Spis treści

Rozdział 1	Witamy w programie CorelDRAW®	3
	Korzystanie z Pomocy	4
	Pojęcia stosowane w programie CorelDRAW	6
	Poznawanie obszaru roboczego	8
	Usługi i pomoc techniczna firmy Corel	5
	Przed skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej	5
	Pomoc techniczna dostępna przez telefon	6
	Inne usługi pomocy technicznej programu CorelDRAW	7
	Obsługa klienta	8
Rozdział 2	Wprowadzenie	3
	Tworzenie i otwieranie rysunków	4
	Zapisywanie i zamykanie rysunków	7
	Archiwizowanie plików	3
	Tworzenie kopii zapasowych plików	6
	Ustawianie parametrów strony rysunkowej	7
	Korzystanie ze stałych ustawień dla nowych dokumentów 5	2
	Korzystanie z Teczki podręcznej	3
	Przeglądanie plików, obrazków clipart i zdjęć za pomocą Teczki podręcznej 5	4
	Przeglądanie gotowych konturów i wypełnień za pomocą Teczki podręcznej 5	5
	Przeglądanie serwisów FTP za pomocą Teczki podręcznej 5	7
	Korzystanie z linijek, siatki i prowadnic	0
	Korzystanie z linijek i siatki	1
	Praca z prowadnicami	8
	Wyświetlanie wyników pracy	6
	Powiększanie i przewijanie	7
	Korzystanie z Menedżera widoków	2
	Określanie jakości widoku	4
	Korzystanie z podglądu pełnoekranowego	0
	Przegiądanie informacji dotyczących komputera i dokumentow 8	/ ^
	wyswierianie komunikatów ostrzegawczych 8	9
Rozdział 3	Rysowanie i zmiana kształtów obiektów 9	3
	Rysowanie prostych figur	3

Spis treści i

	Zaznaczanie obiektów
	Przesuwanie obiektów
	Zmiana kształtu prostych obiektów
	Rysowanie linii i krzywych
	Rysowanie za pomocą narzędzia "Środki artystyczne"
	Zmiana kształtów linii, krzywych i obiektów przekształconych w krzywe
	Rysowanie linii wymiarowych, łączników i linii dla schematów organizacyjnych 136
	Rysowanie linii wymiarowych
	Rysowanie łączników i linii przepływu
	Określanie ustawień narzędzi
Rozdział 4	Praca ze stylami i szablonami
	Praca ze stylami
	Praca ze stylami grafiki i tekstu
	Praca ze stylami kolorów
	Praca z szablonami
Rozdział 5	Zarządzanie obiektami
	Cofanie i ponawianie zmian
	Rozmieszczanie obiektów
	Wyszukiwanie i zamiana
	Zmiana kolejności obiektów
	Wyrównywanie i rozmieszczanie obiektów
	Grupowanie i rozdzielanie grup obiektów
	Łączenie i rozłączanie obiektów
	Blokowanie i odblokowywanie obiektów
	Korzystanie z Menedżera obiektów
	Otwieranie i konfigurowanie Menedżera obiektów
	Edycja obiektów za pomocą Menedżera obiektów
	Organizowanie rysunku za pomocą warstw
	Zmiana właściwości warstw
	Tworzenie bazy danych obiektów
	Konfigurowanie bazy danych obiektów
	Przypisywanie i zmiana danych obiektów
	Wyświetlanie, zmiana i formatowanie podsumowania danych

Spis treści

ii

Rozdział 6	Nadawanie obiektom wypełnień i konturów	231
	Wypełnianie obiektów	231
	Praca z wypełnieniami podstawowymi	232
	Praca z wypełnieniami tonalnymi	235
	Dostosowywanie wypełnień tonalnych	240
	Praca z teksturami postscriptowymi	248
	Praca z wypełnieniami deseniem	249
	Praca z wypełnieniami teksturą	256
	Dostosowywanie wypełnień deseniem i teksturą	259
	Tworzenie obiektów z wypełnieniem siatkowym	265
	Nadawanie obiektom konturów	271
	Praca z konturami	271
	Stosowanie i edycja kształtów zakończeń linii	279
Rozdział 7	Dokonywanie transformacji obiektów	287
	Wybieranie i używanie narzędzi do transformacji	288
	Cofanie transformacji	291
	Stosowanie transformacji do duplikatów	292
	Dzielenie i usuwanie części obiektów	294
	Zmiana położenia i przesuwanie obiektów	298
	Ustalanie rozmiarów i rozciąganie obiektów	302
	Skalowanie obiektów	306
	Obracanie obiektów	310
	Pochylanie obiektów	316
	Wykonywanie lustrzanych odbić obiektów	319
	Spawanie, przycinanie i wyznaczanie części wspólnej obiektów	322
Rozdział 8	Praca z kolorami	331
	Wybieranie kolorów	334
	Praca z wieloma ekranowymi paletami kolorów	346
	Dostosowywanie palet kolorów	349
	Dokładne odtwarzanie kolorów	354
Do-d-ink 0		0/7
kozuziat y		36/
	Wstawianie, przekształcanie i zaznaczanie tekstu	368
	Wstawianie gratiki, symboli i znaków specjalnych	373

Spis treści iii

	Edycja tekstu
	Formatowanie tekstu
	Stosowanie właściwości znaków
	Określanie odstępów w tekście
	Przesuwanie i obracanie znaków
	Formatowanie tekstu akapitowego
	Wstawianie kolumn w ramkach tekstu akapitowego
	Zmiana wyrównania akapitu
	Stosowanie inicjałów wpuszczanych w akapitach
	Wstawianie tabulatorów
	Stosowanie wcięć w akapitach
	Wstawianie znaków wypunktowania
	Dzielenie wyrazów w tekście
	Praca z ramkami tekstu akapitowego
	Łączenie ramek tekstu akapitowego
	Dopasowywanie tekstu do ścieżki
	Korzystanie z narzędzi językowych
	Automatyczne sprawdzanie pisowni
	Sprawdzanie pisowni
	Sprawdzanie gramatyki
	Praca z listami wyrazów użytkownika
	Autokorekta
	Korzystanie z tezaurusa
	Sprawdzanie statystyki
	Zastępowanie niedostępnych czcionek
	Określanie preferencji
Rozdział 10	Tworzenie efektów specjalnych
	Tworzenie metamorfozy obiektów
	Tworzenie metamorfozy
	Modyfikowanie obiektów pośrednich metamorfozy
	Edycja metamorfozy
	Zniekształcanie obiektów
	Tworzenie zniekształceń "Wepchnij" i "Wypchnij"
	Tworzenie zniekształcenia "Postrzępienie"
	Edycja zniekształcenia "Postrzępienie"

iv

	Tworzenie zniekształcenia "Wir" .										493
	Modyfikowanie zniekształceń .										496
	Praca z obwiedniami										497
	Tworzenie obwiedni										497
	Edycja obwiedni										501
	Efekt głębi										506
	Tworzenie głębi wektorowych .										506
	Edycja głębi wektorowej										510
	Wypełnianie głębi wektorowych .										517
	Oświetlanie głębi wektorowych .										521
	Tworzenie głębi z mapą bitową .										523
	Edycja głębi z mapą bitową										525
	Wypełnianie głębi z mapą bitową										528
	Oświetlanie głębi z mapą bitową.										528
	Praca z cieniami										531
	Tworzenie cieni										531
	Edycja cienia										534
	Praca z przezroczystościami .										538
	Tworzenie przezroczystości										539
	Edycja przezroczystości										544
	Tworzenie obrysu obiektów .										548
	Tworzenie obrysu										548
	Edycja obrysowanego obiektu .										552
	Korzystanie z soczewek										554
	Tworzenie soczewek										555
	Edycja soczewki										567
	Dodawanie perspektywy do obiek	tów		•							569
	Tworzenie perspektywy										569
	Edycja perspektywy obiektu										572
	Korzystanie z szybkiego kadrowa	nia									573
	Tworzenie kadrów										573
	Edycja kadrów										575
Rozdział 11	Praca z mapami bitowvmi				•			•			581
	. /										
	Kadrowanie map bitowych .										582

Spis treści

۷

Modyfikowanie kolorów map bitowych	591
Dopasowywanie tonów obrazka	50 <i>F</i>
Zmiana rozmiaru/rozdzielczości oraz edycja map bitowych	722
Uzupełnianie map bitowych	612
Przekształcanie man bitowych	614
	615
Przekształcanie obiektów wektorowych w mapy bitowe	615
Przekształcanie obrazków w tryb kolorów z paletą	525
Stosowanie efektów specjalnych do map bitowych	633
Stosowanie efektów specjalnych do map bitowych	634
Stosowanie efektów trójwymiarowych	635
Stosowanie efektów z grupy Pociągnięcia ozdobne	642
Stosowanie efektów rozmywania	556
Stosowanie efektów transformacji kolorów	664
Stosowanie efektów obrysu	667
Stosowanie efektów z grupy Twórcze	671
Stosowanie efektów zniekształcania	686
Stosowanie efektów związanych z szumem	598
Stosowanie efektów wyostrzających	706
Korzystanie z filtrów dodatkowych	710
Rozdział 12 Tworzenie obrazków umieszczanych na stronach WWW	715
Tworzenie tekstu HTML	715
Wstawianie obiektów internetowych	717
Tworzenie hiperłączy	720
Wykrywanie konfliktów pomiędzy obiektami HTML w dokumencie	726
Publikowanie dla Internetu	727
Publikowanie dokumentów dla Internetu	728
Ustawianie opcji eksportowania do HTML	729
Rozdział 13 Drukowanie	735
Konfigurowanie zadania drukowania	735
Korzystanie z układów rozmieszczenia	744
Podglad oraz zmiana wielkości i położenia zadania drukowania	753
Wykorzystanie iezyka PostScript do optymalizacii wydruku	759
Reaulowanie parametrów zadania drukowania	768

Spis treści

vi

	Korzystanie z wydruku seryjnego 🛛 .					•						. 7
	Profesjonalny proces drukarski .		•									. 77
	Przygotowanie dokumentu do druku na ma	szynad	h dru	karskic	h.						•	. 77
	Praca z mapami bitowymi i rastrami										•	. 78
	Tworzenie wyciągów barwnych			•						•		. 79
	Nadlewanie kolorów	•	•	•			• •	•			•	. 79
Rozdział 14	Importowanie, eksportowanie o	raz	łącz	enie	i 05	adza	inie d	bieł	ctów	(0)	LE)	. 80
	Importowanie i eksportowanie plików		•									. 80
	Importowanie i otwieranie plików										•	. 80
	Eksportowanie i zapisywanie plików w form	atach	nieroc	lzimycł	ı.							. 8
	Praca z obrazkami Kodak Photo CD.		•		•	• •						. 8
	Praca z formatem Encapsulated Postscri	pt	•		•			•				. 8
	Łączenie i osadzanie obiektów (OLE)			•								. 82
	Łączenie (OLE)										•	. 82
	Osadzanie (OLE)										•	. 83
Rozdział 15	Publikowanie w formacie PDF	•		,	•	٠	٠	•	٠	•		. 85
	Publikowanie pliku w formacie PDF											. 83
	Metkowanie zadań										•	. 84
	Publikowanie obiektów PDF											. 84
	Określanie opcji obrazka											. 84
	Publikowanie dokumentów PDF .		•									. 8
Rozdział 16	Dostosowywanie aplikacji pakie	tu (ore	DRA	W	•	•		•			. 8.
	Dostosowywanie ustawień obszaru robo	czego										. 8
	Dostosowywanie skrótów klawiaturowycl	h										. 8
	Dostosowywanie menu											. 86
	Dostosowywanie palety kolorów .											. 87
	Dostosowywanie pasków narzędzi .											. 87
	Dostosowywanie paska właściwości .											. 8
	Dostosowywanie paska stanu											. 88
	Dostosowywanie filtrów											. 88
	Dostosowywanie skojarzeń plików .											. 88
	Dostosowywanie sygnałów dźwiękowych											. 8
	, ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,											

Spis treści vii

Rozdział 17	Automatyzacja zadań aplikacji			•	•	•	•	•	٠		•	893
	Tworzenie i uruchamianie skryptów.											893
	Korzystanie z edytora Corel SCRIPT.											895
Korzystanie z języka Visual Basic for Ap		plic	ation	s.								902



WITAMY W PROGRAMIE CORELDRAW®

Program CorelDRAW® umożliwia łatwe tworzenie profesjonalnej grafiki wektorowej – od prostych znaków firmowych do skomplikowanych rysunków technicznych. Program udostępnia narzędzia i efekty umożliwiające wydajne tworzenie grafik o wysokiej jakości. Możliwe jest również przekazanie utworzonych prac do biura usług poligraficznych w celu ich wydrukowania, a także publikowanie dokumentów w Internecie.

Istnieją pewne zagadnienia, z którymi warto zapoznać się przed rozpoczęciem pracy z programem CorelDRAW. Aby ułatwić korzystanie z aplikacji, w programie CorelDRAW zawarto kilka rodzajów Pomocy. Podczas pracy z programem przydatna może okazać się znajomość różnic między grafiką wektorową a mapami bitowymi. Oswojenie się z różnymi elementami sterującymi dostępnymi w aplikacji także pozwala pracować z większą wydajnością. Firma Corel® oferuje również szereg usług Pomocy technicznej, które zapewniają wsparcie przy pracy z aplikacją.

Informacje o firmie Corel

Corel Corporation jest firmą znaną w wielu krajach jako czołowy producent oprogramowania graficznego i biurowego dla komputerów PC. Program CorelDRAW jest obecnie dostępny w ponad 17 wersjach językowych i zdobył 215 znanych nagród międzynarodowych.

Firma Corel szczyci się wysoką jakością swoich aplikacji biurowych i aplikacji przeznaczonych do tworzenia grafiki. Jakość tę zawdzięcza między innymi skrupulatnemu zbieraniu opinii od użytkowników na całym świecie.

Więcej informacji na temat firmy Corel i jej produktów można znaleźć w serwisie WWW pod adresem **http://www.corel.com**.

Potrzebujemy informacji od użytkowników

Wszelkie uwagi na temat dokumentacji programu CorelDRAW można przesłać pocztą lub faksem pod adres podany poniżej. Niestety, nie zawsze istnieje możliwość udzielania indywidualnych odpowiedzi na przesłane wiadomości.

Witamy w programie CorelDRAW®

Documentation Manager Corel Corporation LTD Europa House, Harcourt Street Dublin 2 Ireland

faks: (++353) 1-478-5964

Korzystanie z Pomocy

Program CorelDRAW zawiera różne systemy pomocy elektronicznej, które można wykorzystywać w razie potrzeby. Podstawową formą pomocy jest Pomoc ekranowa, która – poza mniejszą liczbą ilustracji – stanowi elektroniczny odpowiednik podręcznika do programu CorelDRAW. Informacje Pomocy ekranowej można odnaleźć, klikając dwukrotnie specjalnie oznaczone wyrazy, zwroty lub ikony umożliwiające wyświetlenie tematu. Pomoc kontekstowa jest dostępna w każdej chwili podczas pracy z programem CorelDRAW. Można ją uzyskać przy wybieraniu poleceń menu, obsługiwaniu okien dialogowych, okien dokerów, pasków właściwości oraz pozostałych pasków narzędzi programu CorelDRAW. Etykietki narzędzi opisują poszczególne funkcje aplikacji, natomiast samouczek programu CorelDRAW umożliwia praktyczne poznanie sposobów wykonywania podstawowych operacji na przykładzie szeregu zadań. Okno podpowiedzi wyświetla informacje na temat używanego narzędzia lub możliwych do wykonania zadań i czynności.

Dostęp do Pomocy ekranowej

Po wybraniu tematu ze spisu treści lub indeksu wyświetlany jest w Pomocy ekranowej przegląd tematu lub opis procedury. Tematy można również wyszukiwać, podając słowa kluczowe opisujące daną funkcję lub zadanie.

Aby skorzystać z systemu Pomocy:

- 1 Z menu Pomoc wybierz polecenie Tematy Pomocy.
- 2 Kliknij dwukrotnie wybrany temat.

Aby odnaleźć temat Pomocy poprzez wyszukiwanie wyrazów:

- 1 Z menu Pomoc wybierz polecenie Tematy Pomocy.
- 2 Otwórz kartę "Indeks".
- **3** W polu wyszukiwania podaj odpowiednie wyrazy i naciśnij przycisk wyszukiwania.
- 4 Wybierz temat z listy i naciśnij przycisk "Wyświetl".

4

Drukowanie treści Pomocy

Możliwe jest wydrukowanie całych sekcji pomocy ekranowej lub jedynie określonych tematów.

Aby wydrukować całą sekcję:

- 1 Z menu Pomoc wybierz polecenie Tematy Pomocy.
- 2 Kliknij ikonę z rysunkiem książki i naciśnij przycisk "Drukuj".

Aby wydrukować temat:

- 1 Z menu Pomoc wybierz polecenie Tematy Pomocy.
- 2 Kliknij odpowiedni temat i naciśnij przycisk "Drukuj".



• Pojedyncze tematy można również drukować, naciskając przycisk "Drukuj" w oknie Pomocy programu CorelDRAW.

Korzystanie z Pomocy kontekstowej

Poniżej opisano najczęściej stosowane sposoby uzyskania pomocy kontekstowej:

Aby uzyskać pomoc na temat	Należy					
Okien dialogowych	Nacisnąć przycisk "Pomoc" lub klawisz F1.					
Poleceń menu	Nacisnąć przycisk pomocy na standardowym pasku narzędzi, po czym wybrać odpowiednie polecenie z menu.					
	Można również podświetlić odpowiednie polecenie, po czym nacisnąć klawisz F1.					
Narzędzi i elementów sterujących	Nacisnąć przycisk pomocy na standardowym pasku narzędzi, po czym kliknąć element, którego mają dotyczyć wyświetlone informacje.					
	Można również z menu Pomoc wybrać polecenie Co to jest?					



 W celu lepszego zapoznania się ze sposobem działania poszczególnych narzędzi można wykorzystać pasek stanu umieszczony u dołu okna aplikacji. Na pasku tym wyświetlane są informacje o przyciskach, elementach sterujących i poleceniach menu, nad którymi w danej chwili znajduje się wskaźnik myszy.

Witamy w programie CorelDRAW®

Korzystanie z etykietek narzędzi

Etykietki narzędzi pozwalają rozpoznać odpowiadające różnym funkcjom programu CorelDRAW ikony i przyciski umieszczone na paskach narzędzi, pasku właściwości i paletach wysuwanych narzędzi.

Aby wyświetlić etykietkę narzędzia:

• Ustaw wskaźnik myszy nad ikoną lub przyciskiem.

Korzystanie z samouczka

Samouczek za pomocą praktycznych lekcji pozwala ogólnie zapoznać się z najważniejszymi możliwościami aplikacji. Choć projektowany przede wszystkim dla początkujących użytkowników, samouczek zawiera również informacje pomocne dla użytkowników zaawansowanych, a omówione w nim pojęcia dotyczą wielu operacji wykonywanych w programie CorelDRAW.

Aby wyświetlić okno samouczka:

• Z menu Pomoc wybierz polecenie Samouczek.

Korzystanie z Podpowiedzi

Podpowiedzi przekazują informacje na temat czynności wykonywanych za pomocą aktywnego narzędzia. Po wybraniu innego narzędzia w oknie **Podpowiedzi** zostaną wyświetlone informacje dotyczące tego narzędzia i jego ustawień.

Aby wyświetlić okno Podpowiedzi:

• Z menu Pomoc wybierz polecenie Podpowiedzi.

Pojęcia stosowane w programie CorelDRAW

Grafika w aplikacjach komputerowych jest tworzona w formie rysunków wektorowych albo map bitowych. W niniejszej sekcji przedstawione są podstawowe pojęcia używane w programie do tworzenia grafiki wektorowej, jakim jest CorelDRAW. Opisano także różnice występujące pomiędzy takim programem, a programem służącym do obróbki obrazów w postaci map bitowych, jakim jest np. Corel PHOTO-PAINT®.

Użytkownicy, którzy nie pracowali wcześniej z aplikacjami rysunkowymi oraz tacy, którzy pracowali wyłącznie z programami malarskimi lub programami do obróbki fotograficznej (tj. z obrazkami w postaci mapy bitowej), znajdą w tej sekcji szczególnie przydatne informacje.

Czym jest grafika wektorowa?

Grafiki wektorowe (grafiki oparte na obiektach lub rysunki) zdefiniowane są matematycznie jako grupy punktów połączonych liniami. Elementy graficzne rysunku wektorowego noszą nazwę obiektów. Każdy obiekt stanowi niezależną część obrazu, zdefiniowaną za pomocą takich właściwości, jak kolor, kształt, kontur, wielkość i położenie na rysunku.

Przykład grafiki wektorowej.



Ponieważ obiekty są niezależnymi elementami rysunku, można je przenosić i dowolnie zmieniać ich właściwości przy zachowaniu ich pierwotnej czytelności i ostrości oraz bez wpływania na pozostałe obiekty w rysunku. Dzięki temu aplikacje do pracy z grafiką wektorową doskonale nadają się do tworzenia ilustracji, których projektowanie często wymaga tworzenia pojedynczych obiektów i operowania nimi.

Grafiki tworzone za pomocą takich programów są niezależne od rozdzielczości. W związku z tym zawsze mają największą dopuszczalną rozdzielczość urządzenia, do którego są wysyłane (np. monitora lub drukarki). Dlatego też jakość rysunku uzyskanego na drukarce pracującej w rozdzielczości 600 punktów na cal (dpi) jest wyższa niż rysunku z drukarki pracującej w rozdzielczości 300 dpi.

Program CorelDRAW umożliwia włączanie map bitowych do tworzonych rysunków oraz eksportowanie map bitowych utworzonych za jego pomocą. W przypadku prostych rysunków można użyć automatycznego trasowania lub narzędzia "Rysunek odręczny", umożliwiającego ręczne trasowanie konturu. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Trasowanie map bitowych" na stronie 588.

Czym jest obrazek w postaci mapy bitowej?

Aplikacje do edycji zdjęć, takie jak program Corel PHOTO-PAINT, służą do pracy z mapami bitowymi. Przy pracy z mapami bitowymi można poprawiać szczegóły obrazu, dokonywać bardziej radykalnych zmian bądź też stosować różne efekty specjalne.

Witamy w programie CorelDRAW®

Mapy bitowe, zwane czasem obrazkami rastrowymi, składają się z punktów zwanych pikselami (ang. 'pixel' = 'picture element', czyli "element obrazu"), których ułożenie i kolor decydują o wyglądzie obrazu. Po odpowiednim powiększeniu takiego obrazu widać pojedyncze kwadratowe punkty, z których zbudowany jest cały obraz. Zwiększenie mapy bitowej powoduje, że zwiększane są także te punkty, przez co linie i krawędzie stają się postrzępione.

Przykład mapy bitowej.



Kolory i kształty w mapach bitowych sprawiają jednak wrażenie ciągłych, jeśli oglądane są z większej odległości. Ponieważ kolor każdego piksela jest określany niezależnie, możliwe jest tworzenie efektów fotograficznych, np. cieniowania lub nasycania kolorów.

Zmniejszanie mapy bitowej może wywołać zniekształcenia obrazu, ponieważ podczas takiej operacji część punktów jest usuwana z rysunku. Fakt, że mapa bitowa zbudowana jest z odpowiednio ułożonych pikseli, jest także przyczyną tego, że poszczególnymi jej częściami nie można dowolnie operować (np. nie można ich przesuwać).

W programie Corel PHOTO-PAINT można bezpośrednio otwierać pliki obrazków wektorowych programu CorelDRAW, które zapisano w formacie CPT. W takim przypadku automatycznie tworzona jest rastrowa wersja wektorowego oryginału.

Poznawanie obszaru roboczego

Duży biały fragment okna aplikacji CorelDRAW jest nazywany oknem rysowania. Umieszczony w środku tego obszaru prostokąt rzucający cień jest stroną rysunkową. Najczęściej tylko część rysunku, która mieści się na stronie rysunkowej, może być wydrukowana. Pozostały obszar w oknie rysowania, nazywany warstwą "Pulpit", można wykorzystać do przechowywania w łatwo dostępnym miejscu narzędzi i elementów rysunku. Więcej informacji na temat warstwy "Pulpit" można znaleźć w sekcji "Organizowanie rysunku za pomocą warstw" na stronie 210. Przybornik programu CorelDRAW zawiera narzędzia służące do tworzenia, wypełniania i interakcyjnego modyfikowania obiektów. Narzędzia rysunkowe pozwalają projektować różnorodne obiekty na rysunku, a narzędzia kształtu umożliwiają wprowadzanie modyfikacji na rysunku. Przybornik oferuje również narzędzia do interakcyjnego stosowania wielu efektów.

Ponadto w przyborniku znajdują się palety wysuwane, będące paskami narzędzi dostępnymi za pośrednictwem jednego narzędzia w przyborniku. Strzałka widoczna w prawym dolnym rogu ikony narzędzia wskazuje na możliwość wyświetlenia palety wysuwanej. Możliwe jest oddzielenie palet wysuwanych od przybornika i wyświetlanie ich jako osobnych pasków narzędzi.

Na paskach narzędzi znajdują się przyciski reprezentujące polecenia. Niektóre z tych przycisków odpowiadają poleceniom menu, inne są dostępne jedynie za pośrednictwem paska narzędzi.

Pasek właściwości, którego wygląd przypomina pasek narzędzi, pozwala uzyskać szybki dostęp do często używanych funkcji powiązanych z aktywnym narzędziem lub wykonywaną właśnie czynnością. Na przykład po uaktywnieniu narzędzia "Tekst" na pasku właściwości dostępne są jedynie polecenia związane z tekstem.

W oknie dokowanym znajdują się takie same elementy sterujące jak w oknach dialogowych, np. przyciski poleceń, opcje i listy. Jednak w przeciwieństwie do większości innych okien, okno dokowane może pozostawać otwarte w trakcie pracy nad dokumentem, co umożliwia szybki dostęp do najczęściej wykonywanych operacji, a także eksperymentowanie z różnymi efektami. Okna te mogą być dokowane na dowolnej krawędzi okna aplikacji, z której można je później usunąć. Ponadto istnieje możliwość minimalizowania okien dokowanych, dzięki czemu nie zajmują one tak potrzebnego miejsca na ekranie.

Program CorelDRAW umożliwia tworzenie wielu obszarów roboczych. Obszar roboczy jest to określona przez użytkownika konfiguracja ustawień, którą można zapisać i ponownie zastosować. Jeżeli kilka osób korzysta z jednej wersji programu CorelDRAW lub jeżeli do różnych zadań lepiej pasują różne ustawienia, dla każdego użytkownika lub zadania można określić i zapisać odpowiednie ustawienia obszaru roboczego.



 Paski narzędzi są zaprojektowane dla rozdzielczości ekranu 800 x 600. Jeśli praca odbywa się przy niższej rozdzielczości, fragmenty pasków narzędzi mogą być niewidoczne.

Korzystanie z przybornika

W poniższej tabeli opisano wszystkie narzędzia dostępne w przyborniku programu CorelDRAW.

Narzędzie	Opis
k	Narzędzie "Wskaźnik" służy do zaznaczania i przekształcania obiektów.
<u>k</u>	Narzędzie "Kształt" służy do edycji kształtu obiektów.
B	Narzędzie "Nóż" służy do przecinania obiektów.
CH .	Narzędzie "Gumka" służy do usuwania obszarów obrazka.
*	Narzędzie "Swobodna transformacja" umożliwia przekształcanie obiektów, dając dostęp do narzędzi "Swobodny obrót", "Swobodne odbicie", "Swobodne skalowanie" i "Swobodne pochylenie".
্	Narzędzie "Powiększenie" służy do zmiany skali powiększenia w oknie rysowania.
0	Narzędzie "Chwyt" służy do przesuwania wyświetlanej zawartości okna rysowania.
K	Narzędzie "Rysunek odręczny" służy do rysowania odcinków i krzywych.
Ľ	Narzędzie "Krzywe Beziera" służy do rysowania krzywych techniką łączenia punktów.
6	Narzędzie "Środki artystyczne" pozwala uzyskać dostęp do narzędzi "Pędzel", "Rozpylacz", "Kaligrafia" i "Nacisk".
ĮÞ	Narzędzie "Wymiary" służy do rysowania linii wymiarów pionowych, poziomych, ukośnych i kątowych.
₽	Narzędzie "Łącznik" służy do łączenia dwóch obiektów za pomocą linii.
Ъ	Narzędzie "Interakcyjny łącznik" służy do łączenia dwóch obiektów za pomocą linii relacji.
	Narzędzie "Prostokąt" służy do rysowania prostokątów i kwadratów.

10

0	Narzędzie "Elipsa" służy do rysowania elips i okręgów.
\bigcirc	Narzędzie "Wielokąt" służy do rysowania wielokątów i gwiazd.
0	Narzędzie "Spirala" służy do rysowania spiral symetrycznych i logarytmicznych.
	Narzędzie "Papier kratkowany" służy do rysowania siatek linii przypominających papier kratkowany.
A	Narzędzie "Tekst" służy do wpisywania tekstu ozdobnego lub akapitowego bezpośrednio na ekranie.
<u>⊅</u> _a	Narzędzie "Interakcyjne wypełnienie" umożliwia stosowanie różnorodnych wypełnień za pomocą myszy.
择	Narzędzie "Interakcyjne wypełnienie siatkowe" umożliwia stosowanie do obiektu wypełnienia siatkowego za pomocą myszy.
Ŷr.	Narzędzie "Interakcyjna przezroczystość" umożliwia stosowanie do obiektów przezroczystości za pomocą myszy.
ъ	Narzędzie "Interakcyjna metamorfoza" służy do tworzenia metamorfozy z dwóch obiektów.
2	Narzędzie "Interakcyjne zniekształcenie" umożliwia stosowanie do obiektu zniekształceń "Wepchnij", "Wypchnij", "Postrzępienie" lub "Wir".
fol	Narzędzie "Interakcyjna obwiednia" służy do zniekształcania obiektu przez przeciąganie węzłów obwiedni nałożonej na obiekt.
0	Narzędzie "Interakcyjna głębia" tworzy wrażenie trójwymiarowości obiektów .
	Narzędzie "Interakcyjny cień" służy do nadawania obiektom cienia.
	Narzędzie "Interakcyjny obrys" służy do nadawania obiektom obrysu.
2	Narzędzie "Pipeta" umożliwia pobieranie za pomocą myszy wypełnienia z obiektu w oknie rysowania.

Witamy w programie CorelDRAW® 11

<u></u>	Narzędzie "Puszka z farbą" służy do nadawania obiektom w oknie rysowania wypełnienia pobranego za pomocą narzędzia "Pipeta".
٥	Narzędzie "Kontur" otwiera paletę wysuwaną, za pomocą której można ustawić właściwości konturu.
الله الله الم	Narzędzie "Wypełnienie" otwiera paletę wysuwaną, za pomocą której można ustawić właściwości wypełnienia.

Korzystanie z palet wysuwanych

Palety wysuwane znajdujące się w przyborniku umożliwiają dostęp do wielu narzędzi. Możliwe jest również wyświetlanie palety wysuwanej jako osobnego paska narzędzi, po oddzieleniu jej od przybornika.

Aby otworzyć paletę wysuwaną:

• Ustaw wskaźnik nad narzędziem, po czym naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy.

R

 Paletę wysuwaną można również wyświetlić, klikając strzałkę w rogu ikony narzędzia.

Aby wyświetlić paletę wysuwaną jako osobny pasek narzędzi:

 Kliknij obszar palety wysuwanej leżący na zewnątrz przycisków i przeciągnij paletę poza jej główny pasek narzędzi.



.....

• Aby ponownie umieścić paletę wysuwaną w przyborniku, należy ją zamknąć.

Korzystanie z paska właściwości

Obszar roboczy można dostosować przez wyświetlanie, ukrycie lub zadokowanie paska właściwości.

Aby wyświetlić pasek właściwości:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Paski narzędzi.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Pasek właściwości".

12 CorelDRAW: Rozdział 1

Aby ukryć pasek właściwości:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Paski narzędzi.
- 2 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Pasek właściwości".

Aby zadokować pasek właściwości:

• Przeciągnij pasek tytułu paska właściwości w kierunku menu u góry okna aplikacji lub do dowolnej krawędzi okna.



• Możliwe jest również dostosowanie paska właściwości. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Dostosowywanie paska właściwości" na stronie 881.

Korzystanie z pasków narzędzi

Obszar roboczy można dostosować przez wyświetlenie, ukrycie, zmianę rozmiaru lub zadokowanie pasków narzędzi. Pasek narzędzi można zadokować przy dowolnym brzegu okna.

Aby wyświetlić paski narzędzi:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Paski narzędzi.
- 2 Zaznacz pola wyboru obok nazw pasków narzędzi, które mają być wyświetlane.

Aby ukryć paski narzędzi:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Paski narzędzi.
- **2** Usuń zaznaczenie pól wyboru obok nazw pasków narzędzi, które mają być ukryte.

Aby zadokować paski narzędzi:

 Przeciągnij pasek tytułu paska narzędzi w kierunku menu u góry okna aplikacji lub do dowolnej krawędzi okna.

Aby zmienić rozmiar pływających pasków narzędzi:

- 1 Umieść wskaźnik myszy nad jedną z krawędzi paska narzędzi i poczekaj, aż przyjmie on kształt dwustronnej strzałki.
- 2 Przeciągaj krawędź, aż pasek narzędzi przyjmie odpowiedni kształt.

Witamy w programie CorelDRAW® 13



 Można zmieniać rozmiar jedynie pływających pasków narzędzi. Po zadokowaniu pasek może być ułożony tylko poziomo lub pionowo, wzdłuż jednej z krawędzi okna aplikacji.

Korzystanie z okien dokowanych

Poniżej opisano podstawowe czynności, jakie można wykonać w przypadku okien dokowanych:

Aby	Należy
Otworzyć okno dokowane	Z menu Okno wybrać polecenie Dokery, a następnie wybrać okno dokowane, które ma zostać otwarte.
Zwinąć okno dokowane	Nacisnąć przycisk z podwójną strzałką umieszczony w rogu okna dokowanego.
Odczepić okno dokowane	Przeciągnąć górną część okna dokowanego na pewną odległość od okna aplikacji.
Zadokować okno dokowane	Przeciągnąć okno dokowane do krawędzi okna aplikacji.
Zamknąć okno dokowane	Nacisnąć przycisk "X" umieszczony w rogu okna dokowanego.
Rozdzielić okna dokowane	Odczepić okna dokowane, a następnie przeciągnąć kartę z listy okien dokowanych.

Korzystanie z wielu obszarów roboczych

Możliwe jest tworzenie wielu obszarów roboczych, przeznaczonych dla określonych użytkowników lub do określonych zadań, a następnie stosowanie ich w razie potrzeby. Można także usuwać obszary robocze, jeśli nie są już potrzebne. Więcej informacji na temat korzystania z obszarów roboczych można znaleźć w sekcji "Dostosowywanie ustawień obszaru roboczego" na stronie 859.

Aby utworzyć obszar roboczy:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Naciśnij przycisk "Nowy".
- 3 W polu "Nazwa nowego obszaru roboczego" wpisz nazwę obszaru roboczego.
- **4** Z listy "Utwórz nowy obszar roboczy na bazie" wybierz istniejący obszar roboczy, na podstawie którego będzie utworzony nowy obszar roboczy.
- **5** Jeśli chcesz załączyć opis obszaru roboczego, wpisz go w polu "Opis nowego obszaru roboczego".



• Opis podany w polu "Opis nowego obszaru roboczego" jest wyświetlany na liście dostępnych obszarów roboczych.

-
- R
- Nowy obszar można natychmiast zastosować, zaznaczając pole wyboru "Ustaw jako bieżący obszar roboczy".

Aby wybrać obszar roboczy:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy "Dostępne obszary robocze" wybierz odpowiedni obszar roboczy.
- 3 Naciśnij przycisk "Ustaw jako bieżący".
-
- Można korzystać z kilku gotowych obszarów roboczych. Każdy taki obszar został zaprojektowany z myślą o środowisku pracy dopasowanym do wymagań użytkownika. Na przykład, jeśli wykorzystywany jest monitor pracujący w niskiej rozdzielczości, można wykorzystać obszar roboczy zaprojektowany do takiej sytuacji.

Aby usunąć obszar roboczy:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy "Dostępne obszary robocze" wybierz odpowiedni obszar roboczy.
- 3 Naciśnij przycisk "Usuń".

Usługi i pomoc techniczna firmy Corel

Firma Corel stara się zapewnić użytkownikom swoich produktów profesjonalną pomoc techniczną. W poniższych sekcjach opisano oferowane w tym zakresie usługi.

Przed skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej

Przed skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej należy przygotować wymienione poniżej informacje. Dzięki nim przedstawiciel pomocy technicznej może szybciej i skuteczniej udzielić pomocy użytkownikowi:

 Krótki opis powstałego problemu wraz z treścią wszelkich komunikatów błędów oraz opisem czynności, które doprowadziły do pojawienia się problemu.

- Typ używanego komputera, monitora, urządzenia wskazującego (np. myszy, tabliczki rysunkowej), drukarki oraz karty graficznej.
- Numer wersji systemu Microsoft Windows i produktu firmy Corel. Aby uzyskać informacje o wersji systemu operacyjnego, wybierz polecenie **Informacje** z menu **Pomoc** programu Eksplorator Windows.
- Lista programów załadowanych do pamięci RAM komputera (np. programy rezydentne typu TSR). Aby dowiedzieć się, jakie jeszcze programy mogą być uruchomione, należy sprawdzić zawartość folderu "Autostart" dostępnego za pomocą menu **Programy** (wyświetlanego po naciśnięciu przycisku "Start").



 Więcej informacji na temat pomocy technicznej można znaleźć po wybraniu polecenia Pomoc techniczna z menu Pomoc.

Pomoc techniczna dostępna przez telefon

Użytkownicy programu CorelDRAW mogą korzystać zarówno z bezpłatnej, jak i z odpłatnej pomocy technicznej dostępnej przez telefon. Pełne informacje na temat tych usług wraz z numerami telefonów dostępne są w pliku Pomocy ekranowej. W pliku tym opisano różne rodzaje usług pomocy technicznej dostępne dla użytkownika i jego firmy.

Usługi klasyczne

Usługi klasyczne są przeznaczone do rozwiązywania problemów technicznych związanych z programem CorelDRAW, np. szczegółowego wyjaśniania nowych funkcji produktu oraz podstawowych zagadnień związanych z jego instalacją i konfiguracją.

Usługi podstawowe

Firma Corel w ramach pomocy technicznej oferuje usługi, które są dostępne przez 24 godziny na dobę, przez cały rok. Zaletą tych usług jest to, że są one bezpłatne oraz można z nich korzystać poza godzinami pracy.

Usługi priorytetowe

Usługi priorytetowe są płatnymi usługami przeznaczonymi dla użytkowników wymagających pomocy ekspertów. Opłaty za te usługi mogą być naliczane na podstawie czasu połączenia, za rozwiązanie danego problemu lub okresowo. Dostępne opcje umożliwiają korzystanie z pomocy technicznej zarówno użytkownikom indywidualnym w godzinach pracy, jak i 24 godziny na dobę w środowiskach wielu użytkowników.

Inne usługi pomocy technicznej programu CorelDRAW

Firma Corel w ramach pomocy technicznej oferuje wymienione niżej usługi, które są dostępne przez 24 godziny na dobę, przez cały rok. Zaletą tych usług jest to, że są one bezpłatne oraz można z nich korzystać poza godzinami pracy.

IVAN (Interactive Voice Answering Network)

Usługa IVAN umożliwia uzyskanie odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dotyczące produktów firmy Corel i jest dostępna przez 24 godziny na dobę, przez cały rok. Jest ona stale wzbogacana o najnowsze informacje i wskazówki. Możliwe jest również uzyskanie tych informacji za pośrednictwem faksu. Usługa ta jest bezpłatna (oprócz kosztu połączenia telefonicznego). IVAN: (613) 728-7070.

W Europie: (++353) 1-708-2525

Automated FAX on Demand (Automatyczny faks na żądanie)

W ramach pomocy technicznej utrzymywany jest system automatycznego przesyłania faksów na żądanie, zawierający ponumerowane dokumenty z aktualnymi informacjami na temat często pojawiających się problemów oraz porady i wskazówki. Usługa ta jest dostępna przez 24 godziny na dobę przez cały rok pod numerem telefonu:

(613) 728-0826, numer wewnętrzny 3080.

Przed uzyskaniem odpowiedniego dokumentu należy podać jego numer oraz numer faksu, który ma odebrać dokument. Wysyłanie dokumentu odbywa się automatycznie. Katalog dokumentów dostępny jest jako dokument o numerze 2000.

Na całym świecie: (++353) 1-708-2525

Bulletin Board System (BBS)

Posiadacze modemów mogą za pomocą odpowiedniego oprogramowania komunikacyjnego uzyskać dostęp do danych przechowywanych w systemach BBS firmy Corel. Można pobierać pliki, w tym sterowniki drukarek, informacje na temat usuwania problemów, a także różne programy narzędziowe. Za pośrednictwem systemu BBS można również przesłać pracownikom pomocy technicznej pliki zawierające własny opis napotkanych problemów. Informacje na temat uzyskania dostępu do systemu BBS i korzystania z niego można uzyskać pod następującym numerem telefonu:

BBS w Europie: (++353) 1-7082700,

BBS w Holandii: (+31) 0 (10) 476-3232,

BBS w Ameryce Północnej: (613) 728-4752.

Witamy w programie CorelDRAW® 17

CompuServe

Korzystanie z tej możliwości pozwala nawet na "bezpośredni" kontakt z innymi użytkownikami i pracownikami firmy Corel w celu uzyskania dodatkowej pomocy i informacji o produktach. Sieć CompuServe jest dostępna codziennie (także w święta), przez 24 godziny na dobę. Pracownicy firmy Corel udzielają porad za jej pośrednictwem od godziny 8:30 do 17:00 czasu wschodniego, od poniedziałku do piątku oprócz świąt.

Abonenci sieci CompuServe mogą skontaktować się z działem pomocy technicznej firmy Corel, wpisując polecenie GO CORELEUR, aby uzyskać pomoc w języku holenderskim, francuskim i hiszpańskim, lub GO CORELGER, aby uzyskać pomoc w języku niemieckim. Po uzyskaniu dostępu do forum można pobierać dokumenty i poprawki, jak również zadawać pytania.

Pomoc techniczna na stronach WWW

Serwer WWW zawierający informacje o produktach firmy Corel znajduje się pod adresem **http://www.corel.com**. Strony umieszczone na tym serwerze można przeszukiwać, korzystając z bazy wiedzy o produktach firmy Corel. Dzięki temu można przeczytać, wydrukować lub skopiować na swój komputer pliki zawierające informacje techniczne i sposoby usuwania problemów. Serwer ten zawiera także listę plików, które można pobrać.

Serwer FTP (File Transfer Protocol)

Uzyskując dostęp do serwera FTP o adresie **ftp.corel.com** jako użytkownik anonimowy, można pobierać uaktualnienia produktu, poprawki i programy narzędziowe.

W Europie: ftp.corel.ie.



• Warunki korzystania z pomocy technicznej firmy Corel mogą ulec zmianie bez uprzedniego powiadomienia.

Obsługa klienta

Obsługa klienta firmy Corel zapewnia szybkie i dokładne informowanie użytkowników o produktach firmy Corel, ich parametrach, cenach, dostępności i o związanych z nimi usługach. Dostęp do obsługi klienta można uzyskać, posługując się wymienionymi poniżej środkami.

World Wide Web

Ogólna obsługa klienta i informacje o produktach dostępne są w serwisie WWW pod adresem http://www.corel.com/support.

Poczta, faks, poczta elektroniczna

Określone pytania związane z obsługą klienta można wysyłać przedstawicielom firmy Corel za pośrednictwem poczty, faksu i poczty elektronicznej.

Corel Corporation Corel Customer Service 1600 Carling Avenue Ottawa, Ontario Canada K1Z 8R7

Faks: 1-613-761-9176 lub 1-613-761-1295

E-mail: custserv2@corel.ca

Telefon

Pytania do central obsługi klienta firmy Corel można też zgłaszać telefonicznie.

W Ameryce Północnej obsługa klienta firmy Corel jest dostępna pod bezpłatnym numerem telefonu 1-800-772-6735. Dzwonić można między godziną 9:00 a 21:00 czasu wschodniego (ET) od poniedziałku do piątku oraz od godziny 10:00 do 19:00 w soboty.

Klienci firmy Corel spoza Ameryki Północnej mogą skontaktować się z przedstawicielstwem w Dublinie w Irlandii pod numerem telefonu 353-1-706-3916 lub dzwoniąc do autoryzowanego partnera obsługi klienta firmy Corel.

Lista numerów telefonów międzynarodowej obsługi klienta znajduje się w pliku pomocy technicznej, dostępnym w menu **Pomoc**, oraz w serwisie WWW, pod adresem **http://www.corel.com/support**.

20 CorelDRAW: Rozdział 1



WPROWADZENIE

Zrozumienie działania elastycznych i intuicyjnych funkcji oferowanych przez program CorelDRAW może zdecydowanie uprościć proces tworzenia rozmaitych dokumentów, od pojedynczych grafik aż do gazetek, ulotek, wizytówek i etykiet.

Nowoczesne narzędzia i funkcje programu CorelDRAW stanowią prawdziwą inspirację twórczą.



W tym rozdziale przedstawione zostaną sposoby efektywnego korzystania z programu CorelDRAW. Opisane będą tutaj metody tworzenia nowych rysunków, otwierania istniejących plików, a także zapisywania, zamykania, archiwizowania i sporządzania kopii zapasowej dokumentów. Czytelnik dowie się o różnych opcjach związanych z tymi poleceniami oraz o sposobach posługiwania się nimi. Odpowiednie korzystanie z tych opcji uprości organizowanie plików i szybsze ich wyszukiwanie.

Przed przystąpieniem do opracowywania rysunków warto się dowiedzieć czegoś na temat odpowiedniego konfigurowania środowiska roboczego. W rozdziale tym zawarto instrukcje na temat ustawiania parametrów strony rysunkowej, takich jak rozmiar strony, jej orientacja oraz rodzaj tła. Czytelnik dowie się też, jak należy dodawać i usuwać strony oraz poruszać się po wielostronicowym dokumencie.

Często pojawia się potrzeba skorzystania z narzędzi programu CorelDRAW służących do zapewnienia prawidłowego kształtu i rozmieszczenia obiektów. Do narzędzi tych należą linijki, siatka i prowadnice.

Przydatnym narzędziem organizacyjnym jest Teczka podręczna. Ma ona postać okna dokowanego, w którym można przeglądać foldery zawierające pliki, obrazki clipart, zdjęcia, gotowe wzory wypełnienia i konturu oraz odsyłacze do serwisów FTP. Obsługa folderów i serwisów w Teczce podręcznej odbywa się techniką przeciągania i upuszczania. Teczka umożliwia również organizowanie, przechowywanie i odczytywanie elementów, wypełnień i konturów własnego projektu.

Wprowadzenie 23

Wbudowane w program CorelDRAW funkcje wyświetlania i przewijania zawartości okna pozwalają przeglądać rysunki na wiele rozmaitych sposobów, zależnie od potrzeb. W rozdziale tym znajdują się informacje na temat powiększania i pomniejszania zawartości okna, zapisywania określonych widoków do użytku w przyszłości oraz szybkiego poruszania się po wielostronicowych dokumentach.

Na końcu zebrane zostały wskazówki na temat wyświetlania danych dotyczących używanego komputera i opracowywanych dokumentów oraz o możliwościach włączania i wyłączania komunikatów ostrzegawczych programu CorelDRAW.

Tworzenie i otwieranie rysunków

Po uruchomieniu programu CorelDRAW można wybrać spośród kilku możliwości. Poza otwarciem Samouczka programu CorelDRAW oraz wyświetleniem przeglądu funkcji, które stanowią nowość w wersji 9 programu, możliwe jest:

- utworzenie nowego rysunku,
- otwarcie istniejącego rysunku, nawet jeśli rysunek ten opracowano w jednej z poprzednich wersji programu CorelDRAW,
- otwarcie ostatnio opracowywanego rysunku,
- utworzenie nowego rysunku na podstawie szablonu.

W przypadku dokumentów ściśle określonego typu, które są tworzone często lub okresowo, takich jak biuletyny informacyjne lub kartki świąteczne, najlepszym wyjściem jest oparcie nowego rysunku na istniejącym szablonie. Możliwe jest ponadto skanowanie obrazów do programu CorelDRAW lub pobieranie ich z cyfrowego aparatu fotograficznego.

Więcej informacji na temat szablonów można znaleźć w sekcji "Praca ze stylami i szablonami" na stronie 153.

Tworzenie nowego rysunku

Wybranie opcji tworzenia nowego rysunku powoduje wyświetlenie pustego okna rysunku. Rysunek taki zawiera style zdefiniowane w szablonie domyślnym, CORELDRW.CDT. Znajomość zasad funkcjonowania stylów i szablonów nie jest potrzebna, jeśli nie będą one wykorzystywane w pracy nad dokumentem. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Praca ze stylami i szablonami" na stronie 153.

Aby utworzyć nowy rysunek:

• Z menu Plik wybierz polecenie Nowy.



Utworzenie nowego rysunku następuje także po naciśnięciu przycisku "Nowy".

Tworzenie nowego rysunku na podstawie szablonu

Szablony mają za zadanie uprościć pracę przy tworzeniu dokumentów opracowywanych często lub okresowo, takich jak ulotki reklamowe, foldery lub biuletyny informacyjne. W programie CorelDRAW wszystkie czynności związane z tworzeniem nowego dokumentu na bazie szablonu mogą być wykonywane przy użyciu Kreatora szablonów. Można skorzystać z jednego z szablonów dostarczanych z programem lub zaprojektować własny szablon. Aby móc łatwiej posługiwać się szablonami utworzonymi w poprzednich wersjach programu CorelDRAW, można dodać je do listy szablonów obsługiwanych przez Kreator szablonów. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Praca ze stylami i szablonami" na stronie 153.

Aby utworzyć rysunek na podstawie wybranego szablonu:

- Włóż do napędu dysk CD-ROM programu CorelDRAW, na którym znajdują się szablony.
- 2 Z menu Plik wybierz polecenie Nowy z szablonu.
- 3 Wybierz jedną z następujących opcji:
 - "Szablony CorelDRAW" aby wybrać jeden z szablonów programu CorelDRAW,
 - "Szablony PaperDirect przykłady tekstu i papieru" aby wybrać jeden z szablonów typu PaperDirect zawierających gotowy tekst i definiujących rodzaj papieru,
 - "Szablony PaperDirect tylko tekst" aby wybrać jeden z szablonów typu PaperDirect zawierających tylko gotowy tekst.
- 4 Naciśnij przycisk "Dalej".
- 5 Postępuj zgodnie z instrukcjami.
- 6 Po dokonaniu wyboru naciśnij przycisk "Zakończ".

Aby powrócić do poprzedniego ekranu, naciśnij przycisk "Wstecz".



• Aby móc podglądać zawartość szablonu, należy zaznaczyć pole wyboru "Otwórz z zawartością", co spowoduje wyświetlanie miniatury.

.....

Otwieranie rysunku

Otwieranie pliku w programie CorelDRAW jest proste. Program pozwala podejrzeć miniaturę otwieranego pliku. Dzięki temu można zaoszczędzić czas i wysiłek, mając zawsze pewność, że otwarty zostanie właściwy dokument.

Aby otworzyć rysunek:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Otwórz.
- 2 Z listy "Szukaj w" wybierz dysk, na którym znajduje się plik.
- 3 Kliknij dwukrotnie folder, w którym zapisany jest plik.
- 4 Kliknij dwukrotnie nazwę pliku.

Aby zobaczyć miniaturę pliku jeszcze przed jego otwarciem:

• Zaznacz pole wyboru "Podgląd" w oknie dialogowym Otwórz plik.



R

- Podczas otwierania rysunku na dole z prawej strony okna dialogowego Otwórz rysunek wyświetlane są informacje na temat wersji pliku oraz stopnia kompresji, przy którym plik ostatnio zapisano (na przykład, 60% oznacza, że po zapisaniu pliku jego wielkość zmniejszyła się o 60%).
- Próba otwarcia rysunku, który już jest otwarty i w którym wprowadzono modyfikacje wywoła okno komunikatu z pytaniem, czy ma zostać przywrócona poprzednia wersja rysunku. Naciśnięcie przycisku "Tak" spowoduje zastąpienie otwartego rysunku jego poprzednio zapisaną wersją. Naciśnięcie przycisku "Nie" pozwoli utrzymać modyfikacje wprowadzone od czasu ostatniego zapisu.

• Alternatywną metodą otwierania plików jest naciśnięcie przycisku "Otwórz".

Zapisywanie i zamykanie rysunków

Program CorelDRAW pozwala zapisywać pliki w sposób, który najbardziej ułatwia zarządzanie nimi. Można zapisać tylko zaznaczone obiekty z dokumentu, wykonać kopię pliku, zapisując go pod zmienioną nazwą, lub zapisać plik w formacie zgodnym z jedną z wcześniejszych wersji programu CorelDRAW. Do wyboru dostępnych jest także kilka formatów wektorowych.

Pliki i rysunki można zapisywać na kilka sposobów, w zależności od preferencji użytkownika.



W programie CorelDRAW dostępne są zaawansowane funkcje umożliwiające kojarzenie z rysunkami notatek, słów kluczowych oraz miniatur, dzięki czemu w przyszłości rysunki te będą łatwiejsze do znalezienia. Razem z plikiem można zapisać czcionki, tekstury, oraz efekty metamorfozy i głębi lub zapisać tylko odsyłacze do nich. Zapisanie samych odsyłaczy pozwala zmniejszyć rozmiar pliku, dzięki czemu operacje otwierania i zapisywania przebiegają szybciej.

Przed zamknięciem aktywnego pliku w programie CorelDRAW wyświetlane jest pytanie, czy plik powinien zostać zapisany. Ponadto możliwe jest zamknięcie tylko określonych okien z widokami, jak również zamknięcie wszystkich otwartych plików i widoków za pośrednictwem pojedynczego polecenia.

Zapisywanie plików

Podczas zapisywania dokumentu możliwe jest podanie nowej nazwy pliku z rysunkiem oraz folderu, w którym plik powinien się znaleźć. Jeśli w pliku mają być umieszczone tylko fragmenty rysunku, można je zaznaczyć i zapisać pod dowolną wybraną nazwą.

Aby zapisać nowy rysunek:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Zapisz jako.
- 2 Z listy "Zapisz w" wybierz dysk, na którym plik ma zostać zapisany.
- 3 Kliknij dwukrotnie folder, w którym plik powinien się znaleźć.
- 4 Wpisz nazwę w polu "Nazwa pliku" i naciśnij przycisk "Zapisz".

Aby zapisać tylko zaznaczone obiekty:

- 1 Zaznacz obiekty za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Plik wybierz polecenie Zapisz jako.
- **3** Zaznacz pole wyboru "Tylko zaznaczone".
- **4** Aby zachować oryginalny plik w stanie nienaruszonym, wpisz inną nazwę w polu "Nazwa pliku" lub wybierz inny folder z listy "Zapisz w".
- 5 Naciśnij przycisk "Zapisz".



R

N.

 Polecenie Zapisz jako może służyć także do zapisania kopii istniejącego rysunku. Jeśli kopia zostanie zapisana pod zmienioną nazwą, oryginał pozostanie nietknięty.

• Zapisanie pliku jest możliwe także przez naciśnięcie przycisku "Zapisz".

Zapisywanie pliku z użyciem innych opcji

Dokumenty można zapisywać w formatach zgodnych z programem CorelDRAW w wersji 5, 6, 7 lub 8, w formacie wektorowym innym niż format CDR lub z osadzonymi w pliku czcionkami. Po osadzeniu czcionek plik będzie mógł zostać otwarty także przez osobę, która nie ma na swoim komputerze zainstalowanych czcionek wykorzystanych w dokumencie.

Kojarzenie z zapisywanym plikiem słów kluczowych, notatek oraz miniatur może ułatwić w przyszłości odszukanie dokumentu, którego nazwa uległa zapomnieniu.

Aby zapisać rysunek w formacie CorelDRAW w wersji 5, 6, 7 lub 8:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Zapisz jako.
- 2 Z listy "Wersja" wybierz pozycję odpowiadającą wersji 5, 6, 7 lub 8.
- **3** Aby oryginalny rysunek nie został zmieniony, wpisz inną nazwę w polu "Nazwa pliku" lub wybierz inny folder z listy "Zapisz w".
- 4 Naciśnij przycisk "Zapisz".

28 CorelDRAW: Rozdział 2


• Jeśli rysunek będzie następnie otwierany w programie CorelDRAW w wersji 5, 6, 7 lub 8, i jeśli zawiera on czcionki, które nie były rozprowadzane z tymi wersjami, przed zapisaniem pliku tekst należy przekształcić w krzywe za pomocą polecenia **Przekształć w krzywe**.

Aby zapisać rysunek w formatach wektorowych innych niż CDR:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Zapisz jako.
- 2 Z listy "Zapisz jako typ" wybierz jeden z formatów wektorowych.
- 3 Naciśnij przycisk "Zapisz".

Aby zapisać rysunek z osadzonymi czcionkami:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Zapisz jako.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Osadź czcionki TrueDoc".

Aby do pliku dodać komentarze i słowa kluczowe:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Zapisz jako.
- 2 Wpisz uwagi dotyczące pliku w polu "Notatki".

W polu "Słowa kluczowe" umieść wyrazy kojarzące się z zawartością pliku. Wyrazy należy rozdzielać przecinkami.

3 Naciśnij przycisk "Zapisz".

Aby utworzyć miniaturę dla pliku:

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - z menu **Plik** wybierz polecenie **Zapisz** przy zapisywaniu pliku po raz pierwszy,
 - Z menu **Plik** wybierz polecenie **Zapisz jako** aby zmienić typ miniatury związanej z plikiem zapisanym już poprzednio.
- 2 Wybierz typ miniatury z listy rozwijanej "Miniatura".
- **3** Naciśnij przycisk "Zapisz".



• Słowa kluczowe mogą zawierać maksymalnie 37 znaków.

- Domyślnie przy zapisywaniu pliku w programie CorelDRAW tworzona jest dla niego miniatura kolorowa. Można również wybrać miniaturę jednobarwną lub wyłączyć tworzenie miniatury.
- Jeżeli rysunek zawiera więcej niż jedną stronę, miniatura tworzona jest na podstawie strony bieżącej.

Zapisywanie plików za pomocą ustawień zaawansowanych

Program CorelDRAW pozwala tworzyć pliki o mniejszych rozmiarach, łatwiejsze w przenoszeniu i szybsze w otwieraniu i zapisywaniu.

Rozmaite elementy rysunku (takie jak tekstury, efekty głębi lub metamorfozy) można zapisać razem z plikiem zamiast zapisywania tylko odsyłaczy do nich. Zapisanie tekstur, głębi i metamorfoz razem z plikiem powiększa jego rozmiar, lecz pozwala na szybsze otwarcie złożonych rysunków.

Aby zapisać rysunek za pomocą ustawień zaawansowanych:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Zapisz jako.
- 2 Naciśnij przycisk "Zaawansowane".
- **3** Zaznacz jedno lub oba z poniższych pól wyboru:
 - "Zapisz dane prezentacji (CMX)" umożliwia odczytanie pliku przez wszystkie aplikacje obsługujące format CMX. Rozmiar pliku może się powiększyć.
 - "Używaj bieżącej miniatury" powoduje zapisanie rysunku z użyciem ostatnio wygenerowanej miniatury. Pozwala to przyspieszyć zapisywanie.
- **4** W sekcji "Optymalizacja rozmiaru pliku" zaznacz jedno lub oba z poniższych pól wyboru:
 - "Kompresja map bitowych" pozwala zmniejszyć rozmiar pliku przez zastosowanie kompresji map bitowych,
 - "Kompresja obiektów graficznych" pozwala zmniejszyć rozmiar pliku przez zastosowanie kompresji obiektów graficznych.
- 5 W sekcji "Tekstury" wybierz jedną z poniższych opcji:
 - "Zapisz w pliku także tekstury" włączenie tej opcji pozwala na szybsze otwieranie złożonych rysunków, ale zarazem zwiększa rozmiar pliku.
 - "Odbuduj tekstury przy otwieraniu pliku" pozwala uzyskać mniejszy rozmiar pliku, jednak złożone pliki mogą się dłużej otwierać.

- **6** W sekcji "Metamorfozy i głębie" wybierz jedną z poniższych opcji:
 - "Zapisz metamorfozy i głębie w pliku" pozwala na szybsze otwieranie złożonych rysunków, ale zarazem zwiększa rozmiar pliku.
 - "Odbuduj metamorfozy i głębie przy otwieraniu pliku" pozwala uzyskać mniejszy rozmiar pliku, jednak złożone pliki mogą się dłużej otwierać.



• Dostęp do zaawansowanych ustawień zapisywania możliwy jest także za pośrednictwem okna dialogowego **Opcje** w kategorii "Dokument" w podkategorii "Zapisywanie".

Określanie dysków roboczych do składowania plików tymczasowych

Pliki tymczasowe, które nie są aktualnie używane, można zachowywać na dysku roboczym, wskazanym w programie CorelDRAW. Jeżeli istnieją dwa dyski twarde, lub dwie oddzielne partycje jednego dysku, możliwe jest skonfigurowanie jednego dysku jako podstawowego, drugiego zaś jako dodatkowego dysku roboczego. W celu osiągnięcia lepszych efektów należy określić wielkość dysku roboczego jako dwa do trzech razy większą od rozmiaru otwartego obrazka bez kompresji.

Aby określić dyski robocze do przechowywania plików tymczasowych:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 W oknie dialogowym **Opcje** kliknij kategorię "Obszar roboczy", a następnie kategorię "Pamięć".
- 3 W sekcji "Dyski robocze" wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Z listy "Podstawowy" wybierz literę stacji dysków odpowiadającą pierwszemu dyskowi twardemu używanemu do składowania plików tymczasowych.
 - Z listy "Dodatkowy" wybierz literę stacji dysków odpowiadającą drugiemu dyskowi twardemu wykorzystywanemu do składowania plików tymczasowych.
- **4** Aby zmienione ustawienie odniosło skutek, niezbędne będzie ponowne uruchomienie programu CorelDRAW.



- Jeśli rozmiar dostępnej pamięci został ustawiony przez użytkownika, będzie on wyświetlany na pasku stanu.
- Aby przekonać się, jaki jest rozmiar dokumentu, można posłużyć się poleceniem **Informacje o dokumencie** z menu **Plik**. W oknie **Informacje o dokumencie** można zobaczyć, czy wyświetlany jest rozmiar pliku skompresowanego. Przy pracy z plikami typu .CPT lub .BMP podawany jest zawsze rozmiar obrazka bez kompresji.

.....

Określanie ilości pamięci RAM wykorzystywanej do przechowywania obrazków

Możliwe jest zdefiniowanie ilości pamięci RAM, która będzie rezerwowana dla przechowywania otwieranych i modyfikowanych obrazków. Ilość pamięci należy ustawić w oparciu o rodzaj wykonywanej pracy oraz liczbę aplikacji uruchamianych równocześnie. Jeśli po zwiększeniu ilości pamięci rezerwowanej dla dokumentów wydajność aplikacji ulega pogorszeniu, należy zmniejszyć tę ilość, tak by więcej pamięci RAM było dostępne dla działania programu CoreIDRAW.

Aby określić, jaka ilość pamięci RAM ma być wykorzystywana do przechowywania obrazków:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 W oknie **Opcje** z listy kategorii wybierz pozycję "Obszar roboczy", a następnie pozycję "Pamięć".

Na stronie "Pamięć" znajduje się sekcja "Wykorzystanie pamięci", w której wyświetlona jest ilość dostępnej pamięci komputera.

3 W polu "Maksymalnie" wpisz, jaki procent pamięci będzie dostępny dla obrazków programu CorelDRAW.

Ilość pamięci wyrażona procentowo odpowiada liczbie z prawej strony pola "Maksymalnie".

4 Aby zmienione ustawienie odniosło skutek, niezbędne będzie ponowne uruchomienie programu CorelDRAW.

• Ilość pamięci zarezerwowanej dla obrazków wyświetlana jest na pasku stanu.

Zamykanie plików i okien

Jeśli zmiany wprowadzone w pliku mają zostać zachowane, przed zamknięciem pliku należy go zapisać. W przypadku próby zamknięcia pliku bez uprzedniego zapisania wyświetlony zostanie komunikat z pytaniem, czy użytkownik chce zapisać zmiany. Jeśli nie ma potrzeby zachowywania zmian, należy zamknąć plik bez zapisywania.

W menu **Okno** dostępne są polecenia, które pozwalają zamknąć bieżące okno lub zamknąć wszystkie okna.

Aby zamknąć plik:

• Z menu Plik wybierz polecenie Zamknij.

Aby zamknąć aktywne okno:

• Z menu Okno wybierz polecenie Zamknij.

Aby zamknąć wszystkie okna:

• Z menu Okno wybierz polecenie Zamknij wszystko.

Archiwizowanie plików

Archiwizowanie jest metodą zachowywania kolejnych wersji rysunku. Główna zaleta tej metody polega na tym, że dostęp do poprzednich wersji dokumentu jest możliwy bez potrzeby tworzenia dużej liczby plików zajmujących cenne miejsce na dysku.

Archiwizowanie pozwala utrzymać porządek wśród starszych wersji plików.



Kiedy pliki są archiwizowane?

Opcja archiwizacji nie jest uaktywniana w sposób automatyczny i to użytkownik decyduje, kiedy zostanie włączona. Także użytkownik wybiera wersje, które należy zachować, w zależności od ich znaczenia.

Plik można zarchiwizować jako tymczasową lub trwałą wersję dokumentu. Wersje tymczasowe zastępowane są przez wersje nowsze, jeśli maksymalna liczba wersji tymczasowych zostanie osiągnięta. Wersje trwałe są przechowywane do czasu ich usunięcia przez użytkownika.

Gdzie zapisywane są zarchiwizowane pliki?

W programie CorelDRAW możliwe jest określenie katalogu, w którym przechowywane są archiwizowane pliki. Nazwy folderów i plików archiwalnych odpowiadają położeniu oryginałów.

Pliki archiwalne można przechowywać także w tym samym katalogu, co oryginał. Niezależnie od miejsca przechowywania pliku (katalog dokumentu lub specjalny katalog wersji archiwalnych), nazwa pliku jest taka sama. Nazwa pliku zawiera pełną ścieżkę zarchiwizowanego pliku, zaś znaki specjalne ("\" i ":") zamieniane są na znak "\$".

Archiwizowanie bieżącej wersji pliku

W programie CorelDRAW możliwe jest zapisywanie kolejnych wersji opracowywanych rysunków, łącznie z wersją znajdującą się właśnie w obróbce. Opcja ta jest nazywana archiwizacją i daje dwie podstawowe korzyści: dostęp do poprzednich wersji pliku i oszczędność miejsca na dysku. Aby móc archiwizować pliki, należy najpierw włączyć kontrolę wersji w Panelu sterowania systemu Windows.

Aby włączyć opcję "Kontrola wersji":

- 1 Z menu Start wybierz polecenie Ustawienia, a następnie polecenie Panel sterowania.
- 2 Kliknij dwukrotnie ikonę "Corel Versions".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Włącz kontrolę wersji".

Aby zarchiwizować bieżącą wersję rysunku:

- 1 W menu Plik wybierz polecenie Kontrola wersji, a następnie wskaż polecenie Zarchiwizuj dokument.
- 2 Zaznacz jedno lub kilka pól wyboru:
 - "Pierwsza wersja jako trwała" powoduje zapisanie pierwszej wersji pliku w postaci trwałej. Opcja ta jest użyteczna, jeśli plik uzyskał już w miarę ostateczną postać, w przeciwnym razie korzystanie z niej jest mało przydatne.

- "Używaj kompresji" powoduje stosowanie kompresji dla zapisywanych wersji. Opcja ta zmniejsza ilość zajmowanego miejsca na twardym dysku, lecz w przypadku większych plików czas wydobywania i archiwizowania pliku ulega wydłużeniu.
- "Archiwizuj w jednym miejscu" powoduje zapisywanie archiwum w katalogu określonym w oknie dialogowym programu Corel Versions. Jeśli opcja ta nie zostanie zaznaczona, archiwizowane pliki będą zapisywane w tym samym katalogu co pliki oryginalne.
- 3 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Maksymalna liczba tymczasowych wersji".

Liczba ta określana jest niezależnie od liczby wersji trwałych.



Po włączeniu opcji "Pierwsza wersja jako trwała" plik będzie przechowywany, dopóki użytkownik nie usunie go samodzielnie.

.....

Aby określić domyślny folder do archiwizacji w jednym miejscu:

- 1 W menu Start wybierz polecenie **Ustawienia**, a następnie polecenie **Panel** sterowania.
- 2 Kliknij dwukrotnie ikonę "Corel Versions".
- 3 Naciśnij przycisk "Przeglądaj".
- 4 Kliknij dwukrotnie folder, który ma służyć do archiwizowania plików.

Wydobywanie poprzednich wersji bieżącego pliku

Otwieranie poprzednich wersji dokumentu jest bardzo łatwe.

Aby wydobyć poprzednią wersję bieżącego pliku:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Kontrola wersji, a następnie wskaż polecenie Wydobądź z bieżącego archiwum.
- 2 W oknie dialogowym **Wydobądź wersję** wybierz wersję pliku, która ma być odzyskana.
- **3** Naciśnij przycisk "Wydobądź".

Aby odzyskać poprzednią wersję innego zarchiwizowanego pliku:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Kontrola wersji, a następnie wskaż polecenie Wydobądź z zapisanego archiwum.
- **2** Na liście "Szukaj w" kliknij dwukrotnie folder zawierający poszukiwane archiwum.

- 3 Kliknij nazwę pliku.
- 4 Naciśnij przycisk "Otwórz".
- 5 W oknie dialogowym Wydobądź wersję wybierz wersję pliku.
- 6 Naciśnij przycisk "Wydobądź".

Tworzenie kopii zapasowych plików

Bardzo ważną rzeczą jest ochrona wykonanej pracy przed awariami dopływu zasilania lub załamaniem systemu operacyjnego, co może czasem doprowadzić do uszkodzenia lub utraty plików. W programie CorelDRAW dostępne są funkcje automatycznego zapisywania i sporządzania kopii zapasowych, dzięki którym plik jest chroniony w sytuacji, gdy użytkownik zapomni go zapisać.

Ustawienia określające odstęp czasu automatycznego zapisywania można skonfigurować. Plik w programie CorelDRAW będzie zapisywany w podanych odstępach czasu. Pliki będą automatycznie zapisywane pod nazwą AUTOMATYCZNA_KOPIA_ZAPASOWA_NAZWAPLIKU, gdzie człon "NAZWAPLIKU" oznacza nazwę, którą nosi dany plik.

Jeszcze jednym środkiem bezpieczeństwa służącym ochronie dokumentów w programie CorelDRAW jest opcja automatycznego tworzenia kopii zapasowej pliku przy każdym jego zapisie. Tworzony plik otrzymuje nazwę KOPIA_ZAPASOWA_NAZWAPLIKU i zapisywany jest w tym samym folderze, co oryginał.

Przy otwieraniu pliku opracowanego w aplikacji innej niż CorelDRAW, jego wersja otwierana jest w formacie CorelDRAW. Następnie kopie zapasowe tworzone są dla tej właśnie wersji.

Automatyczne zapisywanie obrazków

Aby zabezpieczyć wykonywaną pracę przed nieszczęśliwymi wypadkami i problemami z systemem, należy włączyć opcję automatycznego zapisywania rysunków w trakcie edycji.

Aby rysunki były automatycznie zapisywane:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij pozycję "Obszar roboczy", a następnie kliknij pozycję "Zapisywanie".
- **3** W sekcji "Automatyczne zapisywanie" zaznacz pole wyboru "Automatyczne tworzenie kopii zapasowej co".
- 4 Wpisz wartość w polu "Minuty".

Wpisana liczba odpowiada odstępowi czasu, w jakim obrazy będą automatycznie zapisywane.

- 5 Wybierz jedną z następujących opcji:
 - "Zapisz kopię zapasową w tym samym folderze co plik CDR",
 - "Zapisz kopię zawsze w": należy nacisnąć przycisk "Przeglądaj" i wybrać folder.

.....



Pliki tworzone w wyniku działania funkcji automatycznego zapisu otrzymują nazwy AUTOMATYCZNA_KOPIA_ZAPASOWA_NAZWAPLIKU.

.....

Tworzenie kopii zapasowych obrazków

Kopię zapasową obrazka można tworzyć automatycznie przy okazji każdego zapisu dokumentu, dzięki czemu na dysku komputera zawsze będzie istniała dodatkowa wersja pliku.

Aby tworzone były kopie zapasowe obrazka:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii rozwiń pozycję "Obszar roboczy", a następnie wybierz pozycję "Zapisywanie".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Twórz kopię zapasową".

Kopie zapasowe tworzone będą w tym samym folderze, w którym znajduje się oryginał.



- Pliki z kopiami zapasowymi zapisywane są pod nazwą KOPIA_ZAPASOWA_NAZWAPLIKU.
- Możliwe jest podanie innego folderu, w którym powinny być zapisywane kopie tworzone automatycznie w trakcie pracy nad dokumentem, jednak kopie tworzone w trakcie zapisywania zawsze są zapisywane w tym samym folderze, co oryginalny dokument.

Ustawianie parametrów strony rysunkowej

Rozpoczynając prace nad rysunkiem, należy wiedzieć, jaki będzie rozmiar strony oraz jej orientacja. Format, orientację oraz układ strony można zmieniać i regulować stosownie do potrzeb. Ponadto dostępne są elementy sterujące do modyfikacji sposobu wyświetlania dokumentu, jak również do modyfikacji właściwości tła, takich jak mapy bitowe, kolor, opcje drukowania oraz opcje eksportu.

Wygląd strony można ustalić za pośrednictwem opcji dostępnych w oknie dialogowym Opcje.



Możliwe jest wybranie jednego spośród ponad 40 gotowych wzorów rozmiaru i orientacji strony, na przykład papier A4, papier listowy, koperty lub przeźrocza. Jeżeli wśród wzorów brak potrzebnego rozmiaru strony, można utworzyć i zapisać własny rozmiar niestandardowy.

Tworzenie etykiet

W programie CorelDRAW dostępnych jest ponad 800 formatów etykiet około 40 producentów. Wybrawszy rodzaj etykiety, w większości przypadków można wprowadzić w niej wymagane modyfikacje. Można także tworzyć i zapisywać niestandardowe wzory etykiet.

Każda oryginalna etykieta powinna być tworzona na oddzielnej stronie rysunkowej. Jednak przed przystąpieniem do wydruku warto zawsze sprawdzić warunki gwarancji używanej drukarki. Jest to związane z faktem, że niektórzy producenci zastrzegają sobie unieważnienie gwarancji, gdyby doszło do uszkodzenia drukarki przez arkusze z etykietami samoprzylepnymi.

Określanie stylu układu

W programie CorelDRAW dostępne są układy dla dokumentów jednostronicowych, a także dla standardowych publikacji wielostronicowych, takich jak broszury i foldery. Strony na ekranie opracowywane są w kolejności numeracji. Gdy dokument jest gotowy do wydrukowania, program automatycznie rozmieszcza strony w takiej kolejności, jaka najlepiej spełnia wymogi danej metody wydruku i oprawy.

Jeśli opracowywany jest na przykład biuletyn informacyjny przy użyciu standardowego papieru w formacie A4, dokument będzie obrabiany przy orientacji pionowej i w kolejności numeracji stron. Przy wydruku jednak mamy do czynienia z całymi arkuszami. Na arkuszu zaś naprzeciwległe muszą być strony: druga z trzecią oraz pierwsza z czwartą. Powyższe pary stron drukowane są na przeciwnych stronach arkusza formatu A3, który następnie zostaje złożony na pół, dając gotowy biuletyn. Jednak w trakcie opracowywania treści biuletynu, użytkownik ma do czynienia z pojedynczymi stronami ułożonymi po kolei i w orientacji pionowej.

Wstawianie, zmiana nazw i usuwanie stron

Możliwe jest dodawanie, zmiana nazw oraz usuwanie stron w dokumencie. Jeżeli dokument składa się z trzech lub więcej stron, możliwe jest usuwanie całego zakresu stron.

Aby wstawić stronę:

- 1 Z menu Układ wybierz polecenie Wstaw stronę.
- 2 W polu "Wstaw" wpisz liczbę stron, które chcesz dodać.
- **3** Wybierz opcję "Przed stroną" lub "Po stronie", by określić pozycję nowej strony względem strony bieżącej.

W dokumentach wielostronicowych wpisz nowy numer strony w polu "nr", aby zmienić stronę będącą punktem odniesienia.

Aby zmienić nazwę strony:

- 1 Z menu Układ wybierz polecenie Zmień nazwę strony.
- 2 W polu "Nazwa strony" wpisz nazwę strony.

Aby usunąć stronę:

- 1 Z menu Układ wybierz polecenie Usuń stronę.
- 2 W polu "Usuń stronę" wpisz numer strony, którą chcesz usunąć.

Aby usunąć zakres stron:

- 1 Z menu Układ wybierz polecenie Usuń stronę.
- 2 W polu "Usuń stronę" wpisz numer pierwszej strony.
- 3 Zaznacz pole wyboru "Aż do strony".
- **4** Wpisz numer ostatniej strony w polu znajdującym się obok pola wyboru "Aż do strony".

Określanie domyślnego rozmiaru strony w dokumencie wielostronicowym

W programie CorelDRAW dostępny jest zbiór gotowych formatów stron do wyboru, wśród których są standardowe formaty amerykańskie i europejskie; ponadto użytkownik może definiować własne, niestandardowe formaty papieru. Z ustawień tych można korzystać przy projektowaniu różnorodnych publikacji, od prostych grafik internetowych aż do biuletynów i ogromnych plakatów.

W dokumencie wielostronicowym rozmiar strony ustawiony w dowolnym miejscu dokumentu staje się rozmiarem obowiązującym dla wszystkich stron. Wszystkie dodawane później nowe strony będą automatycznie otrzymywać wybrany rozmiar.

Mimo to możliwe jest indywidualne określenie odmiennego formatu wybranych stron w dokumencie wielostronicowym bez wpływania na postać innych stron. Na przykład dokument 10-stronicowy może zawierać wszystkie strony w formacie A4, przy czym wszystkie strony dodawane będą domyślnie przyjmować rozmiar A4. W razie konieczności można jednak wybrać stronę drugą lub szóstą lub dowolną inną i nadać jej inny format, na przykład koperty, bez modyfikowania pozostałych stron.

Aby wybrać domyślny rozmiar stron dla dokumentu wielostronicowego:

1 Kiedy dokument otwarty jest na dowolnej stronie, kliknij górną część przycisku ustawiania domyślnego lub bieżącego rozmiaru i orientacji strony na pasku właściwości.

14

 2 Wybierz standardowy rozmiar papieru z listy "Typ i rozmiar papieru" na pasku właściwości.

Aby określić rozmiar pojedynczej strony w obrębie dokumentu wielostronicowego:

- 1 Ustawiwszy się na stronie, której rozmiar chcesz zmienić, kliknij dolną część przycisku ustawiania domyślnego lub bieżącego rozmiaru i orientacji strony na pasku właściwości.
- **2** Wybierz standardowy rozmiar papieru z listy "Typ i rozmiar papieru" na pasku właściwości.

Ling

- Ustawienie niestandardowego rozmiaru strony spowoduje zniknięcie z tej strony wszystkich automatycznie wyświetlanych prowadnic.
- Mieszane rozmiary stron są niedostępne, jeśli zaznaczone zostało pole wyboru "Dwie strony obok siebie", a także przy tworzeniu etykiet oraz jeśli wybrano jakikolwiek układ strony dokumentu inny niż cała strona.

• Przycisk ustawiania domyślnego lub bieżącego rozmiaru i orientacji strony służy także do ustawiania domyślnych i indywidualnych orientacji strony. Więcej informacji na temat określania domyślnej orientacji strony można znaleźć w sekcji "Określanie domyślnej orientacji strony w dokumencie wielostronicowym" na stronie 42.

R

• Alternatywną metodą określenia indywidualnego rozmiaru pojedynczej strony jest wybranie z menu **Układ** polecenia **Zmień rozmiar strony**.

.....

Definiowanie, zapisywanie i usuwanie niestandardowego rozmiaru strony

Jeśli w programie CorelDRAW nie jest dostępny format strony o wymaganych parametrach, można zdefiniować własny rozmiar. Niestandardowe rozmiary stron są użyteczne przy projektowaniu grafiki internetowej, ikon oraz przycisków. Możliwe jest utworzenie strony o wielkości 50 na 50 metrów, jak również o wielkości 1 piksel na 1 piksel.

Niestandardowe rozmiary stron są wyświetlane na liście "Typ i rozmiar papieru" na pasku właściwości.

Aby zdefiniować niestandardowy rozmiar strony:

- 1 Z menu Układ wybierz polecenie Ustawienia strony.
- 2 Zaznacz opcję "Papier normalny".
- 3 Z listy "Papier" wybierz opcję "Niestandardowy".
- 4 Wpisz poziome i pionowe wymiary strony w polach "Szerokość" i "Wysokość".
- 5 Jeśli jest to potrzebne, wybierz inną jednostkę miary z listy znajdującej się obok pola "Szerokość".

Po zmianie jednostki wartości są automatycznie przeliczane.



• Alternatywnym sposobem zdefiniowania niestandardowego rozmiaru papieru jest wpisanie wartości w polach "Wysokość i szerokość papieru" na pasku właściwości.

Wprowadzenie 41

Aby zapisać niestandardowy rozmiar strony:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 4 z poprzedniej procedury.
- 2 Naciśnij przycisk "Zapisz niestandardowy".
- **3** Wpisz nazwę nowego typu strony w polu "Zapisz niestandardowy typ papieru jako".

Aby usunąć niestandardowy rozmiar strony:

- 1 Z menu Układ wybierz polecenie Ustawienia strony.
- 2 Zaznacz opcję "Papier normalny".
- 3 Z listy "Papier" wybierz niestandardowy rozmiar strony.
- **4** Naciśnij przycisk "Usuń niestandardowy" i naciśnij przycisk "Tak", by potwierdzić zamiar usunięcia.

Określanie domyślnej orientacji strony w dokumencie wielostronicowym

Wybrana domyślna orientacja strony – pozioma lub pionowa – jest automatycznie stosowana dla każdej strony w dokumencie wielostronicowym. Tę samą orientację będą miały wszystkie nowe strony wprowadzane do dokumentu.

Możliwe jest wybranie pionowej lub poziomej orientacji strony.



Można jednak zmienić orientację pojedynczej strony w dokumencie wielostronicowym bez wpływania na wygląd pozostałych stron korzystających z ustawienia domyślnego. Na przykład w 10-stronicowym dokumencie domyślnie strony mogą mieć orientację pionową. Wszystkie strony wprowadzane do dokumentu jako nowe będą także przyjmowały domyślną orientację pionową. Można jednak wybrać stronę drugą lub szóstą lub dowolną inną i zmienić ich orientację na poziomą, nie zmieniając wyglądu innych stron.

Aby określić domyślną orientację strony w dokumencie wielostronicowym za pomocą paska właściwości:

- Kiedy dokument otwarty jest na dowolnej stronie, kliknij górną część przycisku ustawiania domyślnego lub bieżącego rozmiaru i orientacji strony na pasku właściwości.
- 2 Włącz jeden z poniższych przycisków na pasku właściwości:
 - "Pozioma" jeśli poziomy wymiar strony ma być większy niż jej wymiar pionowy,
 - "Pionowa" jeśli pionowy wymiar strony ma być większy niż jej wymiar poziomy.

.....

 Alternatywnym sposobem ustawienia domyślnej orientacji strony w dokumencie wielostronicowym jest wybranie z menu Układ polecenia Przełącz orientację strony.

Aby określić orientację pojedynczej strony w dokumencie wielostronicowym:

- 1 Ustawiwszy się na stronie, której orientację chcesz zmienić, kliknij dolną część przycisku ustawiania domyślnego lub bieżącego rozmiaru i orientacji strony na pasku właściwości.
- 2 Włącz przycisk "Pionowa" lub "Pozioma" na pasku właściwości.



11

 $Q \lesssim$

- Ustawienie niestandardowej dla dokumentu orientacji strony spowoduje zniknięcie na tej stronie wszystkich automatycznie wyświetlanych prowadnic.
- Mieszane orientacje stron są niedostępne, jeśli zaznaczone zostało pole wyboru "Dwie strony obok siebie", przy tworzeniu etykiet oraz jeśli wybrano jakikolwiek układ strony dokumentu inny niż cała strona.
- Przycisk ustawiania domyślnego lub bieżącego rozmiaru i orientacji strony służy także do ustawiania domyślnych i indywidualnych rozmiarów strony. Więcej informacji na temat określania domyślnego rozmiaru strony można znaleźć w sekcji "Określanie domyślnego rozmiaru strony w dokumencie wielostronicowym" na stronie 40.

Dopasowywanie rozmiaru i orientacji strony do aktualnych ustawień drukarki

Jeśli rozmiar i orientacja papieru nie są zgodne z bieżącymi ustawieniami drukarki, przy próbie wydrukowania rysunku w programie CorelDRAW wyświetlany jest komunikat. Zawiera on pytanie, czy program powinien

Wprowadzenie 43

przeprowadzić automatyczne dopasowanie ustawień. Aby uzyskać odpowiednie dopasowanie parametrów strony, należy nacisnąć przycisk "Tak" lub wykonać poniższą procedurę.

Aby dopasować wielkość i orientację strony do aktualnych ustawień drukarki:

- 1 Z menu Układ wybierz polecenie Ustawienia strony.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Rozmiar".
- 3 Zaznacz opcję "Papier normalny".
- 4 Wybierz jedną z następujących opcji:
 - "Pozioma" jeśli poziomy wymiar strony ma być większy niż jej wymiar pionowy,
 - "Pionowa" jeśli pionowy wymiar strony ma być większy niż jej wymiar poziomy.
- Dopasowanie rozmiaru i orientacji papieru do aktualnych ustawień drukarki nie spowoduje żadnych zmian w przypadku stron, których rozmiar i orientacja zostały ustalone indywidualnie.

Poruszanie się w obrębie dokumentu wielostronicowego

Nawigator umożliwia dodawanie i usuwanie stron, jak również szybkie przeglądanie dokumentów wielostronicowych bez przerywania pracy.

Okno nawigatora pozwala szybko przekartkowywać wielostronicowe dokumenty.



Nawigator wyświetlany jest w lewym dolnym rogu okna rysowania, bezpośrednio z lewej strony kart z nazwami stron. Widoczna jest tam całkowita liczba stron w rysunku oraz numer właśnie wyświetlanej strony.

Aby dodać lub usunąć stronę, zmienić jej nazwę albo określić jej rozmiar i orientację:

• Kliknij prawym przyciskiem myszy kartę z nazwą strony i wybierz odpowiednie polecenie.

Aby dodać stronę na początku lub na końcu dokumentu:

• Przejdź do pierwszej lub do ostatniej strony, po czym naciśnij przycisk dodawania strony w Nawigatorze.

Aby szybko przejść do określonej strony dokumentu:

- Naciśnij jeden z poniższych przycisków w Nawigatorze:
 - przycisk pierwszej strony powoduje przejście do pierwszej strony dokumentu,
 - przycisk ostatniej strony powoduje przejście do ostatniej strony dokumentu,
 - przycisk następnej strony powoduje przejście o jedną stronę do przodu,
 - przycisk poprzedniej strony powoduje przejście o jedną stronę do tyłu,
 - przycisk numeru strony pozwala wybrać stronę o określonym numerze.

Określanie stylu układu

+

2 z 6

W programie CorelDRAW dostępne są układy dla dokumentów jednostronicowych oraz dla standardowych publikacji wielostronicowych, takich jak broszury i foldery. Strony na ekranie opracowywane są w kolejności numeracji. Gdy dokument jest gotowy do wydrukowania, program automatycznie rozmieszcza strony w takiej kolejności, która najlepiej spełnia wymogi danej metody wydruku i oprawy. Zależnie od rodzaju tworzonego dokumentu, kolejność drukowania może być taka sama lub inna od określonej numerami stron.

W programie CorelDRAW dokumenty są automatycznie drukowane z dopasowaniem do wybranego stylu układu.



Zaleta stylów układu oferowanych w programie CorelDRAW polega na tym, że bez względu na sposób drukowania danego dokumentu, w oknie rysowania można opracowywać każdą stronę w kolejności odpowiadajacej numeracji i w orientacji pionowej.

Aby określić styl układu:

- 1 Z menu Układ wybierz polecenie Ustawienia strony.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Układ".
- **3** Wybierz styl układu z listy "Układ".

Dla każdego stylu układu wyświetlany jest jego krótki opis. Dodatkowo w oknie podglądu pojawia się prezentacja graficzna układu.

Wyświetlanie stron ułożonych obok siebie

Możliwe jest jednoczesne wyświetlanie na ekranie dwóch następujących po sobie stron. Dzięki tej opcji możliwe jest tworzenie obiektów wykraczających poza jedną stronę. Program CorelDRAW pozwala określić, czy dokument ma się rozpoczynać na stronie lewej, czy prawej.

Aby wyświetlać dwie strony obok siebie:

- 1 Z menu Układ wybierz polecenie Ustawienia strony.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Układ".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Dwie strony obok siebie".

Aby określić stronę początkową dokumentu wielostronicowego:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Wybierz jedną z pozycji na liście "Zacznij od":
 - "Lewej strony" powoduje rozpoczęcie dokumentu na stronie skierowanej w lewo,
 - "Prawej strony" powoduje rozpoczęcie dokumentu na stronie skierowanej w prawo.



 Wspólne wyświetlanie sąsiadujących ze sobą stron nie będzie możliwe, jeśli w dokumencie użyto kilku różnych rozmiarów i orientacji strony lub zastosowano styl układu "Kartka składana" lub "Kartka składana od góry". Pozycja "Lewej strony" dostępna jest jedynie dla układów "Cała strona" i "Książka".

Ustawianie rozdzielczości linijek

Zmiana rozdzielczości, w której dokument ma być wyświetlany lub drukowany, powoduje automatyczne dopasowanie do niej podziałek na linijce poziomej i pionowej. Liczba pikseli jest równa rozdzielczości pomnożonej przez wymiary strony. Na przykład, dokument o rozmiarze pięć na pięć cali i rozdzielczości 72 dpi składa się z 360 na 360 pikseli. Możliwa jest jednak samodzielna konfiguracja linijek pionowej i poziomej przez zmianę rozdzielczości.

Więcej informacji na temat używania pikseli jako jednostki przy rysowaniu znajduje się w sekcji "Ustawianie jednostek linijki dla grafiki internetowej" na stronie 64.

Aby określić rozdzielczość linijek:

- 1 Z menu Układ wybierz polecenie Ustawienia strony.
- 2 Zaznacz opcję "Papier normalny".
- 3 Wybierz rozdzielczość z listy "Rozdzielczość".

Jeśli jest to potrzebne, wybierz pozycję "Inna" i wpisz wartości niestandardowe w polach "Rozdzielczość pozioma" i "Rozdzielczość pionowa".

Wprowadzanie i usuwanie tła strony

Tło strony rysunkowej można ozdobić kolorem jednolitym albo mapą bitową. Możliwe jest także drukowanie i eksportowanie tła razem z rysunkiem. Kiedy do utworzenia tła używana jest mapa bitowa, należy określić jej wymiary oraz dołączyć ją lub osadzić w dokumencie.

Wygląd dokumentu można uczynić bardziej atrakcyjnym przez wprowadzenie tła strony.



W przypadku połączenia mapy bitowej z dokumentem, wygląd dokumentu będzie automatycznie odzwierciedlał wszelkie zmiany wprowadzane w grafice źródłowej. Obiekty osadzane zachowują na stałe jednolitą postać. W przypadku grafik dołączanych nie należy zapominać o plikach źródłowych przy przekazywaniu dokumentu innym użytkownikom.

Wprowadzenie 47

Aby wypełnić tło strony jednolitym kolorem:

- 1 Z menu Układ wybierz polecenie Ustawienia strony.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Tło".
- **3** Wybierz opcję "Pełne".
- **4** Wybierz dowolny kolor z listy.

Jeżeli żaden z kolorów nie jest odpowiedni, naciśnij przycisk "Inny". Zostaje otwarte okno dialogowe **Wybierz kolor**, które umożliwia utworzenie własnego koloru lub wybranie go spośród wszystkich modeli kolorów dostępnych w programie CorelDRAW.

Aby wypełnić tło strony mapą bitową:

- 1 Z menu Układ wybierz polecenie Ustawienia strony.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Tło".
- 3 Zaznacz opcję "Mapa bitowa".
- 4 Naciśnij przycisk "Przeglądaj".
- **5** Z listy "Pliki typu" wybierz format pliku mapy bitowej, która ma być importowana.
- 6 Z listy "Szukaj w" wybierz dysk i folder, w którym przechowywany jest plik.
- 7 Kliknij dwukrotnie folder i nazwę pliku.

Aby połączyć lub osadzić mapę bitową jako tło:

- 1 Wykonaj wszystkie czynności z poprzedniej procedury.
- 2 Wybierz jedną z następujących opcji:
 - "Dołączone" powoduje utworzenie połączenia z zewnętrznym plikiem,
 - "Osadzone" powoduje dodanie mapy bitowej do dokumentu.

Aby zmienić rozmiar mapy bitowej będącej tłem:

- Wykonaj wszystkie czynności z procedury "Aby wypełnić tło strony mapą bitową".
- 2 Zaznacz opcję "Rozmiar niestandardowy".
- **3** Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Zaznacz pole wyboru "Zachowaj proporcje" w ten sposób utrzymany zostanie stosunek między poziomym i pionowym wymiarem mapy bitowej,

- Usuń zaznaczenie pola wyboru "Zachowaj proporcje" w ten sposób możliwe będzie podanie dowolnej wysokości i szerokości mapy bitowej, bez zachowywania proporcji.
- **4** Wpisz wartości w polach "X" (poziomo) oraz "Y" (pionowo), aby określić szerokość i wysokość tła.



• Aby wykorzystać domyślny rozmiar mapy bitowej, należy zaznaczyć opcję "Rozmiar domyślny".

Aby umożliwić drukowanie i eksportowanie tła:

- Wykonaj wszystkie czynności z procedury "Aby wypełnić tło strony mapą bitową".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Drukuj i eksportuj tło".

Usunięcie zaznaczenia tego pola wyboru pozwoli korzystać z tła wyłącznie na ekranie monitora.

Aby usunąć tło strony:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dokument" oraz pozycję "Strona", a następnie kliknij pozycję "Tło".
- 3 Zaznacz opcję "Bez tła".

Ukrywanie i wyświetlanie krawędzi strony i marginesu na spad

Krawędź strony – cieniowany prostokąt widoczny w oknie rysowania – ilustruje rozmiar i orientację strony rysunkowej. Wprawdzie domyślnie krawędzie strony są wyświetlane, lecz w trakcie pracy można je ukryć. Przed rozpoczęciem drukowania wskazane jest ponowne wyświetlenie ramki. Pozwala to sprawdzić prawidłowość ułożenia rysunku na stronie.

Spad jest to dodatkowy obszar pokryty kolorem, grafiką lub tekstem, który wykracza poza krawędź strony. Dzięki temu, gdy w drukarni zadrukowany arkusz zostanie pocięty i poddany procesom introligatorskim, między krawędzią papieru a treścią rysunku nie będzie białego marginesu. Jeśli w danym rysunku ma być zastosowany spad, rysunek powinien wykraczać o kilka milimetrów poza krawędź strony. Wystająca część rysunku nosi właśnie nazwę spadu, a w programie CorelDRAW jest ona wyróżniana linią przerywaną otaczającą krawędzie strony.

Aby ukryć lub wyświetlić krawędzie strony:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dokument", po czym kliknij pozycję "Strona".
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Usuń zaznaczenie pola wyboru "Pokaż krawędzie strony" powoduje to ukrycie krawędzi strony,
 - Zaznacz pole wyboru "Pokaż krawędzie strony" w ten sposób krawędzie strony stana się widoczne.

Aby ukryć lub wyświetlić margines na spad:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dokument", po czym kliknij pozycję "Strona".
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Usuń zaznaczenie pola wyboru "Pokaż obszar spadu" powoduje to ukrycie spadu,
 - Zaznacz pole wyboru "Pokaż obszar spadu" powoduje to wyświetlenie spadu.



Wyświetlanie spadu na ekranie należy odróżnić od ustawiania szerokości marginesu na spad przy drukowaniu. Przedstawiająca spad linia przerywana służy jedynie do celów informacyjnych. W trakcie przygotowywania rysunku do drukowania konieczne może się okazać określenie szerokości marginesu na spad. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Określanie szerokości spadu" na stronie 783.

R

• Wyświetlanie spadu można przełączać prostszym sposobem: wystarczy w tym celu z menu Widok wybrać polecenie Spad.

Rozpoczynanie nowych dokumentów z opcjami domyślnymi

Przy tworzeniu nowego dokumentu możliwe jest automatyczne stosowanie wybranych opcji domyślnych, takich jak położenie prowadnic, rozmiar i orientacja strony oraz siatka i linijki.

Aby nowe dokumenty były tworzone przy zastosowaniu określonych opcji układu strony:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje i kliknij kategorię "Dokument".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Zapisz opcje jako domyślne dla nowych dokumentów".

Tworzenie etykiet

W programie CorelDRAW dostępnych jest ponad 800 formatów etykiet około 40 producentów. Na liście wyświetlone są pliki i foldery, podobnie jak w programie Eksplorator Windows. Formaty etykiet każdego producenta uporządkowane są w kolejności alfabetycznej. Możliwe jest wyświetlanie wymiarów etykiet i sprawdzanie, jak są one dopasowane do strony na wydruku. Jeśli w programie CorelDRAW brakuje stylu etykiety odpowiadającego wymaganiom, istnieje możliwość zmodyfikowania istniejącego lub utworzenia i zachowania własnego, oryginalnego stylu. Można również usunąć dowolny styl etykiety.

Dzięki gotowym stylom opracowywanie etykiet jest szybkie i proste.



Aby wykorzystać gotowy styl etykiety:

- 1 Z menu Układ wybierz polecenie Ustawienia strony.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Etykieta".
- 3 Zaznacz opcję "Etykiety".
- 4 Wybierz z listy nazwę producenta.
- 5 Wybierz z listy odpowiedni styl etykiety.

Aby dodać niestandardowy styl etykiety:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Kliknij dwukrotnie nazwę producenta oraz wybierz z listy styl etykiety, który jest najbardziej zbliżony do tworzonego.
- 3 Naciśnij przycisk "Dostosuj etykietę".

4 Określ rozmiar etykiety, marginesy, rowki oraz liczbę etykiet pojawiających się na każdym arkuszu wpisując wartości w odpowiednich polach.



- 6 Wpisz nazwę dla nowego stylu etykiety w polu "Zapisz jako".
- Line
- Utworzenie etykiet nie będzie możliwe, jeśli w dokumencie wykorzystano kilka różnych rozmiarów i orientacji strony.

.....

Korzystanie ze stałych ustawień dla nowych dokumentów

Po zamknięciu pliku programu CorelDRAW automatycznie zapamiętywane są pewne ustawienia. Dotyczy to ustawień wyświetlanych w oknie dialogowym **Opcje**, a także wszystkich ustawień pasków narzędzi. Zapamiętywane są także dokery i palety kolorów wyświetlane w momencie zamykania rysunku.

W programie CorelDRAW możliwe jest zachowanie ustawień, które będą zawsze stosowane przy otwieraniu nowych rysunków. W poniższej tabeli przedstawiono w skrócie wszystkie typy ustawień oraz ustawienia, które zawiera dany typ.

Rodzaj ustawienia	Co zostaje zachowane podczas zamykania pliku
Opcje ogólne	Bieżące ogólne ustawienia dokumentu.
Opcje stron	Bieżący rozmiar i układ strony, ustawienia dotyczące etykiet, układu drukowania, krawędzi strony oraz tła strony.
Opcje siatki i linijki	Bieżące ustawienia siatki i linijek, stan opcji przyciągania do siatki oraz ustawienia skali.
Opcje prowadnic	Bieżące ustawienia prowadnic oraz stan opcji przyciągania do prowadnic.
Style	Bieżące wypełnienie domyślne oraz ustawienia dotyczące konturów, wypełnienia i tekstu.
Opcje zapisywania	Bieżące zaawansowane ustawienia zachowywania plików: miniatura, optymalizacja rozmiaru pliku, tekstury, metamorfozy oraz głębie (dostępne po naciśnięciu przycisku "Zaawansowane" w oknie dialogowym Zapisz rysunek).
Opcje publikowania dla Internetu	Bieżące ustawienia związane z publikowaniem dla Internetu.

Zachowywanie ustawień dla nowych dokumentów

Możliwe jest zdefiniowanie środowiska roboczego, które będzie odtwarzane za każdym razem przy okazji rozpoczynania pracy nad nowym dokumentem. Na przykład jeśli użytkownik najczęściej tworzy rysunki w skali 1:16 z wykorzystaniem linijek wyskalowanych w centymetrach i z wybranym poleceniem **Przyciągaj do siatki**, może zaznaczyć pole wyboru "Opcje siatki i linijki", dzięki czemu ustawienia te będą przyjmowane jako wartości domyślne dla wszystkich nowych dokumentów.

Aby zastosować ustawienia bieżącego rysunku do wszystkich nowych dokumentów:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Dokument".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Zapisz opcje jako domyślne dla nowych dokumentów".
- **4** Zaznacz pola wyboru odpowiadające ustawieniom, które mają być użyte dla każdego nowego dokumentu.

Korzystanie z Teczki podręcznej

Teczka podręczna umożliwia przeglądanie zawartości folderów komputera, wyświetlanie zbiorów obrazków clipart i zdjęć, importowanie do rysunku różnych plików, stosowanie wybranych wypełnień i konturów oraz przeszukiwanie internetowych serwisów FTP.

Teczka podręczna jest folderem pełnym obrazków clipart, zdjęć, wzorów wypełnień i konturów, odsyłaczy do serwisów FTP oraz innych elementów, które można wykorzystywać w tworzonych rysunkach.



Doker Teczki podręcznej podzielony jest na sześć kart: "Przeglądanie", "Obrazki clipart", "Zdjęcia", "Ulubione wypełnienia i kontury", "Modele trójwymiarowe" oraz "Serwisy FTP". Aby otworzyć określoną kartę Teczki podręcznej, należy wybrać nazwę tej karty z podmenu **Teczka podręczna** w menu **Narzędzia**.

Za pomocą karty "Przeglądanie" można dodawać do rysunku elementy z dowolnego folderu na dysku. Karty "Obrazki clipart" i "Zdjęcia" pozwalają importować do dokumentu obrazki clipart i zdjęcia z dysków CD-ROM dostarczanych razem z programem CorelDRAW. Do karty "Przeglądanie" można bezpośrednio przeciągać wybrane elementy rysunku. Karta "Ulubione wypełnienia i kontury" pozwala stosować dla obiektów w dokumencie gotowe wzory wypełnień i konturów. Pozwala ona także zapisywać zdefiniowane wypełnienia i kontury obiektu, tak by można je było w przyszłości stosować dla innych obiektów. Dzięki karcie "Serwisy FTP" można przeglądać zasoby dowolnego serwisu FTP oraz importować lub pobierać z niego pliki.

Przeglądanie plików, obrazków clipart i zdjęć za pomocą Teczki podręcznej

Karta "Przeglądanie" Teczki podręcznej umożliwia wyświetlanie hierarchii folderów i zapisanych w nich plików na dysku komputera. Strona ta pełni dwie podstawowe funkcje: pozwala przeszukiwać zasoby komputera w poszukiwaniu pliku, który ma zostać zaimportowany, po czym pozwala przeciągnąć znaleziony plik bezpośrednio do dokumentu. Ta metoda jest szczególnie użyteczna przy importowaniu obiektów i plików utworzonych za pomocą jednej z aplikacji pakietu graficznego CorelDRAW lub innych obsługiwanych aplikacji.

Karty "Obrazki clipart" i "Zdjęcia" w Teczce podręcznej także pozwalają wyszukiwać pliki określonego typu i przeciągać je bezpośrednio do rysunku. Karty "Przeglądanie", "Obrazki clipart" i "Zdjęcia" umożliwiają nawet wykonywanie podstawowych zadań związanych z zarządzaniem plikami.

Importowanie, otwieranie i drukowanie plików, obrazków clipart i zdjęć za pomocą Teczki podręcznej

Teczka podręczna upraszcza importowanie, otwieranie i drukowanie plików, obrazków clipart i zdjęć z dysku twardego komputera lub z dysku CD-ROM dostarczanego razem z programem CorelDRAW.

Aby przeprowadzić import plików, obrazków clipart lub zdjęć do dokumentu:

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Z menu **Narzędzia** wybierz polecenie **Teczka podręczna** i wskaż polecenie **Przeglądaj** aby móc otwierać pliki znajdujące się na dysku komputera.
 - Z menu Narzędzia wybierz polecenie Teczka podręczna i wskaż polecenie Obrazki clipart – aby móc otwierać obrazki lub obiekty clipart.
 - Z menu Narzędzia wybierz polecenie Teczka podręczna i wskaż polecenie Zdjęcia aby móc otwierać zdjęcia.
- 2 Otwórz folder zawierający poszukiwany plik.
- 3 Przeciągnij ikonę pliku z Teczki podręcznej do okna rysowania.



• Kopiowanie i wklejanie do dokumentu jest możliwe także za pomocą poleceń z menu podręcznego, wyświetlanego po kliknięciu prawym przyciskiem myszy.

.....

Aby otworzyć plik z grafiką, obrazkiem clipart lub zdjęciem:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij dwukrotnie ikonę pliku.
 - Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę pliku, a następnie wybierz polecenie **Otwórz**.

Aby wydrukować plik, obrazek clipart lub zdjęcie:

- 1 Wykonaj kroki 1 i 2 z procedury "Aby przeprowadzić import plików, obrazków clipart lub zdjęć do dokumentu".
- Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę pliku, a następnie wybierz polecenie Drukuj.

Zarządzanie plikami, obrazkami clipart i zdjęciami za pomocą Teczki podręcznej

Po odnalezieniu pliku za pomocą karty "Przeglądanie", "Obrazki clipart" lub "Zdjęcia" w Teczce podręcznej można go wyciąć, skopiować lub usunąć, zmienić jego nazwę, utworzyć do niego skrót lub przejrzeć jego właściwości.

Aby zmienić nazwę pliku, wyświetlić jego właściwości albo wyciąć, skopiować lub usunąć plik:

• Kliknij ikonę pliku prawym przyciskiem myszy, po czym wybierz jedno z poleceń.

Przeglądanie gotowych konturów i wypełnień za pomocą Teczki podręcznej

Karta "Ulubione wypełnienia i kontury" zawiera zestaw gotowych wzorów wypełnień i konturów, które można stosować dla wybranych obiektów. Stosowanie konturów i wypełnień przebiega w dokładnie taki sam sposób, jak dodawanie do rysunku elementów z kart "Przeglądanie", "Obrazki clipart", "Zdjęcia" i "Modele trójwymiarowe": przez przeciąganie ich z Teczki podręcznej do dokumentu. W tym przypadku należy jednak przeciągnąć i upuścić wypełnienie lub kontur na określony obiekt lub grupę obiektów. Karta "Ulubione wypełnienia i kontury" umożliwia także zapisywanie własnych wypełnień i konturów, co pozwala wykorzystać je później. Dzięki temu można stosować najczęściej używane wypełnienia i kontury bez konieczności ich każdorazowego odtwarzania.

Więcej informacji na temat nadawania obiektom wypełnień i konturów można znaleźć w sekcji "Nadawanie obiektom wypełnień i konturów" na stronie 231.

Zapisywanie wypełnienia lub konturu na karcie "Ulubione wypełnienia i kontury" w Teczce podręcznej

> Karta "Ulubione wypełnienia i kontury" umożliwia zapisywanie właściwości związanych z wypełnieniem i konturem obiektów, dzięki czemu te same właściwości można następnie stosować do innych obiektów w dokumencie. Zapisawszy wypełnienie lub kontur, można go następnie stosować wielokrotnie bez potrzeby ponownego odtwarzania za każdym razem.

Aby zapisać w Teczce podręcznej wzór wypełnienia lub konturu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Teczka podręczna, a następnie polecenie Ulubione wypełnienia i kontury.
- 2 Otwórz folder, w którym ma zostać zapisane określone wypełnienie lub kontur.



- **3** Używając narzędzia "Wskaźnik", przeciągnij obiekt, który ma odpowiednie wypełnienie lub kontur i upuść go na Teczkę podręczną.
- 4 Na ekranie zostanie wyświetlone okno dialogowe Zapisz ulubione. Zaznacz lub usuń zaznaczenie odpowiednich pól wyboru powiązanych z tymi właściwościami (wypełnienie lub kontur), które chcesz zapisać.
-
- R
- Zapisanie wzoru wypełnienia i konturu w Teczce podręcznej jest możliwe także przez przeciągnięcie obiektu do Teczki podręcznej prawym przyciskiem myszy.
- Aby wyświetlić zawartość folderu, należy kliknąć dwukrotnie jego ikonę. Aby przejść w hierarchii folderów o jeden poziom w górę, należy nacisnąć przycisk "Do góry o jeden poziom".

Nadawanie obiektom "ulubionych" wypełnień i konturów

Karta "Ulubione wypełnienia i kontury" w Teczce podręcznej oferuje dostęp do gotowych wypełnień i konturów dostarczanych razem z programem CorelDRAW oraz wypełnień i konturów zdefiniowanych przez użytkownika. Wypełnienia i kontury można stosować dla każdego tworzonego obiektu. Wypełnienia pojawią się jedynie w obiektach zamkniętych. Dla ułatwienia ikony przedstawiające wzory wypełnień i konturów mają postać miniatur zawartości pliku.

Aby nadać obiektowi wypełnienie lub kontur:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Teczka podręczna, a następnie polecenie Ulubione wypełnienia i kontury.
- 2 Otwórz folder zawierający właściwe wypełnienie lub kontur.
- 3 Przeciągnij ikonę wybranego wypełnienia lub konturu na odpowiedni obiekt.



• Zastosowanie wybranego wypełnienia lub konturu jest możliwe także przez zaznaczenie obiektu za pomocą narzędzia "Wskaźnik" i dwukrotne kliknięcie ikony odpowiedniego wypełnienia lub konturu.

.....

Zarządzanie "ulubionymi" wypełnieniami i konturami

Po odszukaniu pliku za pomocą karty "Ulubione wypełnienia i kontury" Teczki podręcznej można uzyskać dostęp do pełnego zestawu poleceń zarządzających.

Aby wyciąć, skopiować lub usunąć plik, zmienić jego nazwę, utworzyć do niego skrót albo przejrzeć jego właściwości:

• Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę pliku, po czym wybierz polecenie z menu podręcznego.

Przeglądanie serwisów FTP za pomocą Teczki podręcznej

Przy użyciu Teczki podręcznej można połączyć się z dowolnym serwisem FTP jako użytkownik anonimowy albo podając określoną nazwę użytkownika i hasło. Po połączeniu się z serwisem można przeglądać jego zawartość w poszukiwaniu plików nadających się do użycia w dokumencie. Odnalazłszy odpowiedni plik można zaimportować go wprost do dokumentu lub skopiować go na lokalny dysk twardy. Nie ma możliwości przesłania plików z dysku na serwis FTP.

Pierwsze połączenie z serwisem FTP odbywa się przez wpisanie jego adresu. Gdy połączenie zostanie zrealizowane, można utworzyć skrót do serwisu, dzięki czemu wpisywanie jego adresu przy każdych odwiedzinach nie będzie konieczne. Tworzenie skrótów to najprostszy sposób na przeglądanie najczęściej odwiedzanych serwisów FTP. Nawet jednak gdy skrót nie został utworzony, z serwisem nadal można się połączyć przez ponowne wpisanie adresu. Niezależnie od tego w programie CorelDRAW utrzymywana jest lista ośmiu ostatnio odwiedzanych serwisów FTP. Jako pierwsza pozycja na omawianej karcie Teczki podręcznej zapisany jest skrót do serwisu FTP firmy Corel (ftp.corel.com).

Łączenie się z serwisami FTP

Wiele serwisów FTP umożliwia anonimowym użytkownikom podłączenie przez proste wpisanie adresu – na przykład ftp.corel.com. Jednakże w przypadku niektórych serwisów obowiązują ograniczenia dostępu i aby połączyć się z nimi należy podać poprawną nazwę użytkownika i hasło. Po połączeniu się z serwisem można utworzyć do niego skrót, dzięki czemu nie ma potrzeby ponownego wprowadzania adresu przy kolejnych odwiedzinach. Tworzenie skrótów to najprostszy sposób na przeglądanie najczęściej odwiedzanych serwisów FTP.

Aby nawiązać anonimowe połączenie z serwisem FTP:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Teczka podręczna, a następnie polecenie Serwisy FTP.
- **2** Na karcie "Serwisy FTP" Teczki podręcznej kliknij w pustym miejscu prawym przyciskiem myszy, następnie wybierz polecenie **Przejdź do serwisu**.
- 3 Zaznacz pole wyboru "Przeprowadź logowanie jako »Anonymous«".
- **4** W oknie dialogowym **Podaj nazwę serwisu FTP** wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wpisz adres serwisu, z którym chcesz nawiązać połączenie.
 - Wybierz adres z listy rozwijanej.

Aby nawiązać połączenie z serwisem FTP z podaniem identyfikatora i hasła:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Przeprowadź logowanie jako Anonymous".
- 3 Naciśnij przycisk "OK".
- **4** W oknie dialogowym **Podaj nazwę użytkownika i hasło** wpisz odpowiednie informacje w polach "Nazwa użytkownika" oraz "Hasło".

Aby za

• Aby zachować bezpieczeństwo, identyfikator oraz hasło nie są zapisywane podczas tworzenia skrótu do serwisu. Przy każdym łączeniu się z zabezpieczonym serwisem FTP wymagane będzie podanie tych danych.

.....

Aby utworzyć skrót do ulubionego serwisu FTP:

• Kliknij prawym przyciskiem myszy w oknie nawiązanego połączenia, a następnie wybierz polecenie **Zapisz serwis**.

Utworzony skrót będzie wyświetlany na karcie "Serwisy FTP" Teczki podręcznej w formie folderu.

Aby połączyć się z serwisem FTP, wykorzystując skrót:

- 1 Kliknij dwukrotnie ikonę skrótu na karcie "Serwisy FTP" Teczki podręcznej.
- 2 W oknie dialogowym **Podaj nazwę użytkownika i hasło** podaj identyfikator i hasło albo nawiąż połączenie anonimowe.
- R
- Jeśli skrót do serwisu nie zostanie utworzony, połączenie z serwisem można nawiązać wpisując ponownie jego adres lub wybierając ten adres z listy w oknie dialogowym Podaj nazwę serwisu FTP.
- Alternatywną metodą zalogowania się do serwisu jest kliknięcie ikony skrótu prawym przyciskiem myszy i wybranie polecenia **Przeglądaj**.

Pobieranie plików z serwisu FTP

Nawiązawszy połączenie z serwisem FTP można przeglądać jego zawartość w poszukiwaniu plików nadających się do wykorzystania w dokumencie. Po odnalezieniu właściwego pliku można go zaimportować do dokumentu, zapisać jego kopię na lokalnym dysku twardym lub przeciągnąć plik do dokumentu.

Aby otworzyć folder serwisu FTP:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Teczka podręczna, a następnie polecenie Serwisy FTP.
- 2 Połącz się z serwisem FTP, który chcesz przeglądać.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij dwukrotnie ikonę folderu serwisu FTP.
 - Kliknij prawym przyciskiem myszy folder, a następnie wybierz polecenie **Otwórz**.

Aby zaimportować plik z serwisu FTP do dokumentu:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie plik.
- Kliknij ikonę pliku prawym przyciskiem myszy, a następnie wybierz polecenie **Importuj**.

Aby pobrać plik z serwisu FTP na dysk lokalny:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach od 1 do 3 procedury "Aby otworzyć folder serwisu FTP".
- 2 Kliknij ikonę pliku prawym przyciskiem myszy, a następnie wybierz polecenie **Pobierz plik**.
- **3** W oknie dialogowym **Zapisz jako** wybierz dysk i folder, w którym chcesz zapisać plik.
- 4 W polu "Nazwa pliku" wpisz nazwę pliku.
- 5 Wybierz format pliku z listy "Zapisz jako typ".

Aby przeciągnąć plik z serwisu FTP do dokumentu:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach od 1 do 3 procedury "Aby otworzyć folder serwisu FTP".
- 2 Przeciągnij plik z Teczki podręcznej do dokumentu.



- Nie ma możliwości przesłania plików z dysku na serwis FTP.
-



• Przy przeciąganiu pliku można korzystać z prawego przycisku myszy. Po zwolnieniu przycisku wyświetlone zostanie menu podręczne, z którego można wybrać polecenie **Upuść do CorelDRAW plik danych z Internetu**.

Korzystanie z linijek, siatki i prowadnic

Linijki, siatka i prowadnice są pomocne przy precyzyjnym rysowaniu i rozmieszczaniu obiektów. Linijki i siatkę można dowolnie konfigurować. Linijki pozwalają kontrolować położenie i rozmiar obiektu w oknie rysowania. Siatka stanowi umieszczoną ponad rysunkiem warstwę, dzięki której łatwiej można precyzyjnie kreślić obiekty i wyrównywać je względem siebie. Prowadnice to linie, które dodaje się do okna rysowania w celu ułatwienia operacji wyrównywania położenia obiektów. Domyślnie prowadnice nie są drukowane wraz z rysunkiem, jednak można to zmienić przy pomocy elementów sterujących Menedżera obiektów. Więcej informacji na temat Menedżera obiektów znajduje się w sekcji "Korzystanie z Menedżera obiektów" na stronie 202. Jak i kiedy należy korzystać z linijek, siatki i prowadnic pozostaje kwestią decyzji użytkownika. Można określić wszystkie parametry sterujące działaniem tych narzędzi w danym rysunku. Najkorzystniej jest odpowiednio skonfigurować linijki, siatkę i prowadnice jeszcze przed przystąpieniem do umieszczania na rysunku obiektów. Chociaż zmiana ustawień narzędzi pomiarowych jest możliwa w każdej chwili – na przykład wyświetlanie siatki w postaci ciągłych linii, a następnie zmiana na linie kropkowane lub przemieszczanie prowadnic w inne miejsce okna rysowania – praca przebiega znacznie sprawniej, jeśli linijki, siatka i prowadnice będą prawidłowo skonfigurowane już od samego początku.

Korzystanie z linijek i siatki

Umieszczone na ekranie linijki są pomocne przy określaniu rozmiaru i położenia obiektów na rysunku. Linijki mogą być szczególnie przydatne, jeśli używa się ich do pozycjonowania obiektów przeciąganych za pomocą myszy. Podczas przemieszczania wskaźnika myszy w obszarze okna rysowania linijki określają bieżącą pozycję kursora względem ich początku (miejsca, w którym przecinają się punkty "0" linijek). Na pasku stanu domyślnie wyświetlane są bieżące współrzędne wskaźnika myszy. Linijki mogą być wyskalowane w dowolnych jednostkach miary, które najlepiej pasują do opracowywanego rysunku.

Z linijkami współpracuje siatka, ułatwiająca dokładne umiejscawianie i wyrównywanie położenia obiektów. W programie CorelDRAW siatka wyświetlana jest w postaci szeregu przecinających się linii rozmieszczonych zgodnie z określonymi przez użytkownika ustawieniami. Wyświetlenie siatki daje w efekcie prosty i dokładny sposób pozycjonowania obiektów względem siebie oraz względem strony rysunkowej. Dodatkowo możliwe jest włączenie przyciągania obiektów do siatki, dzięki czemu będą one automatycznie dosuwane do siatki podczas ich przeciągania za pomocą myszy.

Siatka i linijki wspólnie ułatwiają określenie wielkości i położenia obiektu.



Ustawianie skali rysowania

Efektywność linijek i siatki można zwiększyć określając skalę rysunku (stosunek odległości na rysunku do odpowiednich odległości w świecie rzeczywistym). Przystępując na przykład do tworzenia rysunku technicznego, na którym na małej stronie mają być przedstawione duże obiekty, należy dobrać odpowiednią skalę.

Ustawianie parametrów linijki

Linijki mogą pomóc w określaniu rozmiarów i położenia obiektów. Przed przystąpieniem do korzystania z linijek, należy określić położenie początku układu współrzędnych – czyli miejsca, gdzie przecinają się linijki (punktu o współrzędnych 0,0). Umieszczenie zera w odpowiednio dobranym punkcie strony rysunkowej gwarantuje, że układ współrzędnych będzie rozpoczynał się w odpowiednim miejscu.

Przeciąganie punktu przecięcia linijek do okna rysowania w celu przemieszczenia początku linijek.



Oprócz określania położenia początku linijek istnieje również możliwość ich przemieszczania w obrębie okna rysowania, co pozwala na bardziej efektywne wykorzystanie linijek. Można na przykład przemieścić linijki bezpośrednio ponad rysunek, by móc utworzyć lub przenieść obiekt z najwyższą możliwą dokładnościa.

Zmiana położenia linijek umożliwia precyzyjne tworzenie i przesuwanie obiektów.



Aby określić położenie początku linijek:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dokument", a następnie wybierz pozycję "Linijki".
- **3** W celu określenia położenia początku wprowadź odpowiednie wartości w polach "W poziomie" i "W pionie".



 Umieszczane w tych polach wartości określają położenie początku linijki względem lewego dolnego rogu strony roboczej. Jeśli na przykład ustawiono wartość 1,0 jako współrzędną poziomą i wartość 5,0 jako współrzędną pionową, początek linijki zostanie umieszczony 1 mm w prawo i 5 mm w górę od lewego dolnego rogu strony rysunkowej.

X

• Położenie początku linijek można określić także, przeciągając punkt przecięcia linijek w obręb okna rysowania.

.....

Aby zmienić położenie linijek:

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przytrzymując klawisz SHIFT przeciągnij linijkę w nowe położenie.
 - Przytrzymując klawisz SHIFT przeciągnij punkt przecięcia linijek, aby jednocześnie zmienić położenie obu linijek.

Aby przywrócić linijce jej poprzednie położenie:

• Przytrzymując klawisz SHIFT, kliknij dwukrotnie daną linijkę.



• Kartę "Linijki" w oknie dialogowym **Opcje** można otworzyć, klikając dwukrotnie jedną z linijek w oknie rysowania.

Ustawianie jednostek linijki

Jednostki miary, w których wyskalowane są linijki pionowa i pozioma można swobodnie dobierać. W programie CorelDRAW dostępny jest obszerny wybór jednostek miary, od punktów, poprzez milimetry i cale aż do większych jednostek, takich jak metry, kilometry i mile. Dzięki temu można korzystać z jednostek długości, które w danej sytuacji są najbardziej odpowiednie dla tworzonego rysunku.

Wprowadzenie 63

Aby określić jednakowe jednostki miary dla linijki pionowej i poziomej:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dokument", a następnie wybierz pozycję "Linijki".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Takie same jednostki dla poziomych i pionowych linijek" i wybierz jednostkę miary z listy "Pionowo" i "Poziomo".

Aby określić odmienne jednostki miary dla linijki pionowej i poziomej:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Takie same jednostki dla poziomych i pionowych linijek" i wybierz jednostkę miary z listy "Pionowo" i "Poziomo".
-
 - Po zmianie jednostek na linijkach gęstość siatki zostaje automatycznie zmieniona w celu zachowania tej samej odległości względnej między liniami. Jeśli na przykład gęstość siatki ustawiono jako cztery linie na cal, po czym jednostki na linijkach zmieniono na centymetry, gęstość siatki zostanie automatycznie przekształcona, by zachować taką samą liczbę linii siatki na centymetr – w tym przypadku będzie to jedna linia co 0,8 cm.

R

- Jeśli na linijkach zamiast ułamków dziesiętnych mają być wyświetlane ułamki zwykłe, należy zaznaczyć pole wyboru "Pokaż ułamki".
- Zmiana jednostek na obu linijkach jest możliwa także przez wybranie innej jednostki z listy "Jednostki dokumentu" na pasku właściwości.

Ustawianie jednostek linijki dla grafiki internetowej

Przy opracowywaniu grafiki do wykorzystania w Internecie zwykle najlepiej jest korzystać z pikseli jako jednostki miary. Posługiwanie się pikselami i określenie na samym początku rozdzielczości pionowej i poziomej rysunku pozwala uzyskać gwarancję, że rysunek będzie wyglądał jednakowo bez względu na to, w jakiej aplikacji będzie wyświetlany.

Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Ustawianie parametrów strony rysunkowej" na stronie 37.
Aby zmienić jednostki miary na linijkach na piksele:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dokument", a następnie wybierz pozycję "Linijki".
- 3 Z listy "Poziomo" wybierz pozycję "Piksele".
- **4** Zaznacz pole wyboru "Takie same jednostki dla poziomych i pionowych linijek".
- 5 Naciśnij przycisk "Rozdzielczość".
- 6 Wpisz wartość w polu "Rozdzielczość pozioma".
- 7 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby rozdzielczość w pionie i w poziomie była taka sama, zaznacz pole wyboru "Jednakowe wartości".
 - Aby rozdzielczość w pionie była różna od rozdzielczości w poziomie, usuń zaznaczenie pola wyboru "Jednakowe wartości" i wpisz wartość w polu "Rozdzielczość pionowa".

Określanie położenia znaczników na podziałce linijki

Możliwe jest określenie, ile znaczników (kresek) powinno się pojawiać między dwiema kreskami oznaczającymi pełną jednostkę na podziałce linijki pionowej i poziomej.

Aby określić liczbę znaczników na podziałce:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dokument", a następnie wybierz pozycję "Linijki".
- 3 Wybierz odpowiednią opcję z listy "Odstępy podziałki".

Określanie skali rysunku

Dla opracowywanego rysunku można określić dowolną skalę. Skala jest stosunkiem odległości mierzonych na rysunku do odpowiednich odległości w świecie rzeczywistym. Na przykład wybór skali 1:10 oznacza, że jedna jednostka odległości na linijce odpowiada odległości dziesięciu takich jednostek w świecie rzeczywistym. Ustawianie skali rysunku jest szczególnie użyteczne w przypadku rysunków technicznych lub architektonicznych, na których wykreśla się duże obiekty na stosunkowo małej stronie.

Można wybrać jedną z gotowych skal lub zdefiniować nową skalę pasującą do danego zastosowania.

Wprowadzenie 65

Aby wybrać gotową skalę rysunku:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dokument", a następnie wybierz pozycję "Linijki".
- 3 Naciśnij przycisk "Edytuj skalę".
- 4 Z listy "Typowe skale" wybierz skalę rysunku.

Aby zdefiniować niestandardową skalę rysunku:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Z listy "Typowe skale" wybierz pozycję "Niestandardowa".
- 3 W polu "Odległość na stronie" umieść wartość określającą część skali, która odnosi się do rysunku.
- 4 Z listy wybierz jednostkę służącą do pomiaru odległości na stronie.
- 5 W polu "Odległość rzeczywista" umieść wartość określającą odległość, która ma być reprezentowana przez jedną jednostkę odległości na stronie.



- Aby zmienić jednostki w polu "Odległość rzeczywista", należy zmienić jednostki miary, w jakich wyskalowana jest linijka pozioma.
- Jeśli skala rysunku jest ustawiona na wartość inną niż 1:1, jednostka skali linijki pionowej jest zawsze taka sama jak jednostka linijki poziomej. Dodatkowe informacje dotyczące zmiany jednostek skalowania linijki można znaleźć w sekcji "Ustawianie jednostek linijki" na stronie 63.

.....

Określanie parametrów siatki

Odstęp między liniami siatki można określić za pomocą dwóch opcji: gęstości i odstępów. Gęstość oznacza odległość między liniami siatki zdefiniowaną przez liczbę linii przypadających na jednostkę miary w poziomie i w pionie. Odstępy stanowią metodę określania dokładnej odległości między dwiema dowolnymi liniami. Bez względu na wybraną metodę działanie siatki jest jednakowe.

Domyślnie w programie CorelDRAW linie siatki są wyświetlane w sposób podobny jak na papierze kratkowanym. Można siatkę skonfigurować tak, by była wyświetlana w postaci linii kropkowanych, które są mniej widoczne. Punkty widoczne będą w miejscach przecięcia linii pionowych z poziomymi. Wybrane ustawienie gęstości lub odstępów dotyczy w takim samym stopniu linii, jak i kropek.





Aby określić odległość między liniami siatki:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dokument", a następnie kliknij pozycję "Siatka".
- 3 Zaznacz jedną z następujących opcji:
 - "Gęstość" pozwala określić odległość między liniami siatki w postaci liczby linii przypadających na wybraną jednostkę miary,
 - "Odstępy" pozwala bezpośrednio określić odległość między liniami siatki.
- 4 Wpisz wartości w polach "W poziomie" i "W pionie".

Aby zmienić sposób wyświetlania siatki na punkty:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz opcję "Pokaż siatkę jako punkty".



• Dla zwiększenia precyzji należy podać duże wartości dla opcji "Gęstość" lub małe dla opcji "Odstępy".

Przyciąganie obiektów do siatki

Funkcja przyciągania obiektów do siatki pomaga w precyzyjnym wyrównywaniu obiektów. Jeśli opcja ta jest zaznaczona, rysowane lub przesuwane obiekty będą automatycznie przyciągane do siatki, tak że zostaną wyrównane w poziomie i w pionie do najbliższego znacznika siatki.

Aby obiekty były przyciągane do siatki:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dokument", a następnie kliknij pozycję "Siatka".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Przyciągaj do siatki".



 Inną metodą włączenia funkcji przyciągania do siatki jest naciśnięcie przycisku "Przyciągaj do siatki" na pasku właściwości lub wybranie polecenia Przyciągaj do siatki z menu Widok.

Wyświetlanie linijek i siatki

Możliwe jest wybranie, kiedy i w jaki sposób linijki i siatka mają być wyświetlane. Jeśli ilość miejsca na ekranie jest ograniczona, korzystnie jest ukryć linijki i wyświetlić je dopiero wtedy, gdy będą potrzebne. Podobnie można ukryć linie siatki, aby móc obejrzeć dokument w takiej postaci, w jakiej pojawi się on na wydruku. Wszystkie ustawienia linijek i siatki są pamiętane bez względu na to, czy linijki i siatka są widoczne, czy ukryte.

Aby wyświetlić lub ukryć linijki:

• Z menu Widok wybierz polecenie Linijki.

Znacznik wyboru umieszczony obok nazwy tego polecenia oznacza, że linijki są wyświetlane.

Aby wyświetlić lub ukryć siatkę:

• Z menu Widok wybierz polecenie Siatka.

Znacznik wyboru umieszczony obok nazwy tego polecenia oznacza, że siatka jest wyświetlana.

Praca z prowadnicami

Prowadnice są liniami, które można umieszczać w dowolnym miejscu okna rysowania. Są one pomocne podczas wyrównywania i zmiany położenia obiektów. Istnieje możliwość utworzenia dowolnej liczby poziomych, pionowych oraz ukośnych prowadnic. Linie te można zachować wraz z rysunkiem. Jest również opcja przyciągania do prowadnic, której zaznaczenie powoduje, że obiekty są automatycznie wyrównywane do prowadnic po przemieszczeniu lub narysowaniu w sąsiedztwie dowolnej z tych linii. Użycie prowadnic ułatwia tworzenie, wyrównywanie i pozycjonowanie obiektów w oknie rysowania.



Możliwe jest zaznaczenie, obracanie, podsuwanie, duplikowanie i usuwanie prowadnic w taki sam sposób, jak w przypadku innych obiektów. Prowadnicom można nadać dowolny kolor, lecz prowadnica zaznaczona zawsze będzie wyróżniona kolorem czerwonym. Za pomocą Menedżera obiektów można także ukryć warstwę prowadnic. Więcej informacji na temat Menedżera obiektów można znaleźć w sekcji "Korzystanie z Menedżera obiektów" na stronie 202.

Domyślnie przyjmowane jest ustawienie, w którym prowadnice nie pojawiają się na wydruku. Jeśli jednak zajedzie potrzeba ich wydruku, można to zmienić za pomocą Menedżera obiektów. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Włączanie lub wyłączanie drukowania warstwy" na stronie 216.

Dodawanie standardowych prowadnic

Możliwe jest precyzyjne ustawienie prowadnic poziomych, pionowych i ukośnych. Położenie prowadnic pionowych i poziomych określane jest odległością od punktu zero na odpowiedniej linijce. Natomiast ustawienie prowadnic ukośnych określane jest na podstawie współrzędnych dwóch punktów, przez które przechodzi prowadnica lub na podstawie współrzędnych jednego punktu i kąta nachylenia. Obiekty można wyrównywać do prowadnic poprzez wizualną ocenę ich położenia względem linii lub przyciągać do prowadnic w celu automatycznego, dokładnego wyrównywania.

Aby ustawić prowadnicę pionową lub poziomą, wystarczy przeciągnąć ją z linijki do obszaru okna rysowania.



Wprowadzenie 69

Jeśli szybkość ma większe znaczenie niż dokładność, prowadnice można umieszczać na rysunku za pomocą myszy. Poziome i pionowe prowadnice można tworzyć, przeciągając je z linijek do obszaru okna rysowania. Aby otrzymać prowadnicę ukośną, należy obrócić prowadnicę poziomą lub pionową.

Każda dodana prowadnica widoczna będzie na każdej stronie dokumentu wielostronicowego poza stronicami, których rozmiar i orientacja zostały określone indywidualnie.

Wszystkie nowe dokumenty mogą zawierać od razu z góry zadany zestaw prowadnic, jeśli tak życzy sobie użytkownik.

Aby umieścić na rysunku prowadnicę pionową lub poziomą:

- 1 Z menu Widok wybierz polecenie Ustawienia prowadnic.
- 2 Na liście kategorii wybierz pozycję "Poziome" lub "Pionowe".
- **3** W polu wpisz liczbę oznaczającą umiejscowienie prowadnicy (względem punktu zerowego linijki poziomej lub pionowej).
- 4 Z listy jednostek wybierz odpowiednią jednostkę miary.
- 5 Naciśnij przycisk "Dodaj".



• Aby umieścić prowadnicę pod lub na lewo od punktu zero (odpowiednio dla prowadnic poziomych lub pionowych), w polach należy wprowadzić liczby ujemne.

 Alternatywnym sposobem umieszczenia prowadnicy jest kliknięcie linijki pionowej lub poziomej i przeciągnięcie prowadnicy na stronę rysunkową.

Aby umieścić na rysunku prowadnicę ukośną:

- 1 Z menu Widok wybierz polecenie Ustawienia prowadnic.
- 2 Na liście kategorii wybierz pozycję "Ukośne".
- 3 Z listy "Określ" wybierz metodę określania położenia prowadnicy.

Określ dwa zestawy współrzędnych lub jeden zestaw współrzędnych i kąt. Na przykład, jeśli wybierzesz z listy pozycję "Kąt i 1 punkt", trzeba będzie wpisać współrzędne w polach "X" i "Y" oraz wartość kąta w polu "Kąt". Utworzona w ten sposób linia przechodzi przez punkt o podanych współrzędnych i jest nachylona w stosunku do kierunku poziomego pod podanym kątem.

- **4** W polach "X" i "Y" umieść współrzędne punktu końcowego (w stosunku do punktu o współrzędnych 0,0 linijek).
- 5 Jeśli korzystasz z opcji "Kąt i 1 punkt", wprowadź odpowiednią wartość w polu "Kąt".
- 6 Naciśnij przycisk "Dodaj".



• Istniejącą już prowadnicę pionową lub poziomą można zamienić w ukośną po kliknięciu jej dwa razy z rzędu, co powoduje wyświetlenie uchwytów obrotu i pochylania.

Aby wszystkie nowe dokumenty dysponowały gotowym zestawem prowadnic:

- 1 Z menu **Narzędzia** wybierz polecenie **Opcje**, a następnie kliknij kategorię "Dokument".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Zapisz opcje jako domyślne dla nowych dokumentów".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Opcje prowadnic".
- **4** Usuń zaznaczenia pozostałych pól wyboru poza tymi, które odpowiadają żądanym opcjom.

R

• Dwukrotne kliknięcie prowadnicy powoduje otwarcie karty "Ustawienia prowadnic" w oknie dialogowym **Opcje**.

Dodawanie wzorców prowadnic

Wzorce prowadnic ułatwiają umieszczanie w rysunkach często używanych prowadnic. Można utworzyć własne wzorce, a następnie stosować je dla wszystkich nowych dokumentów. Jeśli po zastosowaniu wzorca rozmiar lub orientacja strony ulegną zmianie, prowadnice zostaną odtworzone w odpowiednich miejscach.

W dokumencie wielostronicowym wzorce prowadnic są dostępne wyłącznie na stronach domyślnych, nie są natomiast dostępne na stronach, których rozmiar i orientację określono indywidualnie. Więcej informacji na temat konfigurowania formatu dokumentów można znaleźć w sekcji "Ustawianie parametrów strony rysunkowej" na stronie 37.

Aby dodać wzorzec prowadnic:

- 1 Z menu Widok wybierz polecenie Ustawienia prowadnic.
- 2 Na liście kategorii wybierz pozycję "Wzorce".
- **3** Wybierz jedną z następujących opcji:
 - "Wzorce Corela" ta opcja pozwala wybrać jeden lub kilka spośród różnych wzorców dostarczanych razem z programem CorelDRAW,
 - "Wzorce zdefiniowane przez użytkownika" ta opcja umożliwia definiowanie własnych wzorców.
- 4 Włącz pola wyboru odpowiadające pożądanym opcjom.

W przypadku korzystania z opcji "Wzorce zdefiniowane przez użytkownika", wpisz odpowiednie wartości w sekcjach "Marginesy", "Kolumny" i "Siatka".

5 Naciśnij przycisk "Zastosuj wzorce".

Zmiana położenia prowadnic

Po rozpoczęciu pracy nad rysunkiem prowadnice można przemieścić w położenie, które w danej chwili jest najbardziej stosowne. Prowadnice znajdujące się już na rysunku można pozycjonować na dwa sposoby: wzrokowo, przez zaznaczenie ich i przeciągnięcie za pomocą myszy lub z większą precyzją za pomocą okna dialogowego **Opcje**.

Aby przemieścić prowadnicę pionową lub poziomą za pomocą myszy:

• Kliknij prowadnicę i przeciągnij ją w dowolne miejsce okna rysowania.

Aby zmienić kąt nachylenia prowadnicy ukośnej za pomocą myszy:

• Kliknij prowadnicę dwukrotnie i obracaj ją jak dowolny inny obiekt, aż do uzyskania odpowiedniego kąta nachylenia.

Aby precyzyjnie zmienić położenie prowadnicy poziomej lub pionowej:

- 1 Z menu Widok wybierz polecenie Ustawienia prowadnic.
- 2 Na liście kategorii wybierz pozycję "Poziome" lub "Pionowe".
- **3** Z listy wyświetlonej w lewej części okna dialogowego wybierz odpowiednią prowadnicę.
- **4** Wprowadź liczbę oznaczającą nową pozycję (względem punktu zerowego poziomej lub pionowej linijki).

Jeśli chcesz przenieść prowadnicę na lewo lub poniżej punktu zerowego (odpowiednio dla pionowej i poziomej prowadnicy), wprowadź liczbę ujemną.

- 5 Jeśli to konieczne, z listy jednostek wybierz jednostkę miary.
- 6 Naciśnij przycisk "Przenieś".

Aby zmienić położenie prowadnicy ukośnej:

- 1 Z menu Widok wybierz polecenie Ustawienia prowadnic.
- 2 Na liście kategorii wybierz pozycję "Ukośne".
- **3** Wybierz jedną z prowadnic z listy.
- 4 Z listy "Określ" wybierz metodę przesuwania.
- **5** W polach "X" i "Y" umieść współrzędne punktu końcowego (w stosunku do punktu o współrzędnych 0,0 linijek).
- 6 Jeśli korzystasz z opcji "Kąt i 1 punkt", wprowadź odpowiednią wartość w polu "Kąt".
- 7 Naciśnij przycisk "Przenieś".



- Zmiana położenia prowadnicy wzorcowej zamienia ją w prowadnicę zwykłą. W przypadku zmiany rozmiaru lub orientacji strony, oryginalna prowadnica wzorcowa zostanie odtworzona.
- Prowadnice zaznaczone zawsze wyróżnione są kolorem czerwonym.

.....

Korzystanie z przyciągania do prowadnic

Funkcja przyciągania do prowadnic pomaga w precyzyjnym wyrównywaniu obiektów. Przesuwane lub rysowane obiekty są automatycznie przyciągane do znajdującej się w sąsiedztwie prowadnicy. W ten sposób obiekty są ustawiane w szeregu, wzdłuż prowadnicy. Obiekty są przyciągane do prowadnic na dwa sposoby. W przypadku prowadnic pionowych i poziomych do prowadnicy przylegają krawędzie prostokąta ograniczającego dany obiekt. W przypadku wszystkich typów prowadnic przyciągany będzie punkt, który kliknięto wskaźnikiem myszy w celu przeciągnięcia obiektu w nowe położenie.

Aby używać funkcji przyciągania do prowadnic:

- 1 Z menu Widok wybierz polecenie Ustawienia prowadnic.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Przyciągaj do prowadnic".

Aby wyśrodkować obiekty względem prowadnic:

- 1 Z menu Widok wybierz polecenie Przyciągaj do prowadnic i upewnij się, że przy nazwie polecenia widnieje znak zaznaczenia.
- **2** Zaznacz obiekt i przeciągaj go ponad prowadnicą, aż jego środek obrotu zostanie przyciągnięty do prowadnicy.



• Włączenie funkcji przyciągania do prowadnic możliwe jest także przez naciśnięcie przycisku "Przyciągaj do prowadnic" na pasku właściwości lub przez wybranie z menu **Widok** polecenia **Przyciągaj do prowadnic**.

Wyświetlanie prowadnic

W dowolnym momencie można zmienić sposób wyświetlania prowadnic na rysunku. Na ogół podczas rysowania i rozmieszczania obiektów korzystnie jest wyświetlić prowadnice. Są jednak sytuacje, w których prowadnice przeszkadzają i wówczas najwygodniej jest je ukryć (na przykład podczas oceny ukończonego rysunku).

Sposób wyświetlania prowadnic na stronie można zmienić nadając im inne kolory, przenosząc w nowe miejsce lub ukrywając je zupełnie.

R



Możliwe jest wybranie dowolnego koloru zarówno dla prowadnic domyślnych, jak i dla prowadnic umieszczonych przez użytkownika.

Aby wyświetlić lub ukryć prowadnice:

- Z menu Widok wybierz polecenie Prowadnice.
- Wyświetlenie prowadnic jest możliwe także przez zaznaczenie pola wyboru "Pokaż prowadnice" na stronie "Prowadnice" w oknie dialogowym **Opcje**.

Aby zmienić kolor prowadnicy:

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij kolor z palety kolorów i upuść go nad prowadnicą.
 - Zaznacz prowadnicę i kliknij kolor w palecie kolorów prawym przyciskiem myszy.

Aby zobaczyć nowy kolor, należy cofnąć zaznaczenie prowadnicy, ponieważ prowadnice zaznaczone zawsze wyróżniane są kolorem czerwonym.

Blokowanie prowadnic

Blokowanie prowadnic stanowi zabezpieczenie przed ich przypadkowym przeniesieniem lub usunięciem. Jeśli konieczne okaże się przeniesienie lub usunięcie zablokowanej prowadnicy, można ją odblokować.

Aby zablokować prowadnicę:

- 1 Zaznacz prowadnicę narzędziem "Wskaźnik".
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Zablokuj obiekt.

Aby odblokować prowadnicę:

- 1 Wskaż prowadnicę.
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Odblokuj obiekt.



• Można także zablokować lub odblokować prowadnicę klikając ją prawym przyciskiem myszy, a następnie wybierając polecenie **Zablokuj obiekt** lub **Odblokuj obiekt**.

Usuwanie standardowych prowadnic

Aby usunąć prowadnicę, należy zaznaczyć ją narzędziem "Wskaźnik" i nacisnąć klawisz DELETE. Jeśli prowadnica znajdowała się w dokumencie wielostronicowym, zostanie ona usunięta ze wszystkich stron.

Aby usunąć prowadnicę:

- 1 Z menu Widok wybierz polecenie Ustawienia prowadnic.
- 2 Na liście kategorii kliknij pozycję "Poziome", "Pionowe" lub "Ukośne".
- 3 Wybierz prowadnicę.
- 4 Naciśnij przycisk "Usuń".

Wprowadzenie 75

Aby usunąć wszystkie prowadnice poziome, pionowe i ukośne:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Naciśnij przycisk "Wyczyść".

Aby usunąć prowadnicę zablokowaną:

 Kliknij prowadnicę prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Odblokuj obiekt.



- Można zaznaczyć wiele prowadnic jednocześnie klikając je przy wciśniętym klawiszu SHIFT.
- Do usunięcia z bieżącego dokumentu jednej, kilku lub wszystkich prowadnic można również wykorzystać okno dialogowe **Ustawienia prowadnic**.

.....

Usuwanie wzorców prowadnic

Do usuwania wzorców prowadnic służy strona "Prowadnice" w oknie dialogowym **Opcje**. Jeśli prowadnica wzorcowa zostanie usunięta w dowolny inny sposób, pojawi się ona ponownie w przypadku zmiany rozmiaru lub orientacji strony.

Aby usungć wzorzec prowadnicy:

- 1 Z menu Widok wybierz polecenie Ustawienia prowadnic.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Wzorce".
- **3** Usuń zaznaczenie wszystkich pól wyboru na liście "Wzorce Corela" i naciśnij przycisk "OK".

Wyświetlanie wyników pracy

Funkcje sterowania widokiem w programie CorelDRAW umożliwiają wyświetlanie dokumentu w dowolny sposób odpowiadający bieżącym potrzebom. Wśród dostępnych narzędzi jest paleta narzędzia "Powiększenie", Menedżer widoków, jak również polecenia znajdujące się na paskach narzędzi i w menu. Omawiane elementy sterujące można wykorzystywać do zmiany sposobu wyświetlania obiektów, do powiększania lub pomniejszania wyświetlanego rysunku lub do zachowywania szczególnych widoków, tak aby później można było z nich skorzystać.

Powiększanie i przewijanie

W programie CorelDRAW możliwy jest szybki dostęp do narzędzi pozwalających pomniejszać lub powiększać widok rysunku. W powiększeniu można przyglądać się szczegółom, pomniejszenie daje natomiast szerszą perspektywę. Ponadto wyświetlany obszar można zmienić przeciągając rysunek wewnątrz okna rysowania.

Elementy sterujące wyświetlaniem obecne są także na pasku właściwości, na pasku narzędzi "Powiększenie" oraz na standardowym pasku narzędzi. Korzystając z paska właściwości można wyświetlić dokument w dowolnym powiększeniu. Można również szybko zmienić powiększenie korzystając z gotowych, określonych procentowo, stopni powiększenia.

Powiększanie i przewijanie rysunku nie powoduje wprowadzenia w nim jakichkolwiek zmian – w ten sposób zmienia się tylko sposób wyświetlania rysunku na ekranie.

Zmiana widoku za pomocą palety wysuwanej "Powiększenie"

Narzędzia "Powiększenie" i "Chwyt" ułatwiają zmianę sposobu wyświetlania rysunku. Narzędzie "Powiększenie" pozwala powiększyć rysunek w celu uzyskania lepszego widoku szczegółów w pewnym jego obszarze lub też pomniejszyć go, aby możliwe było oglądanie większego obszaru rysunku. Narzędzie "Chwyt" pozwala przemieszczać stronę rysunku, tak by wewnątrz okna znalazł się odpowiedni obszar. Sposób korzystania z narzędzia "Chwyt" można porównać z przesuwaniem kartki papieru na powierzchni biurka.

Aby powiększyć wybrany obiekt, należy użyć narzędzia "Powiększenie", aby umieścić obiekt w polu markizy.



Program CorelDRAW obsługuje standard Microsoft IntelliMouse. Możliwe jest powiększanie oraz chwytanie z wykorzystaniem pokrętła. Każdy karb na pokrętle zmienia stopień powiększenia o 10 lub 50 procent. Przy powiększaniu między 1 a 100 procent, stopień powiększenia zmienia się krokami co 10 procent. Jeśli poziom powiększenia przekroczy wartość 100 procent, kroki ulegają zwiększeniu do 50 procent. Narzędzie "Chwyt" pozwala szybko poruszać się po oknie rysowania.



Aby powiększyć wybrany obszar rysunku:

- Otwórz paletę wysuwaną "Powiększenie" i uaktywnij narzędzie "Powiększenie".
- **2** W oknie rysowania klikając i przeciągając ukośnie wskaźnik myszy utwórz pole markizy wokół obszaru, który ma zostać powiększony.

Aby pomniejszyć obrazek:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Powiększenie" i uaktywnij narzędzie "Powiększenie".
- 2 Kliknij w obrębie okna rysowania prawym przyciskiem myszy.

Aby przemieścić widok rysunku w oknie rysowania:

Ð

Q

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Powiększenie" i uaktywnij narzędzie "Chwyt".
- 2 Przeciągnij dokument na właściwe miejsce w oknie rysowania.

Aby zmienić powiększenie za pomocą myszy IntelliMouse:

- 1 Wskaż myszą dowolny obiekt.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby powiększyć obiekt, kręć kółkiem do przodu (w stronę monitora).
 - Aby pomniejszyć obiekt, kręć kółkiem do tyłu (do siebie).

Aby przesuwać stronę rysunkową za pomocą myszy IntelliMouse:

- 1 Naciśnij kółko.
- 2 Przesuń mysz w kierunku, w którym chcesz przesunąć stronę rysunkową.

Aby zwiększyć prędkość przesuwania, odsuń kursor od znacznika początku.

3 Naciśnij kółko, aby zakończyć przesuwanie.



- Aby szybko powiększyć pewną część rysunku dopasować powiększenie wystarczy kliknąć dwukrotnie ikonę narzędzia "Powiększenie" lub kliknąć w dowolnym miejscu okna rysowania przy wybranym narzędziu "Powiększenie".
- Trzymanie wciśniętego klawisza SHIFT podczas klikania lewym lub prawym przyciskiem myszy powoduje odwrócenie działania narzędzia "Powiększenie".

.....

Zmiana widoku za pomocą paska właściwości

Po kliknięciu ikony narzędzia "Powiększenie" lub "Chwyt" (w przyborniku) na pasku właściwości pojawia się nowy zestaw elementów sterujących. Elementy te wspierają działanie narzędzi "Powiększenie" i "Chwyt" przy zmianie sposobu wyświetlania dokumentu. Zapamiętywanie i usuwanie określonych widoków dokumentu jest możliwe przy użyciu Menedżera widoków.

Poniższe elementy sterujące widoczne są na pasku właściwości tylko wtedy, gdy wybrane jest narzędzie "Powiększenie" lub "Chwyt".

Aby zmienić sposób wyświetlania, korzystając z paska właściwości:

Aby wyświetlić	Należy (na pasku właściwości)	
Powiększony widok rysunku	Nacisnąć przycisk "Powiększ".	
Rysunek w pomniejszeniu	Nacisnąć przycisk "Pomniejsz".	
Obiekty w rzeczywistej wielkości	Nacisnąć przycisk "Skala 1:1".	
Wszystkie zaznaczone obiekty	Nacisnąć przycisk "Zaznaczenie".	
Wszystkie obiekty	Nacisnąć przycisk "Wszystkie obiekty".	
Całą stronę rysunkową	Nacisnąć przycisk "Cała strona".	
Szerokość całej strony rysunkowej	Nacisnąć przycisk "Szerokość strony".	
Wysokość całej strony rysunkowej	Nacisnąć przycisk "Wysokość strony".	
Menedżera widoków	Nacisnąć przycisk "Menedżer widoków".	

Wprowadzenie **79**

Zmiana widoku za pomocą pasków narzędzi "Standardowy" i "Powiększenie"

Wyświetlenie paska narzędzi "Powiększenie" pozwala zawsze mieć narzędzia do regulowania widoku pod ręką, bez względu na używane właśnie narzędzie. Pasek narzędzi "Powiększenie" udostępnia wszystkie narzędzia umożliwiające otrzymanie wymaganego widoku. Elementy na pasku działają analogicznie do swych odpowiedników na pasku właściwości oraz w oknie Menedżera widoków. Więcej informacji na temat korzystania z tych narzędzi można znaleźć w sekcjach "Zmiana widoku za pomocą paska właściwości" na stronie 79 oraz "Zmiana widoku za pomocą Menedżera widoków" na stronie 82.

Możliwe jest przejście do jednego z predefiniowanych stopni powiększenia lub do ściśle określonego stopnia powiększenia. Jeśli wpisana liczba przekracza wartość maksymalnego powiększenia, zostaje ona automatycznie zamieniona na dopuszczalną, graniczną wartość. Po wpisaniu bardzo wysokiej wartości (na przykład 100000 procent), dokument w programie CorelDRAW wyświetlony zostanie w najwyższym stopniu powiększenia, jaki jest dopuszczalny. Możliwe jest także nazwanie i zapisanie określonego stopnia powiększenia przy użyciu standardowego paska narzędzi. Więcej informacji na ten temat znajduje się w sekcji "Zapisywanie stopni powiększenia zdefiniowanych przez użytkownika" na stronie 80.

Aby wyświetlić pasek narzędzi powiększenia:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Paski narzędzi.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Powiększenie".

Aby przejść do określonego poziomu powiększenia:

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
- 100%

-

- Wybierz stopień powiększenia z listy "Powiększenie" znajdującej się na standardowym pasku narzędzi.
- Wpisz wartość w polu "Powiększenie".

Zapisywanie stopni powiększenia zdefiniowanych przez użytkownika

Zapisanie określonego stopnia powiększenia pozwala następnie szybko do niego przechodzić. W tym celu, po powiększeniu odpowiedniego obszaru strony rysunkowej, dany poziom powiększenia można zapisać pod wybraną nazwą. Następnie dowolny obszar rysunku można powiększyć wybierając tak zapisany stopień powiększenia.

Stopnie powiększenia zdefiniowane przez użytkownika są zależne od strony. Jeśli na przykład dany stopień powiększenia został zapisany pod nazwą na stronie pierwszej dokumentu wielostronicowego, stopień ten będzie potem dostępny wyłącznie po wyświetleniu strony pierwszej. Zmiana nazwy stopnia powiększenia zdefiniowanego przez użytkownika jest odzwierciedlana w oknie Menedżera widoków. Usunięcie niestandardowego stopnia powiększenia jest możliwe tylko za pomocą Menedżera widoków. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Zapisywanie, usuwanie i korzystanie z widoków specjalnych" na stronie 83.

Aby zapisać stopień powiększenia zdefiniowany przez użytkownika:

- 1 Kliknij listę "Skala powiększenia" na standardowym pasku narzędzi.
- 2 Wpisz nazwę dla stopnia powiększenia i naciśnij klawisz ENTER.

Określanie wartości domyślnych dla narzędzia "Powiększenie"

Domyślne parametry działania narzędzia "Powiększenie" można zmienić, tak by reagowało ono w określony sposób na fakt kliknięcia prawym przyciskiem myszy. Dostępny jest wybór między automatycznym dwukrotnym pomniejszaniem dokumentu, a wyświetlaniem menu podręcznego, z którego szybko można wybrać jeden z wielu stopni powiększenia.

Aby określić domyślne ustawienia dla narzędzia "Powiększenie":

- Q
- 1 Kliknij prawym przyciskiem myszy narzędzie "Powiększenie" na palecie wysuwanej "Powiększenie" i wybierz polecenie **Właściwości**.
- 2 Aby określić sposób zachowania narzędzia "Powiększenie" po kliknięciu prawym przyciskiem myszy w oknie rysowania, zaznacz jedną z poniższych opcji:
 - "Pomniejszenie" powoduje dwukrotne pomniejszenie rysunku,
 - "Menu kontekstowe" powoduje wyświetlenie menu podręcznego, z którego szybko można wybrać jeden z wielu stopni powiększenia.

Aby określić domyślne ustawienia dla narzędzia "Chwyt":



- 1 Kliknij prawym przyciskiem myszy narzędzie "Chwyt" na palecie wysuwanej "Powiększenie" i wybierz polecenie **Właściwości**.
- 2 Aby określić sposób zachowania narzędzia "Chwyt" po kliknięciu prawym przyciskiem myszy w oknie rysowania, zaznacz jedną z poniższych opcji:
 - "Pomniejszenie" powoduje dwukrotne pomniejszenie rysunku,
 - "Menu kontekstowe" powoduje wyświetlenie menu podręcznego, z którego szybko można wybrać jeden z wielu stopni powiększenia.

Dopasowywanie odległości na ekranie do odległości rzeczywistych

Program CorelDRAW pozwala określić, że jeden centymetr na ekranie ma odpowiadać jednemu centymetrowi "rzeczywistej" odległości. Opcja ta jest szczególnie użyteczna podczas pracy w trybie powiększenia 1:1, ponieważ pozwala pracować z wykorzystaniem odległości obowiązujących w świecie rzeczywistym, w przeciwieństwie do odległości względnych, które zależą od rozdzielczości ekranu.

Przed wykonaniem poniższej procedury należy zaopatrzyć się w przezroczystą plastikową linijkę, która pozwoli porównać odległości na wydruku i na ekranie. Linijka powinna być wyskalowana w tych samych jednostkach miary, co siatka oraz linijki na ekranie. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Korzystanie z linijek i siatki" na stronie 61.

Aby dopasować odległości na ekranie do odległości w świecie rzeczywistym:



- 1 Kliknij prawym przyciskiem myszy narzędzie "Powiększenie" na palecie wysuwanej "Powiększenie" i wybierz polecenie **Właściwości**.
- 2 Naciśnij przycisk "Kalibruj linijki".
- 3 Umieść plastikową linijkę poniżej poziomej linijki wyświetlonej na ekranie.
- 4 Klikając strzałkę w górę lub w dół obok pola "W poziomie", dopasuj jednostki miary zaznaczone na wyświetlanej linijce do jednostek miary na linijce rzeczywistej.
- 5 Umieść plastikową linijkę obok pionowej linijki wyświetlonej na ekranie.
- **6** Klikając strzałkę w górę lub w dół obok pola "W pionie", dopasuj jednostki miary zaznaczone na wyświetlanej linijce do jednostek miary na linijce rzeczywistej.

Korzystanie z Menedżera widoków

Menedżer widoków spełnia dwie funkcje. Zawiera on zestaw narzędzi służących do regulowania sposobu wyświetlania dokumentu na dowolne sposoby, a ponadto umożliwia zapisanie dowolnego widoku strony rysunkowej pod wybraną nazwą, dzięki czemu do widoku tego można powrócić w przyszłości.

Zmiana widoku za pomocą Menedżera widoków

Menedżer widoków zawiera narzędzia służące do zmiany sposobu wyświetlania dokumentu. Aby uzyskać na przykład pełniejszy widok powierzchni rysunku, można użyć narzędzi "Powiększenie" i "Pomniejszenie", natomiast do oglądania wybranego obszaru można skorzystać z narzędzi "Powiększ do zaznaczenia" lub "Szerokość strony".

A	by otworzyć Menedżera widoków:
•	Wykonaj jedną z następujących czynności:
	• Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer widoków.
	 Jeżeli aktualnie wybrane jest narzędzie "Powiększenie" lub narzędzie "Chwyt", naciśnij przycisk "Menedżer widoków" na pasku właściwości.
A	by wyświetlić dokument w powiększeniu:
٠	Naciśnij przycisk "Powiększ" tyle razy, ile to będzie konieczne.
A	by wyświetlić w powiększeniu określony obszar rysunku:
•	Naciśnij przycisk "Powiększ jednorazowo", po czym przeciągnij markizę wokół obszaru, który ma zostać zaznaczony.
A	by wyświetlić większy fragment rysunku:
•	Naciśnij przycisk "Pomniejsz" tyle razy, ile to będzie konieczne.
A	by oglądać wszystkie zaznaczone obiekty:
•	Naciśnij przycisk "Powiększ do zaznaczenia".
A	by oglądać wszystkie obiekty:
•	Naciśnij przycisk "Powiększ do wszystkich obiektów".

Zapisywanie, usuwanie i korzystanie z widoków specjalnych

Menedżer widoków pozwala zapisywać różne widoki dokumentu, dzięki czemu można się łatwo między nimi przełączać. Na przykład, można zapamiętać powiększenie 230% na stronie 2 dokumentu i powracać do tej strony w tym właśnie powiększeniu w dowolnym momencie.

Jeśli zapisany wcześniej widok przestanie być potrzebny, można usunąć go z listy.

Aby zapisać widok:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer widoków.
- 2 Korzystając z narzędzi powiększających **Menedżera widoków** dostosuj widok.

Na przykład użyj narzędzia "Powiększenie", aby uzyskać widok obiektu w powiększeniu.

Wprowadzenie 83

+

3 Naciśnij przycisk "Dodaj bieżący widok".

Nowemu widokowi zostaje nadana domyślna nazwa, na przykład "Widok1".

4 Aby nadać widokowi nową nazwę, kliknij nazwę domyślną i wpisz nową nazwę.

Aby zmienić widok na zachowany:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer widoków.
- 2 Wybierz jedną z pozycji w oknie Menedżera widoków.
- 3 Naciśnij przycisk Li wybierz polecenie Przełącz na widok.

Aby usungć zachowany widok:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer widoków.
- 2 Z listy wyświetlonej w Menedżerze widoków wybierz widok, który ma zostać usunięty.
- 3 Naciśnij przycisk "Usuń bieżący widok".



- Podczas pracy z dokumentami wielostronicowymi, aby zmienić sposób korzystania z zachowanego widoku należy użyć ikony strony i ikony lupy. Wyłączenie ikony strony obok zapisanego widoku sprawi, że wybranie danego widoku będzie przywracać tylko stopień powiększenia, ale nie numer strony. Podobnie, wyłączenie ikony lupy powoduje przywrócenie strony, ale nie jest przywracany stopień jej powiększenia.
- Dostęp do menu wysuwanego w oknie dokowanym Menedżer Widoków, z którego można wybierać dodatkowe polecenia wykorzystywane do dodawania, usuwania i zmiany nazw widoków oraz polecenia powodujące ukrywanie i wyświetlanie paska narzędzi Menedżera widoków, uzyskuje się po naciśnięciu przycisku .

Określanie jakości widoku

Zmiana jakości widoku wpływa na sposób przedstawiania obiektów na rysunku w programie CorelDRAW. Obiekty mogą być na przykład wyświetlane tylko w postaci konturów lub też z użyciem wypełnień, konturów i map bitowych.

Jakość widoku określa sposób wyświetlania obiektów w oknie rysowania.



Ten widok	Ma takie właściwości
Uproszczony szkieletowy	Ukrywane są wypełnienia, efekty głębi i obrysów oraz pośrednie figury w metamorfozie. Wszystkie obiekty wyświetlane są w postaci samych konturów, a mapy bitowe są przedstawiane jako monochromatyczne.
Szkieletowy	Ukrywane są wypełnienia; widoczne są efekty głębi i obrysu, kontury oraz figury pośrednie w metamorfozie. Kolorowe mapy bitowe wyświetlane są jako monochromatyczne.
Poglądowy	Wyświetlane są wypełnienia jednolite, mapy bitowe o niskiej rozdzielczości. Wypełnienia tonalne reprezentowane są przez pojedynczy kolor.
Normalny	Wyświetlane są wszystkie wypełnienia oprócz wypełnień postscriptowych oraz map bitowych o wysokiej rozdzielczości.
Dokładny	Korzysta z dwukrotnie gęstszego próbkowania, by dać na ekranie możliwie dokładny widok rysunku, łącznie z wypełnieniami postscriptowymi.

W widoku poglądowym wypełnienia tonalne przedstawiane są jako mieszanina pierwszego i ostatniego koloru. W widoku poglądowym zamiast wypełnień wyświetlane są różne desenie. Deseń szachownicy zastępuje wypełnienia dwukolorowe, deseń ze strzałek o dwóch grotach reprezentuje wypełnienia pełnokolorowe, deseń z linii kreskowanych odpowiada wypełnieniom mapą bitową, natomiast deseń z liter PS przedstawia wypełnienia postscriptowe.

Wybieranie jakości widoku

Menu **Widok** oferuje szybki dostęp do pięciu poziomów jakości wyświetlania dostępnych w programie CorelDRAW. Jakość wyświetlania decyduje o wyglądzie rysunku na ekranie. Jeśli użytkownik korzysta z szybkiego komputera lub chce obejrzeć na ekranie obraz najbardziej zbliżony do wydruku rysunku, powinien wybrać widok normalny lub dokładny. Jeżeli komputer nie jest zbyt wydajny lub trzeba przyspieszyć odświeżanie skomplikowanego rysunku, bardziej efektywna może być praca przy widoku szkieletowym lub uproszczonym szkieletowym. Zmiana jakości wyświetlania nie wpływa na zawartość rysunku ani na jego postać na wydruku, a tylko na sposób jego wyświetlania na ekranie monitora.

Aby wyświetlić dokument w widoku uproszczonym szkieletowym:

• Z menu Widok wybierz polecenie Uproszczony szkieletowy.

Aby wyświetlić dokument w widoku szkieletowym:

• Z menu Widok wybierz polecenie Szkieletowy.

Aby wyświetlić dokument w widoku poglądowym:

• Z menu Widok wybierz polecenie Poglądowy.

Aby wyświetlić dokument w widoku normalnym:

• Z menu Widok wybierz polecenie Normalny.

Aby wyświetlić dokument w widoku dokładnym:

• Z menu Widok wybierz polecenie Dokładny.

Korzystanie z podglądu pełnoekranowego

Każdą stronę rysunku można wyświetlić w podglądzie pełnoekranowym. Obiekty na aktywnej stronie mogą być wyświetlane z normalną lub dokładną jakością widoku (zależnie od aktualnie wybranej opcji z menu **Widok**). Podgląd pełnoekranowy można ograniczyć tylko do wybranych obiektów.

Oglądanie rysunku w podglądzie pełnoekranowym

W podglądzie pełnoekranowym można zobaczyć rysunek w takiej postaci, jaką będzie miał na wydruku. Dostępna jest normalna lub dokładna jakość wyświetlania, opcjonalnie można wyświetlić wypełnienia postscriptowe.

Aby określić rodzaj widoku w podglądzie pełnoekranowym:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij pozycję "Obszar roboczy", a następnie wybierz pozycję "Ekran".
- **3** Wybierz jedną z poniższych opcji:
 - "Użyj widoku normalnego" włącza wyświetlanie normalnej jakości,

- "Użyj widoku dokładnego" włącza wyświetlanie dokładnej jakości,
- "Użyj widoku dokładnego" z zaznaczonym polem wyboru "Pokaż wypełnienia postscriptowe w widoku dokładnym" – powoduje wyświetlanie wypełnień postscriptowych.

Aby wyświetlić pełnoekranowy podgląd bieżącej strony:

• Z menu Widok wybierz polecenie Podgląd pełnoekranowy.

Aby wyświetlić pełnoekranowy podgląd zaznaczonych obiektów:

- 1 Zaznacz odpowiednie obiekty.
- 2 Z menu Widok wybierz polecenie Podgląd tylko zaznaczonych obiektów.
- 3 Z menu Widok wybierz polecenie Podgląd pełnoekranowy.

Aby powrócić do okna CorelDRAW z dowolnego podglądu pełnoekranowego:

Naciśnij prawy przycisk myszy lub dowolny klawisz.



• Mimo że użytkownik może rysować w dowolnym miejscu okna rysowania, wydrukowane zostaną jedynie obiekty znajdujące się wewnątrz obszaru drukowanego. Aby wyświetlić obszar drukowany, należy z menu **Widok** wybrać polecenie **Obszar drukowany**.

Przeglądanie informacji dotyczących komputera i dokumentów

Możliwe jest wyświetlanie informacji na temat komputera, jak również informacji dotyczących samego programu CorelDRAW. Można na przykład przejrzeć dane na temat konfiguracji komputera. Dostępne są szczegółowe informacje dotyczące systemu operacyjnego, karty graficznej i zainstalowanych drukarek, jak również plików typu .EXE i .DLL wykorzystywanych przez aplikacje pakietu CorelDRAW oraz przez system.

Informacje o programie CorelDRAW składają się z nazwy programu, numeru wersji, numeru seryjnego oraz nazwiska użytkownika. Informacji tych nie można zmienić. Informacje są szczególnie przydatne podczas uzyskiwania informacji od Pomocy technicznej firmy Corel.

Ponadto dostępne są dane o dokumencie opracowywanym w programie CorelDRAW oraz inne szczegóły, takie jak liczba stron, liczba warstw oraz liczba obiektów graficznych i tekstowych.

Przeglądanie informacji o systemie

Do przeglądania dostępne są następujące kategorie informacji dotyczące komputera: system, wyświetlanie, drukarki, pliki .EXE i .DLL pakietu Corel oraz systemowe pliki .DLL. Funkcja ta jest użyteczna na przykład przy ustalaniu ilości wolnego miejsca na dysku, na którym ma zostać zapisany plik. Wszystkie informacje o systemie można zapisywać w pliku tekstowym o nazwie SYSINFO.TXT.

Aby wyświetlić informacje o systemie:

- 1 Z menu Pomoc wybierz polecenie CorelDRAW informacje.
- 2 Naciśnij przycisk "Informacje o systemie".
- **3** Wybierz kategorię z listy "Wybierz kategorię".



• Aby zapisać informacje o systemie w celu ich wydrukowania, należy nacisnąć przycisk "Zapisz". Zostaną one zapisane pod nazwą SYSINFO.TXT. Komunikat poinformuje użytkownika, gdzie plik został zapisany.

Przeglądanie informacji o dokumencie

W programie CorelDRAW można wyświetlić szczegółowe informacje na temat dokumentu oraz zawartych w nim obiektów. Informacje te można zapisać w pliku lub wydrukować do wykorzystania w przyszłości.

Aby wyświetlić informacje o dokumencie:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Informacje o dokumencie.
- **2** Zaznacz pola wyboru odpowiadające każdemu elementowi, o którym informacje mają być wyświetlane.

Zapisywanie i drukowanie informacji o dokumencie

Informacje o dokumencie można zapisywać w pliku tekstowym, który daje się odczytać w dowolnym programie, na przykład w edytorze tekstu. Możliwe jest również wydrukowanie informacji o dokumencie.

Aby zapisać informacje o dokumencie:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Informacje o dokumencie.
- 2 Naciśnij przycisk "Zapisz jako".
- 3 Kliknij dwukrotnie folder, w którym plik ma zostać zapisany.

- 4 Wpisz nazwę pliku w polu "Nazwa pliku".
- 5 Naciśnij przycisk "Zapisz".

Aby wydrukować informacje o dokumencie:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Informacje o dokumencie.
- 2 Naciśnij przycisk "Drukuj".

Wyświetlanie komunikatów ostrzegawczych

Podczas pracy w programie CorelDRAW można napotkać komunikaty ostrzegawcze. Komunikaty te opisują możliwe skutki czynności, którą użytkownik zamierza podjąć oraz informują o nieodwracalnych zmianach, które mogą z niej wyniknąć.

Użytkownik decyduje o tym, czy przed wykonaniem określonych operacji powinny być wyświetlane komunikaty ostrzegawcze.

- (my) -	

Chociaż ostrzeżenia te są pomocne, ich czytanie może stać się nużące po osiągnięciu pewnej biegłości w obsłudze programu. Należy jednak unikać wyłączania komunikatów ostrzegawczych, dopóki program nie zostanie dokładnie poznany oraz nie będą znane wszystkie konsekwencje i rezultaty wykorzystywanych poleceń.

Włączanie i wyłączanie komunikatów ostrzegawczych.

Możliwe jest włączenie lub wyłączenie dowolnego komunikatu ostrzegawczego.

Aby włączyć lub wyłączyć komunikat ostrzegawczy:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 W oknie **Opcje** na liście kategorii kliknij pozycję "Obszar roboczy", a następnie pozycję "Ostrzeżenia".
- 3 Zaznacz lub usuń zaznaczenie jednego lub kilku pól wyboru.

90 CorelDRAW: Rozdział 2



RYSOWANIE I ZMIANA KSZTAŁTÓW Obiektów

Rysowanie można rozpocząć zaraz po otwarciu i sformatowaniu strony rysunkowej. Aby utworzyć rysunek, trzeba wiedzieć, jak tworzyć figury geometryczne, linie proste, krzywe i figury nietypowe. W tym rozdziale opisano, jak można tworzyć wyżej wymienione typy obiektów za pomocą podstawowych narzędzi rysunkowych dostępnych w programie CorelDRAW.

Opisano tu także sposób korzystania ze specjalizowanych narzędzi rysunkowych, takich jak "Środki artystyczne". Narzędzie "Środki artystyczne" daje ogromne możliwości i pozwala stosować wiele różnych efektów do linii. Można na przykład użyć go w trybie "Pędzel" i zastosować tekst lub grafikę do krzywej. Narzędzie "Środki artystyczne" ma pięć trybów rysowania: "Wzorzec", "Pędzel", "Rozpylacz", "Kaligrafia" i "Nacisk".

Oprócz tego w programie CorelDRAW dostępne są również narzędzia do tworzenia linii wymiarowych, łączników i linii pomocniczych w schematach organizacyjnych.

Po utworzeniu figury lub linii można ją przesuwać oraz zmieniać jej kształt, tak by uzyskać poszukiwany efekt. Niektóre rodzaje obiektów, na przykład prostokąty czy elipsy, można zmieniać tylko w określony sposób. W prostokącie można na przykład zaokrąglać wierzchołki, a z koła można zrobić wycinek albo łuk. Linie i krzywe – w tym pociągnięcia powstałe przy użyciu środków artystycznych – można formować w dowolne kształty, przeciągając węzły krzywej lub przesuwając linie sterujące.

Aby przeprowadzić bardziej gruntowne modyfikacje prostokąta, elipsy czy wielokąta, można najpierw dany obiekt przekształcić w krzywą. Aby na przykład uzyskać trapez z prostokąta, należy go najpierw przekształcić w obiekt złożony z krzywych, a potem nadać właściwy kształt, przeciągając narożniki za pomocą narzędzia "Kształt".

Rysowanie prostych figur

Program CorelDRAW zawiera narzędzia rysunkowe służące do rysowania prostych figur geometrycznych, takich jak prostokąty, elipsy, wielokąty, gwiazdy, kraty i spirale. Aby narysować figurę, należy uaktywnić narzędzie i przeciągać ukośnie wskaźnik myszy, aż wybrany kształt uzyska odpowiednią wielkość. W każdym przypadku na pasku stanu podawane są wymiary rysowanej figury.

Rysowanie prostokąta lub kwadratu

Narzędzie "Prostokąt" służy do rysowania prostokątów i kwadratów.

Aby narysować prostokąt:

- 1 Uaktywnij narzędzie "Prostokąt".
- 2 Umieść wskaźnik myszy w miejscu, w którym ma się znaleźć prostokąt.
- 3 Przeciągnij ukośnie wskaźnik myszy, aby narysować prostokąt.

Aby narysować kwadrat:

- Naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL, a następnie przeciągnij ukośnie wskaźnik myszy.
- Przytrzymanie naciśniętego klawisza SHIFT sprawia, że prostokąt lub kwadrat będzie tworzony od środka na zewnątrz.
- Dwukrotne kliknięcie narzędzia "Prostokąt" powoduje utworzenie prostokąta pokrywającego całą stronę rysunkową. Jest to wygodny sposób tworzenia tła rysunku.

Rysowanie elipsy lub okręgu

Narzędzie "Elipsa" służy do rysowania elips i okręgów.

Aby narysować elipsę:



- 1 Uaktywnij narzędzie "Elipsa".
- 2 Umieść wskaźnik myszy w miejscu, w którym ma się znaleźć elipsa.
- 3 Przeciągnij ukośnie wskaźnik myszy, aby narysować elipsę.

Aby narysować okrąg:

• Naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL, a następnie przeciągnij ukośnie wskaźnik myszy.

25 • Przytrzymanie naciśniętego klawisza SHIFT sprawia, że figura (elipsa lub okrag) będzie tworzona od środka na zewnątrz.

.....

Rysowanie wielokąta lub gwiazdy

Narzędzie "Wielokąt" służy do rysowania wielokątów i gwiazd. Wielokąt jest łamaną zamkniętą, która może mieć od trzech do 500 segmentów (boków). Gwiazdy zaś mają od trzech do 500 wierzchołków.

Aby narysować wielokąt:



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Obiekt" i uaktywnij narzędzie "Wielokąt".
- 2 Umieść wskaźnik myszy w miejscu, w którym ma się znaleźć wielokąt.
- 3 Przeciągnij ukośnie wskaźnik myszy, aby narysować wielokąt.



 \diamond

4 Jeśli chcesz zmienić liczbę boków wielokąta, wpisz wybraną liczbę w polu "Liczba punktów wielokąta" na pasku właściwości, a następnie naciśnij klawisz ENTER.

Aby narysować gwiazdę:

- 1 Wykonaj wszystkie czynności z poprzedniej procedury.
- 2 Naciśnij przycisk "Wielokąt/gwiazda" na pasku właściwości.

Aby narysować wielokąt symetryczny:

• Naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL, a następnie przeciągnij ukośnie wskaźnik myszy.



Przytrzymanie naciśniętego klawisza SHIFT sprawia, że figura (wielokąt lub gwiazda) będzie tworzona od środka na zewnątrz.

.....

Rysowanie spirali

Narzędzie "Spirala" pozwala na rysowanie spiral. Istnieją dwa typy spiral: o stałym skoku i logarytmiczne. W przypadku spiral o stałym skoku odległość między kolejnymi zwojami jest stała. W przypadku spiral logarytmicznych odległość ta rośnie w kierunku zewnętrznego zwoju spirali. Spirala o stałym skoku (z lewej) i logarytmiczna (z prawej).



Aby narysować spiralę o stałym skoku:



- 2 Na pasku właściwości w polu "Zwoje spirali" wpisz liczbę zwojów spirali.
- 3 Naciśnij przycisk "Spirala o stałym skoku" na pasku właściwości.
- 4 Umieść wskaźnik myszy w miejscu, w którym ma zostać narysowana spirala.
- 5 Przeciągnij ukośnie wskaźnik myszy, aby narysować spiralę.

Aby narysować spiralę logarytmiczną:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Obiekt" i uaktywnij narzędzie "Spirala".
- 2 Na pasku właściwości w polu "Zwoje spirali" wpisz liczbę zwojów spirali.



- 3 Naciśnij przycisk "Spirala logarytmiczna" na pasku właściwości.
- **4** Przesuń suwak "Współczynnik rozszerzania spirali", aby zmienić wartość, o jaką rozszerzają się zwoje spirali.

Przesunięcie w prawo zwiększa tę wartość, a w lewo – zmniejsza.

- 5 Umieść wskaźnik myszy w miejscu, w którym ma zostać narysowana spirala.
- 6 Przeciągnij ukośnie wskaźnik myszy, aby narysować spiralę.

Aby narysować spiralę o równej szerokości i wysokości:

- 1 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Narysuj spiralę symetryczną, wykonując czynności od 1 do 4 z procedury "Aby narysować spiralę o stałym skoku".
 - Narysuj spiralę logarytmiczną, wykonując czynności od 1 do 5 z procedury "Aby narysować spiralę logarytmiczną".
- **2** Naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL, a następnie przeciągnij ukośnie wskaźnik myszy, aby narysować spiralę.



• Przytrzymanie naciśniętego klawisza SHIFT sprawia, że spirala będzie tworzona od środka na zewnątrz.

Rysowanie siatki komórek

Narzędzie "Papier kratkowany" służy do rysowania siatki komórek. Obiekty utworzone za pomocą narzędzia "Papier kratkowany" składają się z grup prostokątów ułożonych w kolumnach i rzędach.

Aby narysować siatkę komórek:



1 Otwórz paletę wysuwaną "Obiekt" i uaktywnij narzędzie "Papier kratkowany".

- **2** Wpisz liczbę kolumn w górnej części pola "Papier kratkowany kolumny i wiersze" na pasku właściwości.
- **3** Wpisz liczbę wierszy w dolnej części pola "Papier kratkowany kolumny i wiersze" na pasku właściwości.
- **4** Umieść wskaźnik myszy w miejscu, w którym ma zostać narysowana siatka komórek.
- 5 Przeciągnij ukośnie, aby narysować siatkę komórek.

Aby narysować siatkę komórek złożoną z kwadratów:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 4 z poprzedniej procedury.
- 2 Naciśnij i przytrzymaj CTRL, a następnie przeciągnij ukośnie wskaźnik myszy.



• Przytrzymanie naciśniętego klawisza SHIFT sprawia, że siatka komórek będzie tworzona od środka na zewnątrz.

Zaznaczanie obiektów

Zanim będzie można przesunąć obiekt lub zmienić jego kształt, należy go zaznaczyć. Wokół zaznaczonego obiektu pojawia się ramka zaznaczenia. Jest to niewidoczny prostokąt z ośmioma czarnymi kwadratami, zwanymi uchwytami zaznaczenia, rozmieszczonymi w rogach prostokąta i na środkach jego boków, oraz z małym znacznikiem "x" w środku prostokąta.

Wokół zaznaczonego obiektu pojawia się osiem uchwytów. Środek pola zaznaczenia jest widoczny w postaci znaku "x".



Jeśli zachodzi taka potrzeba, istnieje możliwość wykonywania operacji na kilku obiektach jednocześnie. Po zaznaczeniu kilku obiektów wokół wszystkich zaznaczonych obiektów pojawia się ramka zaznaczenia, pośrodku której zostanie wyświetlony znacznik "x". Obiekty można zaznaczać za pomocą myszy, klawiatury albo poleceń menu.

Można również zaznaczać obiekty znajdujące się na dowolnej nie zablokowanej warstwie, o ile włączona jest opcja "Edytuj przez warstwy" w Menedżerze obiektów. Jeśli opcja ta jest wyłączona, można zaznaczać jedynie obiekty z warstwy aktywnej. Więcej informacji na temat warstw można znaleźć w sekcji "Organizowanie rysunku za pomocą warstw" na stronie 210.

Jeżeli zaznaczony zostanie zablokowany obiekt, uchwyty zaznaczenia wyświetlone zostaną w postaci kłódek. Obiektów zablokowanych nie można edytować. Aby wprowadzić zmiany, należy najpierw odblokować obiekt. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Blokowanie i odblokowywanie obiektów" na stronie 201.

Zaznaczanie obiektu

Przed rozpoczęciem modyfikowania obiektu należy go najpierw zaznaczyć. Jeśli włączona jest opcja "Traktuj wszystkie obiekty jako wypełnione", można zaznaczać obiekty bez wypełnień, klikając dowolny punkt we wnętrzu obiektu. Jeśli opcja jest wyłączona, należy kliknąć kontur obiektu, aby go zaznaczyć.

Podczas pracy z nachodzącymi na siebie obiektami z wypełnieniami i bez wypełnień wygodniejsze może okazać się zaznaczanie obiektów poprzez klikanie ich konturów.

Aby zaznaczyć obiekt:

• Kliknij obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".



- Aby uaktywnić narzędzie "Wskaźnik", należy nacisnąć klawisz SPACJA albo (jeśli zaznaczone jest narzędzie "Tekst") kombinację klawiszy CTRL i SPACJA.
- Za pomocą klawisza TAB można zaznaczyć kolejny obiekt, a za pomocą kombinacji klawiszy SHIFT i TAB – obiekt poprzedni.
 -

Aby włączyć lub wyłączyć opcję "Traktuj wszystkie obiekty jako wypełnione":

- 1 Kliknij pusty obszar w oknie rysowania, aby usunąć zaznaczenie obiektów.
- **2** Wykonaj jedną z czynności:



- Włącz przycisk "Traktuj jako wypełnione", aby móc zaznaczać nie wypełnione obiekty poprzez klikanie wewnątrz ich konturów.
- Wyłącz przycisk "Traktuj jako wypełnione", aby móc zaznaczać nie wypełnione obiekty poprzez klikanie ich konturów.

Przycisk jest wyłączony, gdy nie jest wciśnięty.

R

• Opcję "Traktuj wszystkie obiekty jako wypełnione" można również zmienić, klikając prawym przyciskiem myszy narzędzie "Wskaźnik", wybierając polecenie **Właściwości**, a następnie zaznaczając bądź usuwając zaznaczenie pola wyboru o tej samej nazwie.

Zaznaczanie wszystkich obiektów

Możliwe jest zaznaczenie wszystkich obiektów na aktywnej stronie. Można także zaznaczyć wszystkie obiekty tekstowe, prowadnice lub węzły.

Aby zaznaczyć wszystkie obiekty:

• Z menu Edycja wybierz polecenie Zaznacz wszystko, a następnie wskaż polecenie Obiekty.



• Polecenie **Obiekty** z podmenu **Zaznacz wszystko** nie powoduje zaznaczenia prowadnic.



• Wszystkie obiekty na aktywnej stronie można również zaznaczyć, klikając dwukrotnie narzędzie "Wskaźnik".

Rysowanie i zmiana kształtów obiektów 99

Aby zaznaczyć wszystkie obiekty tekstowe:

• Z menu Edycja wybierz polecenie Zaznacz wszystko, a następnie wskaż polecenie Tekst.

Zaznaczony zostanie każdy tekst akapitowy i każdy tekst ozdobny.

Aby zaznaczyć wszystkie prowadnice:

• Z menu Edycja wybierz polecenie Zaznacz wszystko i wskaż polecenie Prowadnice.

Aby zaznaczyć wszystkie węzły zaznaczonego obiektu:

• Z menu Edycja wybierz polecenie Zaznacz wszystko i wskaż polecenie Węzły.

Wszystkie węzły można także zaznaczyć, klikając dwukrotnie narzędzie "Kształt".

Zaznaczanie obiektów markizą

Kilka obiektów można zaznaczyć, rysując wokół nich pole markizy. Ponadto obiekty mogą zostać zaznaczone, nawet jeśli nie zostały w całości objęte markizą.

Aby zaznaczyć markizą kilka obiektów:

- k.
- Korzystając z narzędzia "Wskaźnik", przeciągaj wskaźnik myszy po przekątnej, dopóki wszystkie obiekty nie znajdą się w polu markizy.

Aby zaznaczyć markizą wszystkie obiekty, nie otaczając ich całkowicie:

- I Uaktywnij narzędzie "Wskaźnik".
- **2** Naciśnij i przytrzymaj klawisz ALT, a następnie przeciągnij ukośnie wskaźnik myszy, aż pole markizy obejmie obiekty, które chcesz zaznaczyć.



• Jeśli zaznaczane obiekty są ułożone tak, że nie można skorzystać z markizy, można przytrzymać naciśnięty klawisz SHIFT i zaznaczać każdy z obiektów po kolei za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

100 CorelDRAW: Rozdział 3
Zaznaczanie obiektów grupy

Istnieje możliwość zaznaczania obiektów należących do grupy lub do grupy zagnieżdżonej. Eliminuje to potrzebę rozdzielania grupy w celu edycji jej poszczególnych składników.

Aby zaznaczyć obiekt należący do grupy:



- 1 Uaktywnij narzędzie "Wskaźnik".
- 2 Naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL, a następnie kliknij obiekt.

Aby wskazać obiekt należący do grupy zagnieżdżonej:

- 1 Uaktywnij narzędzie "Wskaźnik".
- 2 Naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL, a następnie kliknij dwukrotnie obiekt.
-
 - Podczas zaznaczania obiektu należącego do grupy uchwyty pola zaznaczenia przybierają postać kółek, a nie kwadratów.
 -

Zaznaczanie obiektów zakrytych

Jeżeli na stronie znajdują się obiekty, które na siebie nachodzą, przysłonięty obiekt można zaznaczyć bez konieczności przesuwania obiektów lub zmiany ich kolejności.

Można także zaznaczyć kilka z nakładających się obiektów. Po zaznaczeniu obiektu leżącego na samym spodzie kursor przenoszony jest do obiektu leżącego na wierzchu. Dzięki Menedżerowi obiektów można łatwo sprawdzić, które obiekty są zaznaczone. Więcej informacji na temat korzystania z Menedżera obiektów można znaleźć w sekcji "Korzystanie z Menedżera obiektów" na stronie 202.

Wskaźnik myszy powinien znajdować się nad obiektem leżącym na spodzie i nad obiektem leżącym na wierzchu, aby obiekty te zostały uwzględnione podczas zaznaczania.

Aby zaznaczyć obiekt zakryty kilkoma innymi obiektami:



•

Naciśnij i przytrzymaj klawisz ALT, a następnie klikaj znajdujący się na wierzchu obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik", aż zaznaczony zostanie właściwy obiekt.

Podczas klikania program wyświetla pole zaznaczenia dla każdego zaznaczonego obiektu zakrytego.

Aby zaznaczyć wiele obiektów zakrytych innymi obiektami:

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" kliknij obiekt leżący na wierzchu serii obiektów, którą chcesz zaznaczyć.
- **2** Naciśnij i przytrzymaj klawisze ALT i SHIFT, a następnie kliknij, aby dodać kolejny obiekt do zaznaczenia.
- 3 Klikaj tak długo, aż zaznaczenie obejmie wszystkie wybrane obiekty.

Aby zaznaczyć zakryty obiekt należący do grupy:

• Naciśnij i przytrzymaj klawisze CTRL i ALT, a następnie klikaj obiekt znajdujący się na wierzchu za pomocą narzędzia "Wskaźnik", aż zaznaczony zostanie właściwy obiekt.



- Zaznaczane obiekty łatwiej jest identyfikować, pracując w widoku uproszczonym szkieletowym lub w widoku szkieletowym.
- Korzystając z tej samej metody, można również zaznaczać obiekty zakryte za pomocą narzędzi rysunkowych.

Zaznaczanie zablokowanych obiektów

Gdy zaznaczony obiekt jest zablokowany, wyświetlane wokół niego uchwyty zaznaczenia przybierają postać kłódek. Zaznaczenie wielu zablokowanych obiektów jest najszybszą metodą ich odblokowania i modyfikowania.

Aby zaznaczyć zablokowany obiekt:



• Zaznacz zablokowany obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

Aby zaznaczyć ukryty zablokowany obiekt:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Naciśnij i przytrzymaj klawisz ALT, a następnie kliknij zablokowany obiekt ukryty pod innymi obiektami.

Zablokowany obiekt ma uchwyty zaznaczenia przypominające kłódki.

Aby zaznaczyć wiele zablokowanych obiektów:

- 1 Zaznacz zablokowany obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Naciśnij i przytrzymaj klawisz SHIFT, a następnie klikaj, aby zaznaczyć dodatkowe obiekty.



• Obiektów zablokowanych nie można zaznaczać markizą.

.....

Usuwanie zaznaczenia obiektów

Po zakończeniu modyfikowania obiektu, można usunąć jego zaznaczenie.

Aby usunąć zaznaczenie dowolnych obiektów:

• Kliknij pusty obszar w oknie rysowania.



• Aby usunąć zaznaczenie obiektów, można też nacisnąć klawisz ESC.

Aby anulować zaznaczenie obiektu z grupy kilku zaznaczonych obiektów:

• Naciśnij i przytrzymaj klawisz SHIFT, a następnie kliknij dowolne miejsce wypełnienia lub konturu obiektu.



• Pasek stanu i Menedżer obiektów pozwalają stwierdzić, które obiekty zostały zaznaczone.

Przesuwanie obiektów

Najprostszym sposobem przesuwania i pozycjonowania obiektów znajdujących się na rysunku jest przeciąganie i upuszczanie obiektu za pomocą narzędzia "Wskaźnik" albo dowolnego innego narzędzia rysunkowego. Aby przeciągnąć obiekt za pomocą narzędzia rysunkowego, należy wskaźnik myszy ulokować nad małym znakiem "x" w środku pola zaznaczenia.

Podczas przesuwania obiektu jego nowe położenie jest wskazywane poprzez wyświetlanie konturu obiektu, przezroczystego lub nieprzezroczystego wypełnienia. Wyświetlanie przyszłego położenia obiektu pozwala ulokować go dokładnie w wybranym miejscu.

Obiekty można także przesuwać precyzyjnie, wpisując ich nowe współrzędne lub stopniowo "podsuwając" obiekt.

Przesuwanie obiektów za pomocą przeciągania i upuszczania

Przeciągając obiekt, można go szybko przemieścić w nowe miejsce. Podczas przeciągania obiektu wyświetlany jest kontur, wypełnienie przezroczyste albo nieprzezroczyste.

Aby przesunąć obiekt za pomocą przeciągania i upuszczania:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Przeciągnij obiekt w nowe miejsce na rysunku.



Ł.

• Podczas przeciągania obiektu jego nowe współrzędne są wyświetlane na pasku właściwości w polu "Położenie obiektu(-ów)".

R

- Przesuwanie obiektu w poziomie lub pionie można ograniczyć, przytrzymując podczas operacji przeciągania naciśnięty klawisz CTRL.
- W celu precyzyjnego ulokowania obiektu w nowym miejscu można wybrać opcję przyciągania obiektu do siatki, prowadnic lub dowolnego innego obiektu. Więcej informacji na temat przyciągania obiektów do siatki, prowadnic lub obiektów można znaleźć w sekcji "Korzystanie z linijek, siatki i prowadnic" na stronie 60.

Wyświetlanie obiektu podczas pozycjonowania

Podczas pozycjonowania obiekt można wyświetlać w jednej z trzech postaci, jako: kontur, wypełnienie przezroczyste lub wypełnienie nieprzezroczyste. Wyświetlanie nowego położenia obiektu pozwala precyzyjne go pozycjonować.

Przeciągany obiekt może być widoczny jako (1) kontur, (2) wypełnienie przezroczyste lub (3) wypełnienie nieprzezroczyste.



Podczas przeciągania skomplikowanych ilustracji, których rysowanie zajmuje dużo czasu, nowe położenie jest oznaczane poprzez wyświetlenie prostokąta z kreskowanym obrysem. Można określić, czy kontur obiektu ma być wyświetlany, jeśli podczas przeciągania nastąpi krótka przerwa. Domyślnie podczas przeciągania obiektów złożonych wyświetlany jest prostokąt.

Aby wybrać tryb wyświetlania obiektu podczas pozycjonowania:

- **N**
- 1 Uaktywnij narzędzie "Wskaźnik" i umieść wskaźnik myszy nad obiektem.
- 2 Kliknij i przytrzymaj lewy przycisk myszy, tak aby wskaźnik myszy przybrał kształt krzyżyka z czterema strzałkami.
- **3** Naciśnij klawisz TAB, aby przełączać między trzema sposobami wyświetlania obiektu: kontur, wypełnienie przezroczyste lub wypełnienie nieprzezroczyste.
- 4 Wybierz sposób wyświetlania i przeciągnij obiekt w zamierzone miejsce.

Aby włączyć opcję "Odświeżaj złożone obiekty":

- 1 Kliknij prawym przyciskiem myszy narzędzie "Wskaźnik", a następnie wybierz polecenie **Właściwości**.
- **2** Zaznacz pole wyboru "Odświeżaj złożone obiekty", aby kontury złożonych obiektów były wyświetlane, jeśli podczas przeciągania obiektu nastąpi przerwa.
- **3** Wpisz wartość w polu "Opóźnienie", aby określić, po jakim czasie od momentu zatrzymania przeciągania ma być wyświetlany kontur obiektu.

Kontur złożonego obiektu jest wyświetlany, gdy na chwilę zatrzyma się operację jego przesuwania.

Przesuwanie obiektów skokowo o ustaloną odległość

Za pomocą klawiszy strzałek na klawiaturze można przesuwać obiekt o odległości krokowe. Obiekty można podsuwać w górę, w dół, w prawo i w lewo. Domyślnie obiekty są przesuwane o odległość 2,54 mm. Można również skorzystać z funkcji szybkiego podsuwania, aby przesuwać obiekty o większą odległość.

Możliwe jest elastyczne określanie wartości pól "Podsunięcie" i "Szybkie podsunięcie". Odległość wykorzystywana podczas szybkiego podsuwania jest wielokrotnością odległości podsuwania.

Aby podsunąć obiekt:

N.

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Naciskaj klawisze strzałek.

Aby szybko podsunąć obiekt:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Naciśnij i przytrzymaj klawisz SHIFT, a następnie naciskaj klawisze strzałek.
-
 - Podczas podsuwania obiektu można utworzyć jego kopię, naciskając klawisz + z klawiatury numerycznej przed naciśnięciem klawisza strzałki.

Aby określić odległość podsuwania lub szybkiego podsuwania:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Kliknij gałąź drzewa "Edycja" wychodzącą od gałęzi "Obszar roboczy".
- 3 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Podsunięcie".
- 4 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Szybkie podsunięcie".

Wartość wpisana w polu "Szybkie podsunięcie" jest współczynnikiem, przez jaki należy pomnożyć odległość podsuwania, aby uzyskać krok szybkiego podsuwania.

5 Z listy jednostek wybierz jednostkę miary.

X

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

Zmiana kształtu prostych obiektów

Utworzone obiekty proste można formować i kształtować za pomocą wielu narzędzi, przycisków i poleceń. Można na przykład zaokrąglić wierzchołki prostokąta za pomocą narzędzia "Kształt" albo zmienić elipsę w łuk bądź wycinek elipsy.

Aby zmienić wielokąt w gwiazdę lub vice versa, można użyć przycisku "Wielokąt/gwiazda". Za pomocą suwaka na pasku właściwości można regulować ostrość narożników wielokąta lub gwiazdy. Za pomocą narzędzia "Kształt" można też przeciągać węzły obiektu. Węzłów nie można przesuwać pojedynczo. Kiedy bowiem przeciąga się jeden z węzłów wielokąta lub gwiazdy, pozostałe węzły tego samego typu przesuwają się w ten sam sposób. Jeśli jeden z węzłów zostanie przykładowo przeciągnięty w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, wszystkie pozostałe również przesuną się w tym kierunku. Taki sposób edycji nazywa się edycją lustrzaną.

Pięciokąt ma na przykład 10 węzłów, które znajdują się na każdym boku i w każdym wierzchołku. Wszystkie węzły boków oraz wszystkie węzły wierzchołków są ze sobą powiązane. Przeciągnięcie jednego z węzłów boków do wnętrza figury spowoduje ruch wszystkich innych węzłów boków w tym samym kierunku. Dodanie węzła do wielokąta powoduje dodanie czterech innych węzłów na każdym z boków.

Edycja lustrzana wielokąta.



Aby zmienić kształt siatki komórek, można najpierw rozdzielić grupę siatki, a potem modyfikować każdy z prostokątów niezależnie.

Jeśli potrzebna jest większa swoboda w modyfikowaniu kształtu obiektu, można przekształcić obiekt w obiekt złożony z krzywych. Po takiej operacji węzły można przeciągać niezależnie. Można na przykład utworzyć nieregularny czworokąt, przekształcając zwykły prostokąt w krzywe i przeciągając niezależnie od siebie jego narożne węzły.

Aby możliwa była edycja siatki komórek jako krzywej, należy najpierw ją rozdzielić, a potem przekształcić w krzywe. Spirale są obiektami złożonymi z krzywych od momentu ich utworzenia i można je od razu edytować jak inne krzywe.

Zaokrąglanie wierzchołków prostokąta

Za pomocą narzędzia "Kształt" można zaokrąglić jeden lub więcej wierzchołków prostokąta albo kwadratu. W każdym wierzchołku prostokąta znajduje się węzeł. Zaokrąglenie wierzchołków prostokąta powoduje powstanie z każdego węzła dwóch nowych, połączonych łukiem węzłów. Przesuwanie węzłów powoduje zmianę wielkości łuku. Stopień zaokrąglenia jest wyświetlany na pasku właściwości.

Wierzchołki prostokąta można niezależnie zaokrąglać.



Aby zaokrąglić wierzchołki prostokąta:



- 1 Zaznacz prostokąt za pomocą narzędzia "Kształt".
- 2 Przeciągnij jeden z narożnych węzłów prostokąta wzdłuż jego konturu.

Każdy węzeł narożny zostanie podzielony na dwa węzły połączone łukiem. Im dalej od narożnika węzeł będzie przeciągany, tym bardziej zaokrąglony stanie się wierzchołek prostokąta.

Aby zaokrąglić pojedynczy węzeł prostokąta lub kwadratu:

- 1 Zaznacz prostokąt za pomocą narzędzia "Kształt".
- 2 Kliknij węzeł narożny, aby usunąć zaznaczenie pozostałych trzech węzłów.
- 3 Przeciągnij węzeł narożny wzdłuż konturu figury.

Węzeł narożny zostanie podzielony na dwa węzły połączone łukiem. Im dalej od narożnika węzeł będzie przeciągany, tym bardziej zaokrąglony stanie się wierzchołek prostokąta.



- Wierzchołki prostokąta można również zaokrąglać za pomocą narzędzia "Wskaźnik" lub dowolnego innego narzędzia rysunkowego.
- Wierzchołki prostokąta można zaokrąglać precyzyjnie, wpisując odpowiednie wartości w polach zaokrąglenia narożników prostokątów na pasku właściwości. Aby zaokrąglić tylko jeden wierzchołek, należy wyłączyć przycisk "Wspólne zaokrąglanie narożników".

Przekształcanie elipsy w łuk lub wycinek

Za pomocą narzędzia "Kształt" można elipsie lub okręgowi nadać kształt łuku lub wycinka. Zwykła elipsa ma jeden węzeł, ale kiedy zostanie przekształcona w łuk lub wycinek, węzeł ten rozdzielany jest na dwa.

Na wygląd łuku i wycinka można wpływać, przesuwając te dwa nowe węzły. Można również zmienić kierunek, w jakim rysowane są łuki i wycinki.

Elipsa (z lewej), łuk (u góry z prawej) i wycinek (u dołu z prawej).

6



Aby utworzyć łuk lub wycinek elipsy:

- 1 Zaznacz elipsę za pomocą narzędzia "Kształt".
- 2 Przeciągnij węzeł wzdłuż konturu figury.
- **3** Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Przeciągnij wskaźnik myszy poza obwód elipsy, aby utworzyć łuk.
 - Przeciągnij wskaźnik myszy do wewnątrz elipsy, aby utworzyć wycinek.

Aby zmienić kierunek rysowania łuku lub wycinka:

- 1 Zaznacz łuk lub wycinek za pomocą narzędzia "Kształt".
- **,**
- 2 Naciśnij przycisk "Łuki lub wycinki zgodnie/przeciwnie do ruchu wskazówek zegara" na pasku właściwości.



- Elipsę można zmienić w łuk lub wycinek również za pomocą narzędzia "Kształt" lub innego narzędzia rysunkowego. Wystarczy w tym celu umieścić wskaźnik myszy nad węzłem (przybierze on wygląd wskaźnika narzędzia "Kształt") i odpowiednio go przeciągnąć.
- W czasie przeciągania węzłów można zmieniać ich położenie ze skokiem 15 stopni. W tym celu należy w czasie wykonywania tej czynności przytrzymać wciśnięty klawisz CTRL.
- Szybkie przekształcanie pomiędzy elipsą, łukiem i wycinkiem można wykonać za pomocą przycisków "Elipsa", "Wycinek" i "Łuk" znajdujących się na pasku właściwości.

Rysowanie i zmiana kształtów obiektów 109

Zmiana właściwości wielokąta lub gwiazdy

Właściwości wielokąta lub gwiazdy – takie jak liczba wierzchołków – można zmieniać. Kształt wielokąta lub gwiazdy można zmieniać także za pomocą narzędzia "Kształt" lub narzędzia "Wskaźnik".

Wielokąt (u góry), gwiazda (z prawej) i wielokąt w kształcie gwiazdy (z lewej).



Sposób połączenia ze sobą wierzchołków gwiazdy można określać za pomocą poziomu ostrości narożników. Im wyższy jest poziom ustawionej ostrości, tym wierzchołki gwiazdy będą wyraźniejsze.

Aby zmiany wykonane tylko na jednym węźle wielokąta lub gwiazdy dotyczyły także pozostałych węzłów, należy prowadzić edycję lustrzaną. W tym trybie edycji można przesuwać, dodawać i usuwać boki i węzły. Węzły można zmienić na gładkie, ostre lub symetryczne, a boki na linie proste lub krzywe. Więcej informacji na temat edycji węzłów i boków można znaleźć w sekcji "Zmiana kształtów linii, krzywych i obiektów przekształconych w krzywe" na stronie 127.

Aby wielokąt zamienić w gwiazdę (lub odwrotnie):



- 1 Zaznacz narysowany wielokąt lub gwiazdę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Naciśnij przycisk "Wielokąt/gwiazda" na pasku właściwości.

Aby zmienić liczbę boków wielokąta lub ramion gwiazdy:



- 1 Zaznacz narysowany wielokąt lub gwiazdę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Wpisz odpowiednią liczbę w polu "Liczba punktów" na pasku właściwości, a następnie naciśnij klawisz ENTER.

Aby przeprowadzić edycję lustrzaną gwiazdy lub wielokąta:

- 1 Zaznacz narysowany wielokąt lub gwiazdę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Przytrzymaj narzędzie "Wskaźnik" nad węzłem, aż wskaźnik myszy przybierze wygląd narzędzia "Kształt".
- 3 Kliknij i przeciągnij węzeł.

110 CorelDRAW: Rozdział 3



Zmiana kształtu komórek siatki

Siatka komórek jest zbiorem prostokątów stanowiących grupę, utworzonych za pomocą narzędzia "Papier kratkowany". Pojedyncza komórka takiej siatki musi zostać oddzielona od grupy, zanim można będzie modyfikować jej kształt. Po rozdzieleniu grupy, siatka komórek staje się zbiorem niezależnych prostokątów. Więcej informacji na temat zmiany kształtu wierzchołków prostokąta znajduje się w sekcji "Zaokrąglanie wierzchołków prostokąta" na stronie 107.

Aby rozdzielić grupę siatki komórek:



- 1 Zaznacz siatkę komórek za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Rozdziel grupę.

Przekształcanie obiektów w krzywe

Aby móc swobodnie zmieniać kształt obiektu, należy go najpierw przekształcić w obiekt złożony z krzywych. Po przekształceniu elipsy lub prostokąta w obiekt złożony z krzywych można modyfikować kształt figury poprzez edycję jej węzłów lub segmentów.

Aby zmienić kształt wielokąta lub gwiazdy bez użycia edycji lustrzanej, należy figurę przekształcić w krzywe. Po przekształceniu wielokąta lub gwiazdy w obiekt złożony z krzywych otrzymuje się możliwość zmiany kształtu figury poprzez niezależną edycję poszczególnych jej węzłów i segmentów. Siatka komórek utworzona za pomocą narzędzia "Papier kratkowany" stanowi zbiór prostokątów tworzących grupę. Zanim przekształci się ją w krzywe, należy więc rozdzielić grupę.

Aby przekształcić elipsę, prostokąt, wielokąt lub gwiazdę w obiekt złożony z krzywych:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Przekształć w krzywe.

Aby przekształcić siatkę komórek w obiekt złożony z krzywych:

- 1 Zaznacz siatkę komórek za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Rozdziel grupę.
- 3 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Przekształć w krzywe.



Rysowanie linii i krzywych

Oprócz narzędzi do rysowania podstawowych figur, program CorelDRAW zawiera również dwa narzędzia do rysowania prostych linii i krzywych. Są to narzędzie "Rysunek odręczny" i "Krzywe Beziera". Po narysowaniu linii lub krzywej można stosować różne efekty specjalne za pomocą narzędzia "Środki artystyczne". Więcej informacji na temat narzędzia "Środki artystyczne" znajduje się w sekcji "Rysowanie za pomocą narzędzia "Środki artystyczne" na stronie 116. Ten sam kieliszek narysowany za pomocą narzędzia "Rysunek odręczny" (z lewej), "Krzywe Beziera" (na środku) i "Środki artystyczne" (z prawej).



Narzędzie "Rysunek odręczny" pozwala rysować linie i krzywe poprzez przeciąganie wskaźnika myszy na stronie, tak jak ołówkiem na papierze. Jeśli otrzymana krzywa jest zbyt poszarpana, można wygładzić jej przebieg poprzez dopasowanie ustawień rysowania lub edycję krzywej po jej narysowaniu. Więcej informacji na ten temat znajduje się w sekcji "Zmiana kształtów linii, krzywych i obiektów przekształconych w krzywe" na stronie 127.

Narzędzie "Krzywe Beziera" pozwala na rysowanie gładkich i precyzyjnych krzywych poprzez rozmieszczanie węzłów i modyfikowanie krzywizn linii łączących węzły. Każde naciśnięcie przycisku myszy podczas rysowania linii lub krzywej za pomocą narzędzia "Krzywe Beziera" powoduje dodanie nowego węzła. Każdy węzeł jest połączony z poprzednim za pośrednictwem segmentu. Zakrzywienie rysowanego segmentu można zmienić, przeciągając punkty sterujące węzła. Punkty sterujące to czarne kwadraciki połączone z węzłem liniami przerywanymi. Korzystanie z punktów sterujących i niezależne przesuwanie każdego węzła pozwala uzyskać precyzyjne linie i krzywe.

Rysowanie linii i krzywych za pomocą narzędzia "Rysunek odręczny"

Za pomocą narzędzia "Rysunek odręczny" linie i krzywe rysuje się podobnie jak ołówkiem na papierze, przeciągając wskaźnik myszy po rysunku. Linie i krzywe można formatować podobnie jak kontury. Można na przykład wybrać grubość linii, styl linii, a także kształty grotów i bełtów strzałek. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Nadawanie obiektom konturów" na stronie 271.

Aby za pomocą narzędzia "Rysunek odręczny" narysować krzywą:



1 Otwórz paletę wysuwaną "Krzywa" i uaktywnij narzędzie "Rysunek odręczny".

2 Kliknij pole "Wygładzanie krzywych odręcznych" i przesuń suwak, aby wybrać poziom gładkości.

Przesunięcie suwaka w prawo pozwala zwiększyć wygładzanie, a w lewo – zmniejszyć.

- 3 Umieść wskaźnik myszy w miejscu, w którym ma się zacząć krzywa.
- 4 Przeciągnij wskaźnik myszy, aby narysować krzywą.

Aby za pomocą narzędzia "Rysunek odręczny" narysować linię prostą:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Krzywa" i uaktywnij narzędzie "Rysunek odręczny".
- 2 Kliknij w miejscu, w którym linia ma się zacząć.
- 3 Kliknij w miejscu, w którym linia ma się kończyć.

Aby narysować krzywą lub linię prostą połączoną z inną krzywą lub linią prostą:

• Umieść narzędzie "Rysunek odręczny" nad węzłem położonym na końcu istniejącej linii lub krzywej, a potem narysuj nową linię lub krzywą.

 Aby połączyć dwie krzywe, należy kliknąć w odległości nie większej niż pięć pikseli od końca krzywej. Próg pięciu pikseli można zmienić za pomocą opcji "Automatyczne złączanie" dla narzędzia "Rysunek odręczny". Dostęp do tego ustawienia możliwy jest poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy narzędzia "Rysunek odręczny" i wybranie polecenia Właściwości.

Aby wymazać fragment krzywej narysowanej za pomocą narzędzia "Rysunek odręczny":

• Nie zwalniając przycisku myszy, naciśnij i przytrzymaj klawisz SHIFT, a następnie przeciągnij wskaźnik myszy z powrotem wzdłuż tego fragmentu krzywej, który chcesz wymazać.

Po zakończeniu wymazywania można powrócić do rysowania, zwalniając klawisz SHIFT i kontynuując przeciąganie myszy.

Aby za pomocą narzędzia "Rysunek odręczny" narysować kształt zamknięty:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Krzywa" i uaktywnij narzędzie "Rysunek odręczny".
- **2** Kliknij pole "Wygładzanie krzywych odręcznych" i przesuń suwak, aby wybrać poziom gładkości.

Przesuwanie suwaka w prawo zwiększa gładkość, a w lewo – zmniejsza.

3 Narysuj krzywą lub kilka połączonych linii prostych, zaczynając i kończąc rysowanie w tym samym miejscu.

Jeśli rysujesz serię połączonych linii, kliknij dwukrotnie, aby utworzyć węzeł; kliknij punkt początkowy, aby zamknąć figurę. Jeśli rysujesz krzywą zamkniętą, przeciągnij wskaźnik myszy nad punktem początkowym i zwolnij przycisk myszy, aby ją zamknąć.



- Za pomocą narzędzia "Rysunek odręczny" można również rysować linie, które mają zarówno sekcje proste, jak i odręczne. W tym celu w czasie przeciągania wskaźnika myszy należy naciskać klawisz TAB, aby przełączać tryb działania narzędzia.
- Aby ograniczyć kąt rysowania linii prostej do 15-stopniowych skoków, należy przed umieszczeniem końca linii nacisnąć i przytrzymać klawisz CTRL.
 W oknie dialogowym **Opcje** istnieje możliwość określenia innego kąta. Więcej informacji na ten temat znajduje się w sekcji "Określanie sposobu działania narzędzi »Krzywe Beziera« i »Rysunek odręczny«" na stronie 148.

.....

Rysowanie linii i krzywych za pomocą narzędzia "Krzywe Beziera"

Narzędzie "Krzywe Beziera" służy do rysowania krzywych i linii przez umieszczanie za pomocą myszy kolejnych węzłów. Każdy węzeł łączony jest z poprzednim linią lub krzywą. Narzędzie "Krzywe Beziera" pozwala na tworzenie złożonych nieregularnych figur w sposób szybki i prosty, zapewniając jednocześnie precyzyjną kontrolę nad położeniem i liczbą węzłów krzywej.

Linie i krzywe można formatować w ten sam sposób, co kontury. Można na przykład określić długość linii, styl linii, a także groty i bełty strzałek. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Nadawanie obiektom konturów" na stronie 271.

Aby za pomocą narzędzia "Krzywe Beziera" narysować krzywą:



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Krzywa" i uaktywnij narzędzie "Krzywe Beziera".
- 2 Kliknij miejsce, w którym chcesz umieścić pierwszy węzeł, i przeciągaj punkty sterujące w kierunku, w którym chcesz wygiąć krzywą.
- 3 Umieść wskaźnik myszy w miejscu, w którym chcesz ulokować kolejny węzeł i przeciągnij punkt sterujący, aby utworzyć odpowiednią krzywą.

Położenie punktów sterujących i kąt między wyznaczanymi przez nie liniami wpływa na kształt utworzonego segmentu i następnego segmentu, który zostanie dodany (o ile to nastąpi).

- 4 Aby dodać następne węzły do krzywej, powtórz czynność z punktu 3.
- 5 Aby zakończyć rysowanie krzywej, naciśnij klawisz SPACJA.

Aby za pomocą narzędzia "Krzywe Beziera" narysować linię prostą:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Krzywa" i uaktywnij narzędzie "Krzywe Beziera".
- 2 Kliknij w miejscu, w którym ma się znajdować pierwszy węzeł.
- 3 Kliknij w miejscu, w którym ma się znajdować następny węzeł.
- 4 Aby dodać następne węzły do krzywej, powtórz dla każdego z nich czynność z punktu 3.
- 5 Naciśnij klawisz SPACJA, aby zakończyć rysowanie.

Aby za pomocą narzędzia "Krzywe Beziera" narysować figurę zamkniętą:

- Wykonaj czynności od 1 do 4 z procedury "Aby za pomocą narzędzia »Krzywe Beziera« narysować krzywą" albo procedury "Aby za pomocą narzędzia »Krzywe Beziera« narysować linię prostą".
- 2 Umieść wskaźnik myszy nad pierwszym węzłem i kliknij jednokrotnie.



- Jeśli w czasie określania położenia punktów sterujących zostanie przytrzymany klawisz CTRL, nachylenie będzie się zmieniać co 15 stopni. W oknie dialogowym **Opcje** istnieje możliwość określenia innego kąta. Więcej informacji na ten temat znajduje się w sekcji "Określanie sposobu działania narzędzi »Krzywe Beziera« i »Rysunek odręczny«" na stronie 148.
- Przytrzymanie klawisza ALT podczas rysowania narzędziem "Krzywe Beziera" pozwala zmienić położenie ostatnio utworzonego węzła. Przytrzymanie klawisza C spowoduje przekształcenie ostatnio utworzonego węzła w węzeł ostry, a przytrzymanie klawisza S – przekształcenie go w węzeł gładki.

Rysowanie za pomocą narzędzia "Środki artystyczne"

Narzędzie "Środki artystyczne" pozwala stosować różne efekty do krzywych. Można na przykład tworzyć krzywe wyglądające jak pociągnięcia pióra kaligraficznego albo pisaka czułego na nacisk. Za pomocą narzędzia "Środki artystyczne" można także nakładać na krzywą tekst, figury geometryczne i obrazki. Jeśli trzeba zmienić położenie lub kształt krzywej, można wyedytować ścieżkę sterującą pociągnięć narzędzia. Więcej informacji na ten temat znajduje się w sekcji "Zmiana kształtów linii, krzywych i obiektów przekształconych w krzywe" na stronie 127. Narzędzie "Środki artystyczne" może pracować w jednym z pięciu trybów:

- "Wzorzec" do rysowania krzywych o grubości zmiennej w zależności od kształtu linii wzorca wybranego z listy na pasku właściwości.
- "Pędzel" do nakładania na krzywe tekstu lub figur podczas rysowania.
- "Rozpylacz" do nakładania ciągów obrazków na krzywą podczas rysowania.
- "Kaligrafia" do rysowania krzywych o grubości zmieniającej się w zależności od kierunku krzywej. Użycie tego trybu daje efekt podobny do rysowania za pomocą pióra kaligraficznego.
- "Nacisk" do rysowania krzywych o grubości zmieniającej się w zależności od danych nadchodzących z pisaka czułego na nacisk lub z klawiatury.

Do wyboru typu pociągnięć narzędzia "Środki artystyczne" służy odpowiedni przycisk na pasku właściwości. Aby na pasku właściwości pojawiły się elementy sterujące związane z narzędziem "Środki artystyczne", należy najpierw uaktywnić to narzędzie.



- Za pomocą narzędzia "Środki artystyczne" można również rysować linie, które mają zarówno sekcje proste, jak i odręczne. W tym celu w czasie przeciągania wskaźnika myszy należy przełączać tryb działania narzędzia za pomocą klawisza TAB. Aby wskaźnik myszy poruszał się skokowo co 15 stopni w czasie określania końca linii, należy przytrzymać naciśnięty klawisz CTRL.
- Jeśli na pasku właściwości zostanie zmienione jakieś ustawienie narzędzia "Środki artystyczne" przy nie zaznaczonym żadnym obiekcie, stanie się ono ustawieniem domyślnym.
- Za pomocą polecenia Oddziel z menu Rozmieszczenie można oddzielać pociągnięcia narzędziem "Środki artystyczne" od ścieżki sterującej, co pozwala na zmianę kształtu pociągnięć niezależne od ścieżki.

.....

Rysowanie krzywych w trybie "Wzorzec"

Tryb "Wzorzec" pozwala na rysowanie krzywych w jednym z wielu gotowych kształtów. Wzorce krzywych to ścieżki zamknięte, których przebieg zależy od rysowanej krzywej. Ponieważ są to krzywe zamknięte, można do nich stosować różne wypełnienia, a także zmieniać styl i kolor ich konturów.

Kapelusz narysowany za pomocą narzędzia "Krzywe Beziera" (z lewej) i ten sam kapelusz po zastosowaniu wzorca krzywej przy użyciu narzędzia "Środki artystyczne" (z prawej).



Aby narysować krzywą w trybie "Wzorzec":



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Krzywa" i uaktywnij narzędzie "Środki artystyczne".
- 2 Naciśnij przycisk "Wzorzec" na pasku właściwości.
- **3** Kliknij pole "Wygładzanie krzywych odręcznych" i przesuń suwak, aby wybrać poziom gładkości.

Przesunięcie suwaka w prawo zwiększa poziom gładkości, a w lewo – zmniejsza.

4 Wpisz wartość dla grubości krzywej w polu "Szerokość narzędzia Środki artystyczne" na pasku właściwości, a następnie naciśnij klawisz ENTER.

Podana tu wartość określa maksymalną grubość krzywej.

- 5 Wybierz wzorzec kształtu krzywej z listy wzorców.
- **6** Umieść wskaźnik myszy w miejscu, w którym ma się zacząć krzywa.
- 7 Przeciągnij wskaźnik myszy, aby narysować krzywą.

Rysowanie krzywych w trybie "Pędzel"

Tryb "Pędzel" pozwala na nakładanie na krzywą tekstu i figur geometrycznych. Program umożliwia wybranie wzorca pędzla z listy "Lista pociągnięć pędzla" albo zapisanie grafiki lub tekstu jako pędzla. Obiekt zastosowany do krzywej w trybie pędzla narzędzia "Środki artystyczne".



Aby narysować krzywą w trybie "Pędzel":

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Krzywa" i uaktywnij narzędzie "Środki artystyczne".
- 2 Naciśnij przycisk "Pędzel" na pasku właściwości.
- **3** Kliknij pole "Wygładzanie krzywych odręcznych" i przesuń suwak, aby wybrać poziom gładkości.

Przesunięcie suwaka w prawo zwiększa poziom gładkości, a w lewo – zmniejsza.

4 Wpisz wartość dla grubości krzywej w polu "Szerokość narzędzia Środki artystyczne" na pasku właściwości, a następnie naciśnij klawisz ENTER.

Podana tu wartość określa maksymalną grubość krzywej.

- 5 Wybierz pędzel z listy "Lista pociągnięć pędzla".
- 6 Umieść wskaźnik myszy w miejscu, w którym krzywa ma się zacząć.
- 7 Przeciągnij wskaźnik myszy, aby narysować krzywą.

Aby utworzyć pędzel:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Krzywa" i uaktywnij narzędzie "Środki artystyczne".
- 2 Kliknij przycisk "Pędzel" na pasku właściwości.
- **3** Zaznacz grafikę lub obiekt tekstowy, którego chcesz użyć jako wzorca pędzla dla narzędzia "Środki artystyczne".

Rysowanie i zmiana kształtów obiektów 119

- 4 Kliknij przycisk "Zapisz" na pasku właściwości.
- **5** W oknie dialogowym "Zapisz jako" wpisz nazwę pędzla w polu "Nazwa pliku", po czym naciśnij przycisk "Zapisz".
- Pędzel można także utworzyć, zaznaczając grafikę lub obiekt tekstowy, klikając przycisk "Zapisz" w dokerze Środki artystyczne i zaznaczając przycisk "Pędzel".

Aby usunąć pędzel:

- I Wykonaj czynności 1 i 2 poprzedniej procedury.
- 2 Na liście "Lista pociągnięć pędzla" zaznacz pędzel, który chcesz usunąć, i naciśnij przycisk "Usuń".

Rysowanie krzywych w trybie "Rozpylacz"

Tryb "Rozpylacz" pozwala na "rozpylanie" szeregu obiektów wzdłuż krzywej. Oprócz grafiki i obiektów tekstowych można importować mapy bitowe i rozpylać je wzdłuż krzywej. Oczywiście im bardziej złożony jest rozpylany obiekt, tym więcej wymaga to zasobów systemowych, tym dłużej trwa generowanie krzywej i tym większe powstają pliki wynikowe.

Szereg obiektów "rozpylony" wzdłuż krzywej za pomocą "Rozpylacza".



Tryb "Rozpylacz" udostępnia wiele funkcji umożliwiających sterowanie sposobem rozpylania obiektów na krzywej. Można na przykład regulować odległość między obiektami, zmieniać kolejność obiektów na krzywej, określać obrót obiektów oraz ustawiać odstęp między obiektami na rysowanej krzywej.

Wszystkie ustawienia są zapisywane na liście rozpylacza. Jeśli zmodyfikuje się listę rozpylacza, można przywrócić jej stan z chwili zapisania ustawień albo zapisać jej nową konfigurację. Można rozpylać niektóre albo wszystkie obiekty z listy rozpylacza. Ciąg obiektów przeznaczonych do zastosowania w rozpylaniu jest określany jako "lista odtwarzania".

Aby narysować krzywą w trybie "Rozpylacz":



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Krzywa" i uaktywnij narzędzie "Środki artystyczne".
- 2 Naciśnij przycisk "Rozpylacz" na pasku właściwości.
- 3 Kliknij pole "Wygładzanie krzywych odręcznych" i przesuń suwak, aby wybrać poziom gładkości.

Przesunięcie suwaka w prawo zwiększa poziom gładkości, a w lewo – zmniejsza.

4 Wpisz wartość procentową w polu "Rozmiar rozpylanych obiektów" na pasku właściwości, a następnie naciśnij klawisz ENTER.

Wpisana tu wartość określa rozmiar rozpylanych obiektów i jest wyrażona jako procent rozmiaru oryginalnego. Aby obiekty zwiększały się lub zmniejszały wraz z długością krzywej, naciśnij przycisk "Skalowanie przyrostowe", co uaktywni odpowiednie pole, a następnie wpisz wartość procentową i naciśnij klawisz ENTER.

- 5 Wybierz rodzaj rozpylacza z listy "Lista plików rozpylacza".
- 6 Umieść wskaźnik myszy w miejscu, w którym ma się zacząć krzywa.
- 7 Przeciągnij wskaźnik myszy, aby narysować krzywą.

Aby dopasować ustawienia dotknięcia dla listy rozpylacza:

- 1 Zaznacz listę rozpylacza, którą chcesz zmodyfikować.
- 2 Wpisz liczbę obiektów, jaka ma być umieszczana w każdym punkcie rozpylania.

Jeżeli wpiszesz na przykład "4", w każdym punkcie rozpylania na krzywej znajdą się cztery obiekty.

Aby zmienić odstępy między dotknięciami na krzywej:

 Wpisz odległość, jaka ma być zachowana między środkami poszczególnych obiektów na krzywej, a następnie naciśnij klawisz ENTER.

Aby ustawić obrót rozpylanych obiektów:

- 1 Zaznacz listę rozpylacza, którą chcesz zmodyfikować.
- 1
- 2 Naciśnij przycisk "Obrót" na pasku właściwości.

3 Wpisz wartość z przedziału od 0 do 360 w polu "Kąt".

Aby obracać wszystkie rozpylane obiekty na przykład o 45 stopni, w polu "Kąt" należy wpisać wartość "45".

- **4** Aby każdy z rozpylanych obiektów był obracany o coraz większy kąt, zaznacz pole wyboru "Uwzględnij przyrost" i wpisz odpowiednią wartość w polu "Przyrost".
- 5 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz opcję "Według ścieżki", aby obiekty były obracane względem krzywej.
 - Wybierz opcję "Według strony", aby obiekty były obracane względem strony.

Aby odsunąć obiekty od krzywej:

- 1 Zaznacz listę rozpylacza, którą chcesz zmodyfikować.
- 2 Naciśnij przycisk "Przesunięcie" na pasku właściwości.
- **3** Zaznacz pole wyboru "Uwzględnij przesunięcie", aby odsunąć obiekty od krzywej.

Aby obiekty leżały na krzywej, należy usunąć zaznaczenie tego pola.

- 4 Aby zmienić odstęp, wpisz nową wartość w polu "Przesunięcie".
- 5 Wybierz kierunek przesunięcia z listy "Kierunek przesunięcia".

Aby obiekty znajdowały się na przemian to z lewej, to z prawej strony krzywej, wybierz pozycję "Przemiennie".

Aby utworzyć nową listę rozpylacza:

- 1 Z listy "Lista plików rozpylacza" na pasku właściwości wybierz pozycję "Nowa lista rozpylacza".
- 2 Zaznacz obiekt, który chcesz dodać do listy rozpylacza, a następnie naciśnij przycisk "Dodaj do listy rozpylacza".
- Aby dodać następne obiekty do listy, powtórz dla każdego z nich czynność z punktu 2.
- **4** Naciśnij przycisk "Zapisz" i wpisz nazwę listy rozpylacza w polu "Nazwa pliku".

Aby utworzyć lub zmodyfikować listę odtwarzania:

- 1 Wybierz listę rozpylacza z listy "Lista plików rozpylacza".
- 2 Naciśnij przycisk "Okno dialogowe listy rozpylacza" na pasku właściwości.





:

- **3** Wykonaj, o ile to konieczne, dowolne z poniższych czynności w oknie dialogowym **Utwórz listę odtwarzania**:
 - Aby dodać obrazek do listy odtwarzania, zaznacz go na liście "Lista rozpylacza obrazków" i naciśnij przycisk "Dodaj".
 - Aby usunąć obrazek z listy odtwarzania, zaznacz go na liście "Lista rozpylacza obrazków" i naciśnij przycisk "Usuń".
 - Aby zmienić kolejność elementów listy odtwarzania, zaznacz obrazek na liście i kliknij przycisk ze strzałką w górę lub w dół.
 - Aby odwrócić kolejność elementów listy odtwarzania, naciśnij przycisk "Odwróć kolejność".
 - Aby opróżnić listę odtwarzania, naciśnij przycisk "Wyczyść".

Aby usunąć listę rozpylacza:

 Wybierz na pasku właściwości listę rozpylacza, którą chcesz usunąć, a następnie naciśnij przycisk "Usuń".

Aby przywrócić liście rozpylacza zapisane wcześniej ustawienia:

1 Z listy "Lista plików rozpylacza" wybierz listę rozpylacza, której ustawienia chcesz przywrócić.



- 2 Kliknij przycisk "Przywróć wartości" na pasku właściwości.
- Naciśnij przycisk "Tak", aby zapisać nowe wartości na liście rozpylacza, albo "Nie", aby przywrócić liście rozpylacza zapisane ustawienia.
- Listę rozpylacza można również utworzyć, zaznaczając grafikę lub obiekt tekstowy, naciskając przycisk "Zapisz" w dokerze Środki artystyczne i wybierając opcję "Rozpylacz obiektów".

Rysowanie w trybie "Kaligrafia"

Tryb "Kaligrafia" pozwala na symulowanie efektu pióra kaligraficznego. Krzywe narysowane w trybie kaligraficznym mają różną grubość w zależności od kierunku linii i kąta stalówki pióra.

Linie narysowane w trybie "Kaligrafia" mają różną grubość w zależności od kierunku linii.



Aby narysować krzywą w trybie "Kaligrafia":



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Krzywa" i uaktywnij narzędzie "Środki artystyczne".
- 2 Naciśnij przycisk "Kaligrafia" na pasku właściwości.
- **3** Kliknij pole "Wygładzanie krzywych odręcznych" i przesuń suwak, aby wybrać poziom gładkości.

Przesunięcie suwaka w prawo zwiększa poziom gładkości, a w lewo – zmniejsza.

4 Wpisz wartość dla grubości krzywej w polu "Szerokość narzędzia Środki artystyczne" na pasku właściwości, a następnie naciśnij klawisz ENTER.

Podana tu wartość określa maksymalną grubość krzywej.

5 Wpisz kąt w polu "Kąt kaligrafowania" na pasku właściwości, a następnie naciśnij klawisz ENTER.

Pole "Kąt kaligrafowania" określa kąt stalówki pióra. Jeśli wpisze się w nim wartość "0", otrzyma się cienkie linie poziome i grube pionowe, a jeśli wartość "90" – grube linie poziome i cienkie pionowe.

- 6 Umieść wskaźnik myszy w miejscu, w którym krzywa ma się zacząć.
- 7 Przeciągnij wskaźnik myszy, aby narysować krzywą.

Rysowanie w trybie "Nacisk"

Tryb "Nacisk" umożliwia rysowanie krzywych o zmiennej grubości za pomocą pisaka czułego na nacisk. Efekt ten można również symulować za pomocą myszy i klawiatury.

124 CorelDRAW: Rozdział 3

Linie narysowane w trybie pisaka czułego na nacisk mają różną grubość w zależności od siły przyłożonej podczas pisania.



Aby narysować krzywą w trybie "Nacisk":



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Krzywa" i uaktywnij narzędzie "Środki artystyczne".
- 2 Naciśnij przycisk "Nacisk" na pasku właściwości.
- **3** Kliknij pole "Wygładzanie krzywych odręcznych" i przesuń suwak, aby wybrać poziom gładkości.

Przesunięcie suwaka w prawo zwiększa poziom gładkości, a w lewo – zmniejsza.

4 Wpisz wartość dla grubości krzywej w polu "Szerokość narzędzia Środki artystyczne" na pasku właściwości, a następnie naciśnij ENTER.

Podana tu wartość określa maksymalną grubość krzywej.

- 5 Umieść wskaźnik myszy w miejscu, w którym ma się zacząć krzywa.
- 6 Przeciągnij wskaźnik myszy, aby narysować krzywą.



 Podczas korzystania z myszy można regulować nacisk, naciskając klawisze ze strzałką w górę lub w dół. Klawisz ze strzałką w górę zwiększa nacisk pióra, pogrubiając linię, a klawisz ze strzałką w dół – zmniejsza. Aby ustawić maksymalną grubość krzywej, wpisz odpowiednią wartość w polu "Szerokość narzędzia Środki artystyczne".

.....

Rysowanie i zmiana kształtów obiektów 125

Stosowanie pociągnięć z wykorzystaniem dokera Środki artystyczne

Mocną stroną narzędzia "Środki artystyczne" jest możliwość stosowania do istniejących obiektów pociągnięć za pomocą środków artystycznych. Kontur obiektu traktowany jest jako ścieżka sterująca pociągnięcia. Aby w łatwy sposób korzystać z pociągnięć artystycznych, można otworzyć doker Środki artystyczne i przeciągać odpowiednie pociągnięcia lub też zaznaczać je i stosować do zaznaczonych obiektów.

Po zastosowaniu pociągnięcia artystycznego trafia ono na listę "Ostatnio użyte". W ten sposób łatwiej jest znaleźć często używane pociągnięcia.

Aby zastosować pociągnięcie artystyczne do istniejących obiektów:

- 1 Z menu Efekty wybierz polecenie Środki artystyczne.
- 2 Wybierz folder z pociągnięciami z listy środków artystycznych.

Aby znaleźć inny folder, naciśnij przycisk "Przeglądaj".

- **3** Zaznacz za pomocą narzędzia "Wskaźnik" obiekt, do którego chcesz zastosować pociągnięcie.
 - **4** W dokerze **Środki artystyczne** wybierz pociągnięcie z listy "Ostatnio użyte" lub z pełniej listy środków artystycznych, a następnie naciśnij przycisk "Zastosuj".

R

N.

• Pociągnięcia artystyczne można także przeciągać z listy znajdującej się w dokerze i upuszczać na obiekt znajdujący się na stronie rysunkowej.

Aby usunąć pociągnięcie artystyczne:

 Zaznacz pociągnięcie na liście środków artystycznych, a następnie naciśnij przycisk "Usuń".

Aby określić, które typy pociągnięć są wyświetlane w dokerze Środki artystyczne:

- 1 Naciśnij przycisk 上.
- 2 Wybierz jedną z poniższych opcji:
 - "Wzorce" aby wyświetlić pociągnięcia w trybie "Wzorzec";
 - "Pędzle" aby wyświetlić pociągnięcia w trybie "Pędzel";
 - "Rozpylacz obiektów" aby wyświetlić listy rozpylaczy.

Obok wybranych opcji pojawiają się znaczniki.

Zmiana kształtów linii, krzywych i obiektów przekształconych w krzywe

Narzędzie "Kształt" pozwala na zmianę kształtu wszystkich obiektów złożonych z krzywych poprzez edycję węzłów i segmentów. Zaznaczanie i edycja krzywych to operacje, które można także przeprowadzać za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

Obiekt złożony z krzywych jest linią prostą, krzywą lub figurą utworzoną za pomocą narzędzia "Rysunek odręczny", "Krzywe Beziera", "Środki artystyczne" lub "Spirala". Prostokąty, elipsy, wielokąty lub obiekty tekstowe stają się obiektami złożonymi z krzywych po wybraniu polecenia **Przekształć w krzywe**.

Punkt sterujący (element 1), węzeł (element 2) oraz podścieżka (element 3).



Segmenty

Segment to część krzywej leżąca między dwoma węzłami. Segmenty mogą być dwojakiego typu: zakrzywione i proste. Zakrzywiony segment można wyginać, przeciągając go za pomocą narzędzia "Kształt" lub przeciągając punkty sterujące węzłów na jego końcach. Aby wyprostować zakrzywiony segment, należy przekształcić go w segment prosty.

Węzły

Węzeł jest małym kwadracikiem (wyświetlanym na linii, krzywej lub konturze obiektu), za pomocą którego można edytować obiekt. Zaznaczona za pomocą narzędzia "Kształt" krzywa wyświetlana jest ze wszystkimi węzłami. Można zmieniać kształt krzywej, przesuwając węzły albo punkty sterujące powiązane z węzłami.

Punkty sterujące decydują o wygięciu segmentu przy węźle. Aby zmienić wygięcie segmentu, należy dostosować kąt punktu sterującego i jego odległość od węzła. Każdy węzeł ma punkt sterujący dla każdego zakrzywionego segmentu, z którym jest połączony. Węzeł na końcu zakrzywionego segmentu ma jeden punkt sterujący, a węzeł ulokowany między segmentami – dwa. Ponieważ segmentów prostych nie można zaginać, węzeł takiego segmentu nie ma punktów sterujących.

Jeśli ścieżki nie można wygiąć w odpowiedni sposób poprzez przesuwanie istniejących węzłów, należy na niej umieścić dodatkowe węzły. Aby wygładzić kształt obiektu, należy usunąć niepotrzebne węzły.

Podścieżki

Pojedynczy obiekt złożony z krzywych może zawierać więcej niż jedną krzywą lub figurę. Każda z krzywych lub figur składowych jest nazywana podścieżką. Wiele podścieżek powstaje na przykład w wyniku przekształcania tekstu w krzywe. Po takiej konwersji litera "O" wygląd jak dwie elipsy. Każda z tych elips jest podścieżką.



• Edycja pociągnięcia za pomocą narzędzia "Środki artystyczne" sprowadza się do edycji ścieżki sterującej tego pociągnięcia. Samo pociągnięcie jest zamkniętą ścieżką biegnącą wzdłuż ścieżki sterującej. Podczas zmiany kształtu ścieżki sterującej pociągnięcie przesuwa się zgodnie z edytowaną ścieżką sterującą. Aby dokonać edycji ścieżki zamkniętej bezpośrednio, należy najpierw oddzielić ją od ścieżki sterującej.

Zaznaczanie węzłów i segmentów

Przed wprowadzeniem jakichkolwiek zmian w kształcie krzywej, należy zaznaczyć węzeł lub segment. Zaznaczony węzeł prostego segmentu przybiera postać nie wypełnionego kwadracika. Jeśli zaznaczy się węzeł segmentu krzywej, przybierze on postać kwadracika wypełnionego czarnym kolorem. Typ zaznaczonego węzła (gładki, ostry lub symetryczny) lub segmentu (prosty lub krzywy) wyświetlany jest na pasku stanu.

Aby zaznaczyć segment, należy skorzystać z narzędzia "Kształt". Do zaznaczenia węzła można użyć narzędzia "Kształt", "Wskaźnik" albo dowolnego innego podstawowego narzędzia rysunkowego.

Aby zaznaczyć pojedynczy węzeł lub segment krzywej:

• Kliknij węzeł lub segment za pomocą narzędzia "Kształt".

Aby zaznaczyć kilka węzłów:

- 1 Uaktywnij narzędzie "Kształt", a następnie zaznacz wybraną krzywą.
- **2** Naciśnij i przytrzymaj klawisz SHIFT, a następnie klikaj wybrane węzły za pomocą narzędzia "Kształt".



• Aby zaznaczyć węzły, można również przeciągnąć nad nimi pole markizy.

.....

Aby zaznaczyć wszystkie węzły zaznaczonego obiektu:

• Wybierz z menu Edycja polecenie Zaznacz wszystko, a następnie wskaż polecenie Węzły.



• Jeśli zaznaczona krzywa ma zbyt dużo węzłów, aby można je było wyświetlić, edycja za pomocą narzędzia "Wskaźnik" jest automatycznie wyłączana.



- Wszystkie węzły można także zaznaczyć, naciskając i przytrzymując klawisze CTRL i SHIFT, a następnie klikając węzeł obiektu za pomocą narzędzia "Kształt".
- Aby zaznaczyć pierwszy lub ostatni węzeł obiektu złożonego z krzywych, należy najpierw zaznaczyć dowolny węzeł za pomocą narzędzia "Kształt", a potem nacisnąć klawisz HOME (by zaznaczyć pierwszy węzeł) lub END (by zaznaczyć ostatni).
- Aby przejść do trybu pełnej edycji węzłów, należy uaktywnić narzędzie "Wskaźnik" i kliknąć dwukrotnie krzywą.

Usuwanie zaznaczenia węzłów

Po zakończeniu edycji krzywej można usunąć zaznaczenie węzłów.

Aby usunąć zaznaczenie jednego lub kilku węzłów:

- 1 Uaktywnij narzędzie "Kształt", a następnie zaznacz wybraną krzywą.
- **2** Naciśnij i przytrzymaj klawisz SHIFT, a następnie klikaj wybrane węzły za pomocą narzędzia "Kształt".

25

• Aby usunąć zaznaczenie węzłów, można również nacisnąć i przytrzymać klawisz SHIFT, a następnie przeciągnąć nad nimi pole markizy. W ten sposób można również zaznaczyć wszystkie węzły wewnątrz pola markizy, które nie były zaznaczone.

• Aby anulować zaznaczenie wszystkich węzłów obiektu, należy kliknąć puste miejsce w oknie rysowania.

Rysowanie i zmiana kształtów obiektów 129

Dodawanie węzłów

Aby uzyskać odpowiedni kształt obiektu złożonego z krzywych można dodać do niego nowe węzły.

Aby dodać nowy węzeł do obiektu złożonego z krzywych:



- 1 Uaktywnij narzędzie "Kształt".
- 2 Kliknij dwukrotnie krzywą w miejscu, w którym chcesz dodać węzeł.

Aby dodać kilka węzłów do obiektu złożonego z krzywych:

1 Zaznacz za pomocą narzędzia "Kształt" węzły, pomiędzy którymi chcesz dodać nowe węzły.



R

- 2 Naciśnij przycisk "Dodaj węzły" na pasku właściwości.
- Za pomocą narzędzia "Kształt" można również dodawać pojedyncze węzły do krzywej. W tym celu należy kliknąć krzywą, a następnie nacisnąć przycisk "Dodaj węzły" znajdujący się na pasku właściwości.

.....

Usuwanie węzłów

Zmniejszenie liczby węzłów skraca czas potrzebny na wydrukowanie i ponowne narysowanie obiektu. Może ono również wpłynąć na lepszy wygląd obiektu. Węzły można usuwać samodzielnie, klikając te, które są zbędne, albo automatycznie, korzystając z suwaka "Gładkość krzywej". Im większą ustawi się wartość za pomocą tego suwaka, tym więcej węzłów zostanie usuniętych.

Aby usunąć węzeł z obiektu złożonego z krzywych:



- 1 Uaktywnij narzędzie "Kształt".
- 2 Kliknij dwukrotnie węzeł, który chcesz usunąć.

Aby usunąć kilka węzłów z obiektu złożonego z krzywych:

- 1 Używając narzędzia "Kształt", zaznacz markizą węzły, które chcesz usunąć.
- 2 Naciśnij przycisk "Usuń węzły" znajdujący się na pasku właściwości.

Łączenie węzłów

Łącząc dwa węzły końcowe, można zamknąć otwartą ścieżkę. Istnieje też możliwość połączenia węzłów końcowych osobnych ścieżek, jeśli są to podścieżki tego samego obiektu. Nie można łączyć węzłów należących do różnych obiektów. Jeśli mimo wszystko zachodzi potrzeba połączenia węzłów z różnych obiektów złożonych z krzywych, należy najpierw oba obiekty połączyć w jeden obiekt złożony z krzywych, a potem dopiero połączyć węzły.

Aby połączyć dwa węzły:

- 1 Zaznacz za pomocą narzędzia "Kształt" węzły, które chcesz połączyć.
- 2 Naciśnij przycisk "Złącz dwa węzły" na pasku właściwości.

Węzeł wynikowy zostanie umieszczony pomiędzy dwoma węzłami pierwotnymi.

Aby połączyć dwa węzły linią:

- 1 Zaznacz za pomocą narzędzia "Kształt" węzły, które chcesz połączyć.
- 2 Naciśnij przycisk "Zamknij krzywą" na pasku właściwości.

Aby zamknąć otwartą ścieżkę:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik" lub narzędzia "Kształt".
- 2 Naciśnij przycisk "Automatycznie zamknij krzywe" na pasku właściwości.

Edycja węzłów i segmentów

Kształt obiektu złożonego z krzywych można zmienić, przesuwając jego segmenty, węzły i punkty sterujące. Zwykle najpierw przesuwa się segmenty i węzły, a następnie poprawia się krzywą, przesuwając punkty sterujące węzłów. Jeśli podczas przeciągania węzła przytrzyma się klawisz CTRL, można węzeł zmusić do przesuwania się tylko w pionie lub tylko w poziomie.

Węzły obiektu złożonego z krzywych można edytować za pomocą narzędzia "Wskaźnik" lub dowolnego innego narzędzia rysunkowego. Aby edytować segment krzywej, należy zaznaczyć go za pomocą narzędzia "Kształt".

Aby zmienić kształt obiektu złożonego z krzywych, przesuwając jego segmenty:



N.

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Kształt".
- 2 Przeciągnij zakrzywiony segment, aby zmienić jego kształt.

Aby zmienić kształt obiektu złożonego z krzywych, przesuwając jego węzły:

1 Zaznacz wybrany obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik" lub dowolnego innego narzędzia rysunkowego.





2 Przeciągnij węzeł, aby zmienić kształt krzywej.

Przesuwanie powoduje zmianę kształtu segmentów. W przypadku węzłów segmentów zakrzywionych przesunięciu ulegają także punkty sterujące. Układają się one w taki sposób, aby kąty, pod jakimi krzywe wchodzą i wychodzą z węzłów, pozostały nie zmienione.

Aby zmienić kształt obiektu złożonego z krzywych, przesuwając równocześnie kilka węzłów:

- 1 Naciśnij i przytrzymaj klawisz SHIFT, a następnie zaznacz węzły za pomocą narzędzia "Kształt".
- 2 Przeciągnij w wybrane miejsce jeden z zaznaczonych węzłów.

Aby zmienić kształt obiektu złożonego z krzywych, przesuwając punkty sterujące:

1 Zaznacz węzeł za pomocą narzędzia "Kształt".

Jeśli zaznaczony węzeł znajduje się na segmencie zakrzywionym, wyświetlone zostaną punkty sterujące zaznaczonego węzła oraz węzłów sąsiednich.

2 Przeciągnij punkt sterujący, aby zmienić kształt krzywej.

Punkty sterujące przesuwają się różnie w zależności od tego, czy należą do węzła gładkiego, ostrego czy symetrycznego). Sposób ich przesuwania wpływa z kolei na kształt krzywej.



• Aby zmienić położenie punktu sterującego ukrytego pod węzłem, należy anulować zaznaczenie wszystkich węzłów, a następnie nacisnąć i przytrzymać klawisz SHIFT oraz przeciągnąć ukryty punkt sterujący.

.....

Wyrównywanie węzłów i punktów sterujących

Kilka węzłów można wyrównać do tego samego obiektu złożonego z krzywych. Można również wyrównać punkty sterujące należące do tych węzłów. Węzły i punkty sterujące mogą być wyrównywane w pionie i poziomie.

Aby wyrównać węzły i punkty sterujące:



1 Zaznacz obiekt złożony z krzywych za pomocą narzędzia "Kształt".

2 Naciśnij i przytrzymaj klawisz SHIFT, a następnie zaznacz węzły, które chcesz wyrównać.



- 3 Naciśnij przycisk "Wyrównaj węzły" na pasku właściwości.
- 4 Wyłącz wszelkie zbędne opcje.

Przekształcanie fragmentu obiektu złożonego z krzywych

Kształt obiektu można zmieniać za pomocą podstawowych transformacji geometrycznych (takich jak skalowanie) na zaznaczonych węzłach. W ten sposób można na przykład powiększyć fragment obiektu.

Aby rozciągnąć lub przeskalować fragment obiektu złożonego z krzywych:



1 Zaznacz obiekt złożony z krzywych za pomocą narzędzia "Kształt".



G

- 2 Zaznacz węzły wzdłuż fragmentu krzywej, który chcesz poddać transformacji.
- 3 Naciśnij przycisk "Rozciągnij i skaluj węzły" na pasku właściwości.

Zostanie wyświetlonych osiem uchwytów.

4 Aby przeskalować zaznaczony fragment krzywej, przeciągnij jeden z uchwytów narożnych. Aby zaznaczony fragment rozciągnąć, przeciągnij jeden z uchwytów bocznych.

Aby obrócić lub pochylić fragment obiektu złożonego z krzywych:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Naciśnij przycisk "Obróć i pochyl węzły" na pasku właściwości.

Zostanie wyświetlonych osiem uchwytów obracania i pochylania.

3 Aby obrócić zaznaczone węzły, przeciągnij jeden z uchwytów narożnych. Aby pochylić zaznaczone węzły, przeciągnij jeden z uchwytów bocznych.

Zmiana właściwości węzła

Istnieją trzy rodzaje węzłów: ostre, gładkie i symetryczne. Punkty sterujące każdego rodzaju węzłów zachowują się inaczej.

Węzeł symetryczny (element 1), węzeł gładki (element 2) i węzeł ostry (element 3).



Rodzaj węzła	Właściwości
Ostry	Punkty sterujące węzła ostrego można przesuwać niezależnie. Krzywa przechodząca przez węzeł ostry może być wygięta pod ostrym kątem.
Gładki	Punkty sterujące węzłów gładkich znajdują się zawsze po przeciwnych stronach. Poruszenie jednego punktu sterującego powoduje ruch drugiego. Punkty sterujące węzła gładkiego mogą być oddalone od niego o różne długości. Segmenty po obu stronach takiego węzła są łagodnie wygięte.
Symetryczny	Punkty sterujące węzłów gładkich znajdują się zawsze po przeciwnych stronach. Są ponadto oddalone o tę samą odległość od węzła. Węzły symetryczne tworzą takie samo zakrzywienie po obu stronach.

Jeśli linia gwałtownie się zakrzywia, sama zmiana rodzaju węzła nie wpłynie na jej kształt. Wpłynie ona jednak na sposób, w jaki można zmieniać kształt tej krzywej.

Aby zmienić węzeł na gładki, ostry lub symetryczny:

- 1 Zaznacz obiekt złożony z krzywych za pomocą narzędzia "Kształt".
- 2 Kliknij węzeł, którego typ chcesz zmienić.

Aby równocześnie zmienić kilka węzłów, należy je zaznaczyć.

3 Naciśnij przycisk "Węzeł ostry", "Węzeł gładki" lub "Węzeł symetryczny" na pasku właściwości.

Zmiana właściwości segmentu

Są dwa rodzaje segmentów: proste i zakrzywione. Kliknięcie węzła za pomocą narzędzia "Kształt" powoduje wyświetlenie informacji o rodzaju segmentu i węzła na pasku stanu, na przykład "Zaznaczony węzeł: Krzywa Gładki". Łatwą zmianę segmentów w proste i zakrzywione umożliwiają przyciski "Przekształć w krzywą" i "Przekształć w odcinek".

Za pomocą przycisków na pasku właściwości dla narzędzia "Kształt" można również zmienić kierunek krzywej lub wygładzić krzywą.

Aby zmienić właściwości segmentu:



 $|\mathbf{A}|$

- 1 Zaznacz obiekt złożony z krzywych za pomocą narzędzia "Kształt".
- 2 Kliknij segment, który chcesz zmienić.

Aby równocześnie zmienić właściwości kilku segmentów, należy je zaznaczyć.

- <u>~</u>
- **3** Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Naciśnij przycisk "Przekształć w odcinek" na pasku właściwości, aby uzyskać segment prosty.
 - Naciśnij przycisk "Przekształć w krzywą", aby uzyskać segment zakrzywiony.

Aby odwrócić kierunek krzywej:

• Zaznacz krzywą za pomocą narzędzia "Kształt" i naciśnij przycisk "Odwróć kierunek krzywej".

Aby wygładzić krzywą:

- 1 Zaznacz markizą krzywą za pomocą narzędzia "Kształt".
- **2** Kliknij pole "Gładkość krzywej" i przesuń suwak, aby wybrać poziom gładkości.

Przesunięcie suwaka w prawo zwiększa poziom gładkości, a w lewo – zmniejsza.

Przerywanie ścieżki

Zamknięty obiekt złożony z krzywych można w dowolnym miejscu przerwać. Otwartą ścieżkę można rozdzielić na podścieżki lub osobne obiekty.

Po przerwaniu ścieżki powstałe podścieżki i węzły pozostają częścią pierwotnego obiektu.

Aby przerwać ścieżkę:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Kształt".
- 2 Kliknij miejsce, w którym chcesz przerwać ścieżkę.

Aby rozdzielić ścieżkę w kilku miejscach, zaznacz kilka węzłów.



े+१

3 Naciśnij przycisk "Rozłącz krzywą" na pasku właściwości.

W miejscu podzielenia powstaną dwa węzły.

Aby oddzielić ścieżkę od obiektu:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz za pomocą narzędzia "Kształt" segment, węzeł lub grupę węzłów znajdujących się w tej części ścieżki, którą chcesz oddzielić.
- 3 Naciśnij przycisk "Wydobądź podścieżkę" na pasku właściwości.



• Kiedy w obiekcie przerywana jest ścieżka, nadal pozostaje on jednym obiektem. Wydobywając podścieżkę, tworzy się dwa osobne obiekty.

Rysowanie linii wymiarowych, łączników i linii dla schematów organizacyjnych

Linie wymiarowe

Linie wymiarowe służą do zaznaczania na rysunkach wielkości obiektów lub odległości między nimi. Linie te są bardzo przydatne w czasie kreślenia rysunków technicznych, planów budynków i różnych schematów, na których powinny się znaleźć dokładne wymiary i skala. Linia wymiarowa może być dołączona do obiektu, tak aby przy jego przenoszeniu została również przeniesiona. Skorzystanie z tej możliwości rozszerza zakres stosowania linii wymiarowych. Szczególnie przydatne jest korzystanie z opcji automatycznego uaktualniania i wyświetlania długości linii wymiarowej.

Łączniki i linie przepływu

Narzędzia "Łącznik" i "Interakcyjny łącznik" pozwalają na łączenie obiektów za pomocą linii. Przesunięcie któregokolwiek z obiektów lub obu jednocześnie powoduje automatyczne dopasowanie łącznika (lub linii przepływu).

Łączenie linii wymiarowych, łączników i linii przepływu z obiektami

Aby linie wymiarowe i łączniki spełniały swoje zadania, muszą być dołączone do opisywanych obiektów. Kiedy używa się narzędzia "Wymiary", narzędzia "Łącznik" lub "Interakcyjny łącznik", na każdym obiekcie uaktywniane są specjalne punkty zwane punktami przyciągania. Punkt taki staje się widoczny, kiedy znajdzie się nad nim wskaźnik myszy. Linie wymiarowe i łączniki mogą być dołączane do obiektów tylko w tych miejscach, w których znajdują się punkty przyciągania.

Proste obiekty i krzywe mają na ogół punkty przyciągania w każdym węźle i w środkach obiektów.
Obiekt i punkty przyciągania dla linii wymiarów, łączników i linii przepływu.





Aby punkty przyciągania były widoczne, należy zaznaczyć pole wyboru "Pokaż punkty przyciągania". Aby to zrobić, należy z menu **Narzędzia** wybrać polecenie **Opcje**, a następnie z listy kategorii wybrać kolejno pozycje "Obszar roboczy" i "Ekran".

Rysowanie linii wymiarowych

Linie wymiarowe służą do zaznaczania na rysunkach wielkości obiektów i odległości między nimi. Dzięki dynamicznemu wymiarowaniu automatycznie wyświetlana jest długość linii wymiarowej; zapewnia to aktualne wymiary na rysunku. Inną zaletą dynamicznego wymiarowania jest automatyczne zmienianie linii wymiarowych przy modyfikowaniu rysunku. Jeśli zachodzi potrzeba wpisania własnych wymiarów albo tekstu, dynamiczne wymiarowanie można wyłączyć.

Linii wymiarowych można używać do oznaczania odległości między dwoma punktami na rysunku.



Rysowanie i zmiana kształtów obiektów 137

Jeśli linie wymiarowe są używane do opisywania obiektów, można stosować skalę odzwierciedlającą rzeczywiste rozmiary opisywanego obiektu. Domyślną skalą jest 1:1, dlatego 1 cm na rysunku ma w rzeczywistości długość 1 cm. Jednak na planie budynku częściej stosowana będzie na przykład skala 1:50 (1 cm odpowiada rzeczywistej odległości 0,5 m).

Linie objaśnień

Narzędzie "Objaśnienie" pozwala na rysowanie linii wskazujących obiekty rysunku i opisujących je. Po narysowaniu objaśnienia na końcu linii pojawia się kursor. Wskazuje on miejsce, w którym można wpisać etykietę tekstową. Wpisany tekst można formatować tak samo jak tekst ozdobny. Linie objaśnień można zaś formatować tak jak kontury.

Tekst wymiaru

Po zakończeniu pomiaru obiektu za pomocą narzędzia "Wymiary" wyświetlany jest blok tekstu opisujący jednostki miary i wartości. Blok ten jest nazywany tekstem wymiaru. Program CorelDRAW umożliwia ustawianie różnych opcji tego tekstu.

Można wybierać styl, krój pisma i położenie tekstu wymiaru. Można również wybrać jednostkę miary i określić liczbę miejsc dziesiętnych wymiaru.

Do tekstu wymiaru można dodać prefiks i sufiks, które mogą pomagać w rozeznaniu się w różnych wymiarach na skomplikowanym rysunku. Można też zaznaczyć tekst wymiaru i wpisać własną zawartość.

Rysowanie linii wymiarowych

Narzędzie "Wymiary" służy do rysowania pionowych, poziomych, ukośnych i kątowych linii wymiarowych. Pionowe i poziome linie wymiarowe mogą zostać narysowane tylko w osi poziomej i pionowej. Ukośne linie wymiarowe mogą być rysowane pod dowolnym kątem.

Kątowe linie wymiarowe służą do opisywania kątów. Wymiar kątowy składa się z dwóch linii zaczynających się w jednym punkcie. Łuk i etykieta między dwoma liniami określa kąt między nimi w stopniach, gradusach i radianach.

Aby narysować pionową, poziomą lub ukośną linię wymiarową:



1 Otwórz paletę wysuwaną "Krzywa" i uaktywnij narzędzie "Wymiary".

- 2 Kliknij jeden z następujących przycisków na pasku właściwości:
 - "Wymiary pionowe",
 - "Wymiary poziome",
 - "Wymiary ukośne".

3 Kliknij w miejscu, z którego chcesz zacząć pomiar.

Jeśli linia wymiarowa ma być dołączona do obiektu, kliknij punkt przyciągania obiektu.

- 4 Kliknij w miejscu, w którym chcesz skończyć pomiar.
- 5 Kliknij miejsce, w którym chcesz umieścić tekst wymiaru.

Jeśli za pomocą paska właściwości nie określi się domyślnego położenia, tekst wymiaru zostanie wyświetlony w miejscu kliknięcia.

Wartość wymiaru wyrażana jest w tych samych jednostkach co na linijce poziomej, o ile nie określi się innej jednostki na pasku właściwości.

Aby narysować linię wymiarową za pomocą narzędzia "Wymiary pionowe/poziome":

الْمَا

_ 5,74 cm ____

1 Otwórz paletę wysuwaną "Krzywa" i uaktywnij narzędzie "Wymiary", a następnie uaktywnij narzędzie "Wymiary pionowe/poziome".

2 Kliknij w miejscu, z którego chcesz zacząć pomiar.

Jeśli linia wymiarowa ma być dołączona do obiektu, kliknij punkt przyciągania obiektu.

- 3 Naciśnij klawisz TAB, aby przełączyć narzędzie "Wymiary pionowe/poziome" między trybem wymiarów pionowych, poziomych lub ukośnych.
- 4 Kliknij w miejscu, w którym chcesz skończyć pomiar.
- 5 Kliknij miejsce, w którym ma się znaleźć tekst wymiaru.
- Jeśli rysowana jest ukośna linia wymiarowa, w czasie przeciągania wskaźnika myszy należy przytrzymać klawisz CTRL, aby kąt zmieniał się co 15 stopni lub inną wartość określoną w polu "Kąt wymuszony" okna dialogowego **Opcje**.

Aby narysować kątowe linie wymiarowe:



QS

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Krzywa" i uaktywnij narzędzie "Wymiary".
- 2 Naciśnij przycisk "Wymiary kątowe" na pasku właściwości.
- 3 Kliknij miejsce, w którym mają się przeciąć dwie linie tworzące kąt.
- 4 Kliknij miejsce, w którym ma się skończyć jedna z linii.

Jeśli mierzony jest kąt między dwoma obiektami, a linie wymiarowe mają się zmieniać podczas przenoszenia obiektów, umieść końce każdej z linii w punkcie przyciągania.

Rysowanie i zmiana kształtów obiektów 139

- 5 Kliknij miejsce, w którym ma się skończyć druga linia.
- 6 Kliknij miejsce, w którym ma zostać wyświetlona etykieta kąta.

Rysowanie objaśnień

Narzędzie "Objaśnienie" służy do tworzenia objaśnień opisujących rysunek. Aby objaśnienia spełniały swoją rolę, powinny być dołączone do opisywanych obiektów. Aby połączyć objaśnienia, należy użyć punktów przyciągania obiektu.

W programie CorelDRAW tekst objaśnienia może być edytowany w taki sam sposób jak zwykły tekst. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Praca z tekstem" na stronie 367.

Aby narysować dwuczęściowe objaśnienie:



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Krzywa" i uaktywnij narzędzie "Wymiary".
- 2 Naciśnij przycisk "Objaśnienie" na pasku właściwości.
- 3 Kliknij miejsce, w którym ma się zaczynać pierwszy segment objaśnienia.
- **4** Kliknij miejsce, w którym pierwszy segment objaśnienia ma się kończyć, a drugi zaczynać.
- 5 Kliknij miejsce, w którym ma się znaleźć tekst objaśnienia.
- **6** Wpisz tekst objaśnienia.

Aby narysować jednoczęściowe objaśnienie:

• Wykonaj czynności od 1 do 3 z powyższej procedury, a następnie kliknij dwukrotnie miejsce, w którym ma się znaleźć tekst objaśnienia.

Łączenie linii wymiarowych z obiektami

Operacje wykonywane na obiektach, do których dołączone są linie wymiarowe, mają wpływ na te linie. Poniżej znajduje się lista operacji wykonywanych na obiektach i ich wpływ na linie wymiarowe.

Operacja	Co się dzieje z liniami
Obrót	Poziome i pionowe linie wymiarowe pozostają liniami poziomymi i pionowymi niezależnie od kierunku obiektu. Ukośne linie wymiarowe obracają się z obiektami, do których są dołączone. Jeśli obiekt ma być obracany, lepiej jest skorzystać z ukośnych linii wymiarowych.
Pochylenie	Połączone linie wymiarowe nie są pochylane. Jeśli zmieniają się odległości, uaktualniane są wymiary.

Rozciągnięcie	Linie wymiarowe są również rozciągane. Jeśli zmieniają się odległości, uaktualniane są wymiary.
Usunięcie	Linia wymiarowa dołączona do usuwanego punktu przyciągania jest również usuwana.
Duplikowanie	Linia wymiarowa połączona z obiektem nie jest duplikowana. Chcąc powielić zarówno obiekt, jak i jego linie wymiarowe, należy przed duplikowaniem zaznaczyć obiekt wraz z liniami wymiarowymi.
Klonowanie	Linia wymiarowa połączona z obiektem nie jest klonowana. Chcąc sklonować zarówno obiekt, jak i jego linie wymiarowe, należy przed klonowaniem zaznaczyć obiekt wraz z liniami wymiarowymi.
Oddzielanie	Połączenie między linią wymiarową i obiektem jest przerywane. Rozdzielone połączenia mogą zostać przywrócone za pomocą polecenia Cofnij z menu Edycja.
Edycja węzłów	Edycja ma wpływ na linie wymiarowe połączone z edytowanym węzłem.

Zmiana tekstu wymiaru

Jednostki, w jakich wyrażane są wymiary, można zmieniać. Można także ustalić stałe prefiksy i sufiksy tekstu wymiaru. Chcąc zmienić treść tekstu wymiaru, należy wyłączyć dynamiczne wymiarowanie i wpisać własny tekst. Aby przywrócić rzeczywiste wymiary, należy zaznaczyć linię wymiarową i włączyć przycisk "Dynamiczna zmiana" na pasku właściwości.

Aby określić sposób wyświetlania jednostek:



" mm 1 Zaznacz linię wymiarową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

- 2 Aby na linii wymiarowej obok wymiaru wyświetlana była jednostka, na pasku właściwości naciśnij przycisk "Pokaż jednostki wymiaru".
- 3 Na pasku właściwości z listy "Styl" wybierz styl zapisu jednostek wymiaru.

Do wyboru są opcje "Dziesiętny", "Ułamkowy", "Inżynierski (USA)" i "Architektoniczny (USA)" (ostatnia opcja jest niedostępna dla linii wymiarów kątowych).

- 4 Na pasku właściwości z listy "Dokładność" wybierz poziom dokładności.
- 5 Na pasku właściwości z listy "Jednostki" wybierz jednostkę miary.

Aby do tekstu wymiaru dodać prefiks lub sufiks:

- 1 Zaznacz linię wymiarową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Wpisz tekst w polach "Prefiks wymiaru" lub "Sufiks wymiaru" na pasku właściwości.

Rysowanie i zmiana kształtów obiektów 141



Położenie tekstu wymiaru względem linii wymiarowej można zmieniać. Tekst ten można również przenieść w inne miejsce strony.

Aby określić położenie tekstu wymiaru względem linii wymiarowej:



- 1 Zaznacz linię wymiarową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Naciśnij przycisk listy "Położenie tekstu" na pasku właściwości.
- 3 Określ położenie tekstu względem linii wymiarowej:
 - Kliknij
 Kliknij
 Kliknij
 , aby umieścić tekst powyżej linii.
 Kliknij
 , aby umieścić tekst w obrębie linii.
 Kliknij
 , aby umieścić tekst poniżej linii.
 , aby umieścić tekst poniżej linii.

Opcja ta umożliwia umieszczenie tekstu poziomo nawet wówczas, kiedy linia wymiarowa położona jest ukośnie lub pionowo. Jeśli opcja ta nie zostanie wybrana, tekst zostanie umieszczony pod takim samym kątem, pod jakim nachylona jest linia wymiarowa.

Kliknij +ABC-+, aby wyśrodkować tekst względem linii wymiarowej.

Opcja ta umożliwia umieszczenie tekstu pośrodku linii wymiarowej. Jeśli opcja ta nie zostanie wybrana, tekst zostanie umieszczony w miejscu, który zostało kliknięte po raz ostatni w czasie rysowania linii wymiarowej.

Aby zmienić położenie tekstu wymiaru:

 Zaznacz tekst wymiaru za pomocą narzędzia "Wskaźnik", a następnie przeciągnij go w nowe miejsce.

Linia wymiarowa odpowiednio się zmieni.

Rysowanie łączników i linii przepływu

Narzędzia "Łącznik" i "Interakcyjny łącznik" pozwalają na dynamiczne łączenie dwóch obiektów za pomocą linii. Linia narysowana za pomocą jednego z tych narzędzi jest podłączona do obu obiektów. Kiedy przesunie się jeden z nich albo oba, linia ta zmieni swoje położenie tak, aby zachować istniejące połączenie. Jeśli z obiektem połączony jest tylko jeden koniec łącznika, położenie drugiego będzie stałe względem strony.

Narzędzie "Łącznik" pozwala na rysowanie prostych linii pod dowolnym kątem. Jeśli połączy się dwa obiekty, z których jeden jest wyżej i z prawej, powstanie między nimi prosta, ukośna linia. Linie łączników można ustawić tak, aby były dołączane do wskazywanych węzłów albo żeby przesuwały się do najbliższych węzłów należących do dwóch połączonych obiektów. Położenie linii łącznika można zmienić tylko przesuwając obiekty połączone z tą linią.

Narzędzie "Interakcyjny łącznik" upraszcza tworzenie diagramów i schematów organizacyjnych. Narzędzie "Interakcyjny łącznik", inaczej niż narzędzie "Łącznik", pozwala rysować linie zawierające tylko odcinki poziome i pionowe. Jeśli łączy się dwa obiekty, z których jeden jest wyżej i z lewej, powstanie linia łamana łącząca oba obiekty. Linie przepływu pozostają dołączone do węzłów podczas przesuwania obiektów. Linię przepływu można bez problemu odłączyć od obiektu.

Schemat organizacyjny z liniami narysowanymi za pomocą narzędzi "Łącznik" i "Interakcyjny łącznik".



Styl, grubość i punkty końcowe łącznika można zmienić za pomocą paska właściwości.

Rysowanie łączników

Narzędzie "Łącznik" służy do rysowania linii, które łączą narysowane obiekty. Aby łączniki spełniały swoją rolę, powinny być dołączone do opisywanych obiektów. Obiekty łączy się, wykorzystując ich punkty przyciągania. Jeśli łącznik jest powiązany z obiektem, zmienia swoje położenie razem z tym obiektem. Łączniki mogą zostać przeniesione tylko wtedy, kiedy przenoszone są połączone z nimi obiekty.

Istnieje możliwość modyfikowania konturów linii łączników, a także dostosowywania stylu linii oraz strzałek. Więcej informacji na ten temat znajduje się w sekcji "Nadawanie obiektom wypełnień i konturów" na stronie 231.

Aby narysować łącznik między dwoma obiektami:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Krzywa" i uaktywnij narzędzie "Łącznik".
- 2 Kliknij jeden z punktów przyciągania pierwszego obiektu.

Kiedy wskaźnik myszy znajduje się nad punktem przyciągania, punkt ten zostaje podświetlony.

3 Kliknij jeden z punktów przyciągania drugiego obiektu.



~

- Przycisk "Blokuj w węźle łącznika" jest domyślnie wyłączony. Kiedy jest on wyłączony, linia łącznika będzie zawsze rysowana najkrótszą drogą między dwoma obiektami. Kiedy jest zaś włączony, linia łącznika pozostanie przytwierdzona do węzłów, z których pierwotnie wychodziła.
- Dostęp do ustawień łącznika można uzyskać, wybierając z menu **Narzędzia** polecenie **Opcje**, a następnie wybierając z listy kategorii pozycję "Łącznik (narzędzie)".

Rysowanie linii przepływu

Narzędzie "Interakcyjny łącznik" pozwala na rysowanie linii przepływu łączących narysowane obiekty. Aby linie przepływu spełniały swoją rolę, powinny być dołączone do opisywanych obiektów. Obiekty łączy się, wykorzystując ich punkty przyciągania. Linia przepływu połączona z obiektem przesuwa się wraz z przesuwaniem obiektu i jest za każdym razem rysowana od nowa, aby odzwierciedlić zmianę położenia.

Istnieje możliwość zmiany konturu, stylu linii oraz strzałek linii przepływu. Więcej informacji na ten temat znajduje się w sekcji "Nadawanie obiektom wypełnień i konturów" na stronie 231.

Aby narysować linię przepływu między dwoma obiektami:



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Krzywa" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjny łącznik".
- 2 Kliknij jeden z punktów przyciągania pierwszego obiektu.

Kiedy wskaźnik myszy znajduje się nad punktem przyciągania, punkt ten zostaje podświetlony.

3 Przeciągnij wskaźnik myszy do punktu przyciągania drugiego obiektu.

Edycja linii przepływu

Linie przepływu można modyfikować za pomocą narzędzia "Kształt". Węzły linii można przeciągać pionowo i poziomo, ale nie na ukos. Oznacza to, że wszystkie kąty linii przepływu są proste.

Jeśli przesunie się jeden z obiektów, do którego podłączona jest linia przepływu, linia ta zostanie narysowana od nowa, a wszelkie przeprowadzone na niej operacje edycyjne zostaną utracone.

Aby zmienić linię przepływu:



- 1 Zaznacz linię przepływu za pomocą narzędzia "Kształt".
- 2 Kliknij i przeciągnij wybrany węzeł.

Łączenie linii przepływu i łączników z obiektami

Operacje wykonywane na obiektach, do których podłączone są linie łączników i linie przepływu, wpływają także na te linie. Poniższa lista zawiera wyszczególnienie typowych operacji na obiektach oraz opis ich wpływu na podłączone do obiektów linie łączników i linie przepływu:

Operacja	Co się dzieje z liniami łączników i przepływu
Obrót, pochylanie i rozciąganie	Linia łącznika lub przepływu zostanie narysowana od nowa, aby odzwierciedlić zmianę w położeniu obiektu. Linie łączników nie zablokowanych w węzłach będą przenoszone do najbliższych węzłów obiektów, a linie łączników zablokowanych pozostaną podłączone do pierwotnie przypisanych im węzłów.
Usunięcie	Linia łącznika powiązana z usuwanym węzłem zostanie również usunięta. Linie przepływu zostaną narysowane od nowa i przeniesione do najbliższych punktów przyciągania.
Duplikowanie	Linie łączników i przepływu połączone z obiektem nie są duplikowane. Chcąc powielić zarówno obiekt, jak i jego łączniki lub linie przepływu, należy przed duplikowaniem zaznaczyć obiekt wraz z łącznikami lub liniami przepływu.
Klonowanie	Linie łączników i przepływu połączone z obiektem nie są klonowane. Chcąc sklonować zarówno obiekt, jak i jego łączniki lub linie przepływu, należy przed klonowaniem zaznaczyć obiekt wraz z łącznikami lub liniami przepływu.

Oddzielenie	Połączenie między linią łącznika lub przepływu oraz obiektem jest przerywane. Rozdzielone połączenia mogą zostać przywrócone za pomocą polecenia Cofnij z menu Edycja. Jeśli jednak wyczerpie się maksymalna liczba poziomów cofania, należy odpowiednie linie usunąć i zrekonstruować.
Edycja węzłów	Linia łącznika lub przepływu powiązana z edytowanym węzłem jest rysowana od nowa.

Określanie ustawień narzędzi

Program CorelDRAW pozwala na ustawianie licznych domyślnych opcji narzędzi rysunkowych. Opcje narzędzi "Rysunek odręczny" i "Krzywe Beziera", takie jak "Automatyczne złączanie", "Wygładzanie krzywych odręcznych" i "Trasowanie automatyczne", "Czułość dla wierzchołków" i "Czułość dla odcinków", można modyfikować jedynie za pomocą okna dialogowego **Opcje**. Opcja "Automatyczne złączanie" pozwala określić odległość między dwoma końcowymi węzłami, przy której będzie możliwe ich automatycznie połączenie.

Opcja "Wygładzanie krzywych odręcznych" pozwala określić dokładność, z jaką ruchy myszy przekładają się na kształt krzywej odręcznej. Opcja "Trasowanie automatyczne" służy do określania dokładności funkcji automatycznego trasowania map bitowych narzędzi "Rysunek odręczny" i "Krzywe Beziera".

Opcja "Czułość dla wierzchołków" określa granicę, przy jakiej węzeł narożny zostanie uznany za ostry (przeciwieństwo węzła gładkiego). Dzięki opcji "Czułość dla odcinków" można ustalać maksymalne odchylenie linii od ścieżki prostej, przy jakim jest ona jeszcze traktowana jak linia prosta.

Program CorelDRAW udostępnia również opcje pomocne przy dopracowywaniu szczegółów rysunku. Możliwe jest mierzenie wartości z dokładnością do sześciu miejsc po przecinku. Można ustawić wartość kąta wymuszania podczas obracania obiektów. Jeśli na rysunku występują linie wymiarowe, skalę, według której mierzone są odległości, można ustawić na jednostki reprezentujące odległości rzeczywiste.

Zmiana domyślnych ustawień narzędzi rysunkowych

Domyślne ustawienia narzędzi rysunkowych określają sposób ich działania w czasie tworzenia obiektu. Aby narzędzia działały inaczej, należy zmienić ich domyślne ustawienia.

Jeśli żaden z obiektów na rysunku nie jest zaznaczony i zostało uaktywnione dowolne narzędzie, to zmiany wprowadzone na pasku właściwości stają się domyślnymi ustawieniami danego narzędzia. W przeciwnym przypadku wprowadzone zmiany zostaną zastosowane do zaznaczonego obiektu. Aby po wybraniu narzędzia rysunkowego usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów, należy nacisnąć klawisz ESC.

Aby zmienić domyślne ustawienia wybranego narzędzia za pomocą okna dialogowego Opcje:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Przybornik", a następnie z listy wybierz narzędzie, którego ustawienia chcesz zmienić.
- 3 Zmień ustawienia.

Aby zmienić domyślne ustawienia wybranego narzędzia za pomocą paska właściwości:

- 1 Uaktywnij narzędzie, którego ustawienia chcesz zmienić.
- 2 Naciśnij klawisz ESC, aby upewnić się, że żaden obiekt nie jest zaznaczony.
- 3 Zmień ustawienia na pasku właściwości.

Określanie sposobu działania narzędzi "Krzywe Beziera" i "Rysunek odręczny"

Sposób działania narzędzia "Rysunek odręczny" i narzędzia "Krzywe Beziera" można zmienić, modyfikując ich ustawienia na stronie "Przybornik" w oknie dialogowym **Opcje**.

Aby określić ustawienia narzędzi "Krzywe Beziera" i "Rysunek odręczny":

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Kliknij dwukrotnie pozycję "Przybornik" na liście kategorii i wybierz pozycję "Krzywa odręczna/Beziera (narzędzie)" z listy narzędzi.
- 3 Zmień dowolne z poniższych ustawień, wpisując wartości (w pikselach) w odpowiednich polach. W każdym przypadku możesz podać wartość od 1 do 10.
 - "Wygładzanie krzywych odręcznych" (zakres od 1 do 100) określa, na ile dokładnie rysowana odręcznie krzywa będzie odpowiadała ruchom myszy. Mniejsze wartości pozwalają uzyskać większą dokładność, natomiast większe – mniejszą.
 - "Trasowanie automatyczne" określa dokładność funkcji automatycznego trasowania map bitowych narzędzia "Rysunek odręczny" i "Krzywe Beziera". Niższe wartości pozwalają uzyskać większą dokładność trasowania, wyższe – mniejszą.
 - "Czułość dla wierzchołków" określa granicę, przy jakiej węzeł narożny zostanie uznany za ostry (przeciwieństwo węzła gładkiego). Im wartość ta będzie niższa, tym większe prawdopodobieństwo, że węzeł będzie traktowany jako ostry.

- "Czułość dla odcinków" określa wielkość, o jaką linia może odbiegać od prostej ścieżki i ciągle być uznawana za linię prostą. Im wyższa wartość, tym niższa dokładność jest wymagana, aby utworzyć linię prostą.
- "Automatyczne złączanie" określa odległość między dwoma końcowymi węzłami, przy której będzie możliwe ich automatyczne połączenie.



- Aby wyświetlić stronę "Przybornik" w oknie dialogowym **Opcje**, należy kliknąć dwukrotnie narzędzie "Rysunek odręczny" lub narzędzie "Krzywe Beziera".
- Domyślnie pole wyboru "Wypełniaj krzywe otwarte" nie jest zaznaczone. Jeśli się je zaznaczy, można stosować wypełnienia do krzywych otwartych. Aby zaznaczyć pole wyboru "Wypełniaj krzywe otwarte", należy otworzyć okno dialogowe **Opcje** i wybrać kolejno pozycje "Dokument" i "Ogólne".

.....

Określanie kąta wymuszanego

W oknie dialogowym **Opcje** znajdują się elementy sterujące, za pomocą których można zmienić kąt wymuszany. Kąt ten odpowiada przyrostowi, z jakim punkty sterujące, linie i obiekty obracają się, gdy w czasie ich rysowania lub obracania przytrzymywany będzie klawisz CTRL. Jeśli kąt wymuszany zostanie określony na przykład na 14 stopni, obiekt będzie się obracał skokowo o 14 stopni, jeśli w czasie przeciągania jednego z jego uchwytów przytrzymany zostanie klawisz CTRL.

Aby określić kąt wymuszany:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Z listy kategorii wybierz pozycję "Obszar roboczy", a następnie pozycję "Edycja".
- 3 W polu "Wymuszany kąt" wpisz liczbę stopni.

Określanie dokładności mierzenia dla rysunku

Zmieniając dokładność rysowania, można określić liczbę miejsc po przecinku dla miar i współrzędnych. Ustawienie to nie wpływa na samo rysowanie, określa ono tylko sposób przedstawiania wartości w oknach dialogowych, na pasku właściwości i pasku stanu.

Aby ustawić dokładność rysowania:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Obszar roboczy", a następnie "Edycja".
- **3** W polu "Dokładność rysowania" wpisz liczbę miejsc po przecinku.

Rysowanie linii wymiarowych na rysunkach ze skalą

Używanie linii wymiarowych do mierzenia odległości często pociąga za sobą konieczność określenia skali. Jeśli odległości zaznaczone na rysunku odpowiadają większym lub mniejszym odległościom między rzeczywistymi obiektami, należy ustawić odpowiednią skalę. Na przykład na ilustracji główki od szpilki 1 cm na rysunku odpowiadał będzie jednej dziesiątej centymetra w rzeczywistości.

Aby wybrać jedną ze wzorcowych skal rysunku:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Kliknij dwukrotnie na liście kategorii pozycję "Dokument", a potem wybierz pozycję "Linijki".
- 3 Naciśnij przycisk "Edytuj skalę".
- 4 Z listy "Typowe skale" wybierz skalę rysunku.

Aby określić własną skalę rysunku:

- 1 Wykonaj czynności z punktu od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Z listy "Typowe skale" wybierz opcję "Niestandardowa".
- 3 W polu "Odległość na stronie" wpisz dowolną wartość.
- 4 Z listy wybierz jednostkę dla odległości na stronie.
- 5 W polu "Odległość rzeczywista" wpisz rzeczywistą odległość reprezentowaną przez każdą jednostkę wartości odległości na stronie.



 Aby zmienić jednostki pola "Odległość rzeczywista", należy zmienić jednostki linijki poziomej. Jeśli skala ustawiona jest na inną wartość niż 1:1, linijka pionowa będzie miała zawsze te same jednostki, co linijka pozioma. Więcej informacji na temat zmiany jednostek linijki znajduje się w sekcji "Ustawianie jednostek linijki" na stronie 63.

.....



PRACA ZE STYLAMI I SZABLONAMI

Sekcja ta przedstawia sposoby użycia stylów i szablonów do obróbki rysunków i dokumentów w pakiecie CorelDRAW.

Terminem stylu określa się zestaw ustawień, które mają ułatwić obróbkę elementów rysunku. Użycie stylu pozwala zastosować w jednym kroku wszystkie uwzględnione w stylu ustawienia. Wprowadza to znaczną oszczędność czasu, zwłaszcza gdy tej samej obróbce poddawanych jest wiele różnych obiektów. Można na przykład stworzyć styl grafiki, który umożliwi szybkie formatowanie pewnych obiektów na rysunku.

Warto zastosować styl, gdy tej samej obróbce poddawanych jest wiele różnych obiektów na rysunku.



Zastosowanie stylów ułatwia również wprowadzanie zmian na istniejącym już rysunku. Aby zmienić sposób wypełnienia obiektów na rysunku, wystarczy dokonać edycji stylu grafiki, by w ten sposób uaktualnić wszystkie obiekty korzystające z tego stylu.

Szablon stanowi zbiór stylów i ustawień strony, który zarządza układem i wyglądem rysunku czy dokumentu. Można użyć domyślnego szablonu (CORELDRW.CDT) lub wybrać jeden spośród wielu dostępnych na płycie CD-ROM z pakietem CorelDRAW.

Można również tworzyć własne szablony odpowiadające specyficznym wymaganiom. Składając na przykład regularnie biuletyn, można zachować ustawienia układu strony i style w postaci szablonu. W szablonie można uwzględnić też obiekty graficzne. W powyższym przykładzie mógłby to być stały nagłówek. W przypadku rozpoczynania pracy nad nowym rysunkiem z użyciem szablonu strona będzie sformatowana zgodnie z ustawieniami układu strony i zostaną zastosowane style zawarte w szablonie.

Praca ze stylami

W pakiecie CorelDRAW zawarte są trzy typy stylów, które można zachowywać i stosować do rysunków. Są to: styl grafiki, tekstu i styl koloru.

Styl grafiki jest połączeniem ustawień konturów i wypełnień. Więcej informacji na temat tworzenia konturów i wypełnień można znaleźć w sekcji "Nadawanie obiektom wypełnień i konturów".

Styl tekstu jest zbiorem ustawień tekstowych, w tym typu, rozmiaru w punktach i stylu czcionki. Ponadto style tekstowe zawierają ustawienia konturów i wypełnień. Można na przykład stworzyć nowy styl wprowadzając teksturowe wypełnienie do czcionki "Wide Latin" o rozmiarze 72 punktów. Użytkownik ma do wyboru dwa rodzaje stylów tekstowych: ozdobny i akapitowy.

Styl koloru to kolor, który został zachowany i może być zastosowany do obiektów na rysunku. Z uwagi na to, że w pakiecie CorelDRAW dostępne są miliony kolorów, styl koloru pomaga odnaleźć i zastosować dokładnie taki kolor, jaki jest potrzebny. Style kolorów wyposażone są w przydatne narzędzie pozwalające tworzyć serię odcieni opartych na jednym stylu koloru. Pierwotny styl koloru jest nazywany kolorem głównym, natomiast jego odcienie to kolory potomne. W większości dostępnych modeli kolorów i palet kolory potomne mają tę samą barwę co kolor główny, a różnią się poziomem nasycenia i jaskrawości. W paletach typu "Pantone Matching System", "Pantone Hexachrome" oraz w paletach z atramentami definiowanymi przez użytkownika (UserInks) kolory potomne mają z kolorem głównym wspólny identyfikator, różnią się natomiast odcieniem.

Kolory potomne są przydatne wtedy, gdy trzeba zastosować do obiektu jaśniejsze lub ciemniejsze odcienie. Jeśli później kolor obiektu ma zostać zmieniony, wystarczy zmodyfikować kolor pierwotny, a kolory potomne zostaną w pakiecie CorelDRAW dostosowane automatycznie. Na przykład, jeśli kolor potomny zostanie zmieniony z czerwonego na żółty, kolory potomne czerwonego koloru głównego zostaną zmienione na odcienie żółci. Po zmianie koloru głównego wszystkie kolory potomne zostaną w pakiecie CorelDraw dopasowane automatycznie.



W pakiecie CorelDRAW wprowadzanie zmian w ustawieniach stylu powoduje automatyczne uaktualnianie wszystkich obiektów używających tego stylu, co pozwala na wprowadzanie zmian w projekcie rysunku w jednym kroku.

Tworzenie i stosowanie stylów pozwala zaoszczędzić czas oraz zapewnia spójny wygląd rysunków.

Praca ze stylami grafiki i tekstu

Sekcja ta przedstawia sposoby tworzenia i stosowania stylów grafiki i tekstu. By ułatwić korzystanie z tych stylów, pakiet CorelDRAW został wyposażony w okno dokowane **Grafika i tekst**. Narzędzie to umożliwia przeciąganie i upuszczanie stylów na rysunek, jak również tworzenie, edycję, stosowanie i usuwanie stylów.

Każdy szablon w pakiecie CorelDRAW zawiera style domyślne dla grafiki, tekstu ozdobnego i tekstu akapitowego. W czasie tworzenia grafiki lub tekstu automatycznie stosowany jest odpowiedni styl domyślny. Na przykład jeżeli domyślny tekst ozdobny ustawiony jest na czcionkę "AvantGarde" o rozmiarze 24 punktów, to każdy tworzony tekst ozdobny będzie miał te parametry.

Po stworzeniu obiektu można go uaktualnić stosując do niego nowy styl lub zmieniając ustawienia stylu domyślnego. Stylu domyślnego nie można usunąć.

Nowy styl zostaje zachowany razem z rysunkiem, przy którym został stworzony. Aby zastosować go do innego rysunku, można go skopiować do nowego rysunku albo zachować w szablonie. Więcej informacji na temat tworzenia szablonów i korzystania z nich znajduje się w sekcji "Praca z szablonami" na stronie 170. Tworzenie stylu

Wszystkie style dostępne w ramach bieżącego rysunku lub szablonu przedstawione są w oknie dokowanym **Grafika i tekst**. Można z niego korzystać tworząc nowy styl grafiki lub tekstu. Dopuszczalne jest wprowadzanie zmian w istniejącym już stylu.

Można definiować style grafiki, tekstu ozdobnego oraz tekstu akapitowego.

Aby utworzyć styl:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style grafiki i tekstu.
- 2 Naciśnij przycisk 上 i wybierz polecenie Nowy.
- 3 Wskaż jedno z poniższych poleceń:
 - Styl grafiki tworzy nowy styl grafiki w oparciu o domyślny styl grafiki,
 - **Styl tekstu ozdobnego** tworzy nowy styl tekstu ozdobnego w oparciu o domyślny styl tekstu ozdobnego,
 - **Styl tekstu akapitowego** tworzy nowy styl tekstu akapitowego w oparciu o domyślny styl tekstu akapitowego.
- 4 Wybierz nowy styl z listy w oknie dokowanym Grafika i tekst.
- 5 Naciśnij przycisk **b**, a następnie wybierz polecenie **Właściwości**.
- 6 Naciśnij przycisk "Edytuj" obok własności, którą chcesz zmieniać.
- 7 Dopasuj, jeżeli jest to potrzebne, właściwości w sekcjach "Tekst", "Wypełnienie" lub "Kontur".

Aby utworzyć styl na podstawie obiektu graficznego lub tekstowego:

- Ł
- 1 Uaktywnij narzędzie "Wskaźnik" i prawym przyciskiem myszy kliknij obiekt.
- 2 Wybierz polecenie Style, a następnie wskaż polecenie Zapisz właściwości stylu.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wpisz nazwę stylu w polu "Nazwa".
 - Pozostaw niezmienioną nazwę stylu, jeżeli chcesz zastąpić istniejący styl.
- 4 Zaznacz pola wyboru obok dowolnych z poniższych własności:
 - "Tekst" by w nowym stylu wykorzystać właściwości tekstu bieżącego obiektu,

- "Wypełnienie" by w nowym stylu wykorzystać ustawienia wypełnienia bieżącego obiektu,
- "Kontur" by w nowym stylu wykorzystać ustawienia konturu bieżącego obiektu.
- Styl utworzony na podstawie obiektu nie zostanie w pakiecie CorelDRAW automatycznie zastosowany do tego obiektu. Obiekt będzie korzystał z takiego stylu dopiero po zastosowaniu tego stylu do obiektu.



 Nowy styl można również utworzyć na podstawie obiektu przeciągając odpowiedni obiekt z okna rysowania do okna dokowanego Grafika i tekst. Nowy styl zostanie domyślnie nazwany "Nowa grafika", "Nowy tekst ozdobny" lub "Nowy tekst akapitowy", w zależności od typu. Jeśli tak nazwany styl już istnieje, ostatnio utworzony otrzyma kolejny numer dla odróżnienia od istniejącego stylu.

Edycja stylu

W pakiecie CorelDRAW dostępne są dwie metody edytowania właściwości stylu: poprzez zmianę właściwości stylu w oknie dialogowym **Opcje** lub przez zapisanie w stylu właściwości wybranego obiektu.

Aby przeprowadzić edycję stylu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style grafiki i tekstu.
- 2 Z listy wyświetlonej w oknie dokowanym Grafika i Tekst wybierz odpowiedni styl.
- 3 Naciśnij przycisk 上, a następnie wybierz polecenie Właściwości.
- 4 Naciśnij przycisk "Edytuj" obok własności, którą chcesz zmieniać.
- 5 Dopasuj tam, gdzie potrzeba, właściwości: "Tekst", "Wypełnienie" lub "Kontur".

Aby przeprowadzić edycję stylu polegającą na zmianach obiektu:

- 1 Wykonaj odpowiednie zmiany obiektu.
- 2 Kliknij obiekt prawym przyciskiem myszy.
- Wybierz polecenie Style, a następnie wskaż polecenie Zapisz właściwości stylu.

Praca ze stylami i szablonami 157

- 4 Wpisz nazwę aktualizowanego stylu w polu "Nazwa".
- 5 Dopasuj tam, gdzie potrzeba, właściwości: "Tekst", "Wypełnienie" lub "Kontur".

```
.....
```

• Jedną z metod edycji stylu jest skopiowanie właściwości obiektu do stylu. Dokonuje się tego, przeciągając odpowiedni obiekt z okna rysowania na styl w oknie dokowanym **Grafika i tekst**. Można również skopiować właściwości obiektu zaznaczając styl, a następnie wybierając z menu wyświetlanego po naciśnięciu przycisku ze strzałką polecenie **Kopiuj właściwości z**.

Aby zmienić nazwę stylu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style grafiki i tekstu.
- 2 Kliknij styl prawym przyciskiem myszy, a następnie wybierz polecenie Zmień nazwę.
- 3 Wpisz nową nazwę i naciśnij klawisz ENTER.

Usuwanie stylu

Każdy styl utworzony przez użytkownika może zostać usunięty z szablonu. Nie ma jedynie możliwości usuwania stylów domyślnych: domyślnego stylu tekstu akapitowego, domyślnego stylu tekstu ozdobnego oraz domyślnego stylu grafiki.

Aby usunąć styl:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style grafiki i tekstu.
- 2 Zaznacz styl przeznaczony do usunięcia.
- 3 Naciśnij przycisk 上, a następnie wybierz polecenie Usuń.

Stosowanie stylu

W przypadku zastosowania stylu do obiektu w pakiecie CorelDRAW istniejące ustawienia tekstowe lub graficzne zostaną zastąpione właściwościami narzuconymi przez zastosowany styl.

Aby zastosować styl do obiektu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style grafiki i tekstu.
- ¥.
- 2 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt, do którego ma być zastosowany styl.

- **3** Z listy wyświetlonej w oknie dokowanym **Grafika i tekst** wybierz odpowiedni styl.
- 4 Naciśnij przycisk **L**, a następnie wybierz polecenie **Zastosuj styl**.



- Styl można też zastosować uaktywniając narzędzie "Wskaźnik" i klikając obiekt prawym przyciskiem myszy. Następnie należy wybrać polecenie Style i wskazać polecenie Zastosuj oraz wybrać styl spośród widocznych w podmenu.
- Jeszcze inaczej styl można zastosować albo zaznaczając obiekt i klikając dwukrotnie styl, albo też przeciągając styl na obiekt w oknie rysowania.
- Style tekstowe można też zastosować, wykorzystując pasek narzędzi "Tekst". Za pomocą narzędzia "Tekst" lub narzędzia "Wskaźnik" należy zaznaczyć tekst, po czym z listy "Lista stylów" na pasku narzędzi "Tekst" wybrać odpowiedni styl.

Powracanie do stylu obiektu

Polecenie **Powróć do stylu** pozwala cofnąć zmiany dotyczące właściwości obiektu wprowadzone po zastosowaniu danego stylu.

Aby powrócić do stylu obiektu:



- 1 Uaktywnij narzędzie "Wskaźnik" i prawym przyciskiem myszy kliknij obiekt.
- 2 Wybierz polecenie **Style**, a następnie wskaż polecenie **Powróć do stylu**, by ponownie zastosować styl do obiektu.

Używanie stylów z innych rysunków lub szablonów

Istnieją dwa sposoby użycia stylu pochodzącego z innego rysunku lub szablonu. Pierwszy z nich polega na skopiowaniu stylu do nowego rysunku, a drugi – na załadowaniu szablonu zawierającego odpowiedni styl. Aby skopiować styl, należy skopiować obiekt wykorzystujący ów styl lub zaimportować zawierający styl rysunek. Jeżeli styl zostanie skopiowany lub zaimportowany z zachowaniem nazwy istniejącego wcześniej stylu, jego nazwa zostanie w pakiecie CorelDRAW zmieniona przez dodanie do nazwy numeru.

Aby załadować styl z innego szablonu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style grafiki i tekstu.
- 2 Naciśnij przycisk **)**, a następnie wybierz polecenie **Szablon** i wskaż polecenie **Załaduj**.

Praca ze stylami i szablonami 159

- 3 Z listy "Szukaj w" wybierz dysk, na którym znajduje się plik szablonu.
- 4 Wybierz nazwę odpowiedniego szablonu.
- 5 Naciśnij przycisk "Otwórz".

Style pochodzące z załadowanego szablonu ukażą się w oknie dokowanym Style grafiki i tekstu.

Zmiana stylu domyślnego

Do nowego obiektu graficznego lub tekstowego tworzonego za pomocą programu CorelDRAW jest stosowany domyślny styl grafiki lub tekstu. Podlega on edycji na tych samych zasadach co inne style. Właściwości nowego stylu domyślnego zostaną zapisane przez program CorelDRAW razem z rysunkiem.

Aby umożliwić użycie właściwości nowego stylu domyślnego do nowego rysunku, należy zachować te nowe ustawienia. Więcej informacji na temat zapisywania stylów domyślnych dla późniejszych sesji lub dokumentów w programie CorelDRAW można znaleźć w sekcji "Korzystanie ze stałych ustawień dla nowych dokumentów" na stronie 52.

Aby zmienić wypełnienie w domyślnym stylu grafiki lub tekstu:

- 1 Kliknij pusty obszar w oknie rysowania, aby usunąć zaznaczenie z obiektów.
- **2** Z palety kolorów wybierz odpowiedni kolor.
 - **3** Zaznacz dowolne z poniższych pól wyboru:
 - "Grafika" zmiana koloru wypełnienia nowych obiektów graficznych,
 - "Tekst ozdobny" zmiana koloru wypełnienia nowych obiektów tekstu ozdobnego,
 - "Tekst akapitowy" zmiana koloru wypełnienia nowych obiektów tekstu akapitowego.

Aby zmienić kontur w domyślnym stylu grafiki lub tekstu:

- 1 Kliknij pusty obszar okna rysowania, aby cofnąć zaznaczenie wszystkich obiektów.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - · Prawym przyciskiem myszy kliknij kolor w palecie kolorów, żeby zmienić domyślny kolor konturu.
 - Kliknij narzędzie "Kontur" i wybierz z palety wysuwanej szerokość ٠ konturu, żeby zmienić domyślną szerokość konturu.

- 3 Zaznacz dowolne z poniższych pól wyboru:
 - "Grafika" zmiana koloru konturu nowych obiektów graficznych,
 - "Tekst ozdobny" zmiana koloru konturu nowych obiektów tekstu ozdobnego,
 - "Tekst akapitowy" zmiana koloru konturu nowych obiektów tekstu akapitowego.

Aby zmienić domyślny styl tekstu:

- Kliknij pusty obszar okna rysowania, aby cofnąć zaznaczenie wszystkich obiektów.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Zaznacz właściwości, które będą odtąd domyślnymi, i naciśnij przycisk "OK".
- **4** Zaznacz jedno lub oba poniższe pola, aby wskazać styl domyślny przeznaczony do zmiany:
 - "Tekst ozdobny",
 - "Tekst akapitowy".



• Domyślny styl grafiki lub tekstu można również zmienić przeciągając odpowiedni obiekt graficzny lub tekstowy na domyślny styl "Domyślna grafika", "Domyślny tekst ozdobny" lub "Domyślny tekst akapitowy".

Odnajdywanie obiektów skojarzonych z wybranym stylem

Do odnajdywania obiektów korzystających z danego stylu służy polecenie **Znajdź** w oknie dokowanym **Grafika i tekst**. Polecenie to można zastosować na przykład do odnalezienia obiektów używających domyślnego stylu grafiki. Wyszukiwanie dotyczy jedynie bieżącego rysunku.

Aby odnaleźć obiekt skojarzony z wybranym stylem:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style grafiki i tekstu.
- 2 Wskaż styl przypisany do obiektów, które mają być odnalezione.
- 3 Naciśnij przycisk 🕨, a następnie wybierz polecenie Znajdź.

Wokół pierwszego z obiektów posiadających wskazany styl wyświetlone zostanie pole zaznaczenia.

4 Aby znaleźć następny obiekt używający tego stylu, naciśnij przycisk **)**, a następnie wybierz polecenie **Znajdź następny**.

Przypisywanie klawisza skrótu do stylu

Każdemu stylowi w pakiecie CorelDRAW można przypisać skrót w postaci kombinacji klawiszy. Naciśnięcie kombinacji klawiszy stanowiącej skrót spowoduje zastosowanie stylu do zaznaczonego obiektu. Na przykład kombinacja klawiszy ALT + N mogłaby zostać przypisana stylowi tekstu akapitowego przeznaczonemu dla nagłówków. Skrót może stanowić kombinacja maksymalnie czterech różnych klawiszy.

Jeśli wprowadzany skrót ma już inne zastosowanie, można go nadpisać i skojarzyć ze stylem.

Klawisz skrótu można też przypisać za pomocą okna dialogowego **Dostosuj**. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Przypisywanie i usuwanie skrótów klawiaturowych" na stronie 861.

Aby przypisać klawisz skrótu do stylu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style grafiki i tekstu.
- 2 Wybierz styl, do którego chcesz przypisać klawisz skrótu.
- 3 Naciśnij przycisk 上, a następnie wybierz polecenie Edytuj klawisz skrótu.
- 4 Kliknij pole "Naciśnij nowy klawisz skrótu".

W polu "Bieżące klawisze skrótu" wypisane są wszystkie klawisze skrótów przypisanych obecnie do tego stylu.

5 Naciśnij kombinację klawiszy, która ma być przypisana do stylu, a następnie naciśnij przycisk "Przypisz".

Aby przypisać istniejący klawisz skrótu do stylu:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 4 z poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Usuń konflikty".
- **3** Jeśli chcesz przypisać nowy klawisz skrótu do stylu lub polecenia, które nadpisujesz, zaznacz pole wyboru "Przejdź do konfliktu".
- 4 Naciśnij przycisk "Przypisz".

Dostosowywanie wyświetlania okna dokowanego Grafika i tekst

Można wybrać, które typy stylów – grafika, tekst ozdobny czy tekst akapitowy – będą wyświetlane w oknie dokowanym **Grafika i tekst**. Istnieje również możliwość wyświetlenia w oknie dokowanym **Grafika i tekst** tylko tych stylów, które mogą być zastosowane do wybranego obiektu. Na przykład, jeśli zaznaczony jest tekst ozdobny, w oknie dokowanym **Grafika i tekst** pojawią się tylko style tekstu ozdobnego. Jeśli do obróbki dokumentu używanych jest wiele stylów, wyświetlanie tylko stylów odpowiednich do wybranego obiektu ułatwia odnalezienie tego właściwego. W przypadku przejścia z obiektu graficznego na tekstowy okno dokowane zostanie odświeżone automatycznie i wyświetli tylko właściwe style.

Aby określić, które style będą wyświetlane w oknie dokowanym Style grafiki i tekstu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style grafiki i tekstu.
- 2 Naciśnij przycisk **L**, a następnie wybierz polecenie **Pokaż**.
- **3** Wybierz dowolne z poniższych poleceń:
 - Style grafiki wyświetlane są style grafiki,
 - Style tekstu ozdobnego wyświetlane są style tekstu ozdobnego,
 - Style tekstu akapitowego wyświetlane są style tekstu akapitowego.

Obok wybranych opcji pojawia się znacznik wyboru.

Aby wyświetlać automatycznie wyłącznie te style, które można zastosować do zaznaczonego obiektu:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Wybierz polecenie Widok automatyczny.

Praca ze stylami kolorów

W tej sekcji znajduje się opis tworzenia i stosowania stylów kolorów. Pakiet CorelDRAW wyposażony jest w okno dokowane **Kolory**, ułatwiające obsługę stylów kolorów. Okno to umożliwia przeciąganie i upuszczanie stylów kolorów na rysunek, jak również tworzenie i edycję koloru głównego i kolorów potomnych oraz usuwanie zbędnych stylów kolorów.

Tworzony styl koloru jest zachowywany wraz z bieżącym rysunkiem. Aby użyć go do innego rysunku, po otworzeniu drugiego rysunku należy w oknie dokowanym przeciągnąć styl koloru z foldera pierwszego rysunku do drugiego.

Praca ze stylami i szablonami 163

Można też skorzystać z funkcji automatycznego tworzenia stylów kolorów na podstawie wybranego obiektu. Style kolorów utworzone na podstawie obiektu zostaną automatycznie zastosowane do tego obiektu. Korzystając z funkcji automatycznego tworzenia stylów kolorów, można wybrać opcję tworzenia małej lub dużej liczby stylów kolorów głównych. Gdy wszystkie kolory zostaną przekształcone w style kolorów, można na przykład użyć jednego koloru głównego do sterowania wszystkimi czerwonymi obiektami albo wielu kolorów głównych – po jednym dla każdego odcienia czerwieni na rysunku.

Tworzenie stylu koloru

Okno dokowane **Kolory** umożliwia tworzenie stylów, jak również wiązanie kolorów w relacje "główny-potomny". Nowy styl koloru można utworzyć otwierając okno dialogowe **Nowy styl koloru** i zaznaczając kolor. Okno **Nowy styl koloru** wygląda identycznie jak okno **Wypełnienie jednolite**. Więcej informacji na temat tworzenia wypełnień jednolitych można znaleźć w sekcji "Stosowanie wypełnienia jednolitego" na stronie 232. Informacje na temat modeli kolorów, palet mieszania, palet gotowych i niestandardowych można znaleźć w sekcji "Wybieranie kolorów" na stronie 334.

Style kolorów można również szybko tworzyć przeciągając kolory wprost z palety kolorów lub rysunku do okna dokowanego.

Aby utworzyć styl koloru za pomocą okna dialogowego Nowy styl koloru:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style kolorów.
- 2 Naciśnij przycisk "Nowy styl koloru".
- 3 Zaznacz kolor w oknie Nowy styl koloru.

Aby utworzyć styl koloru za pomocą palety kolorów:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style kolorów.
- 2 Przeciągnij kolor wybrany z palety kolorów do okna dokowanego Kolory.

Aby utworzyć styl koloru na podstawie obiektu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style kolorów.
- 2 Przeciągnij obiekt o wybranym kolorze wypełnienia lub konturu do okna dokowanego Kolory.

Tworzenie koloru potomnego

Kolory potomne tworzy się na podstawie stylu koloru zaznaczając wybrany styl koloru i dobierając nasycenie, jaskrawość oraz odcień kolorów potomnych. Kolory potomne mogą być dobierane pojedynczo; można też utworzyć automatycznie wiele kolorów potomnych jednocześnie.

Zmiana koloru głównego spowoduje automatyczną zmianę jego kolorów potomnych.

Aby utworzyć kolor potomny:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style kolorów.
- 2 Wybierz styl koloru, do którego chcesz dowiązać kolor potomny.



- 3 Naciśnij przycisk "Nowy kolor potomny".
- **4** W oknie dialogowym **Utwórz nowy kolor potomny** wybierz kolor z prostokątnego pola kolorów.
- 5 Wpisz nazwę w polu "Nazwa koloru".



- Kolor potomny można również utworzyć klikając prawym przyciskiem myszy styl koloru i wybierając polecenie **Utwórz kolor potomny**.
- Kolor potomny można również utworzyć wpisując w oknie dialogowym Utwórz nowy kolor potomny odpowiednie wartości w polach "Nasycenie" oraz "Jaskrawość".

.....

Aby utworzyć serię kolorów potomnych:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Naciśnij przycisk "Utwórz odcienie".
- **3** Wpisz liczbę od 1 do 20 w polu "Utwórz".
- 4 Zaznacz jedną z poniższych opcji:
 - "Jaśniejsze odcienie" powstaną odcienie jaśniejsze od koloru głównego,
 - "Ciemniejsze odcienie" powstaną odcienie ciemniejsze od koloru głównego,
 - "Jaśniejsze i ciemniejsze odcienie" powstanie ta sama liczba kolorów potomnych jasnych i ciemnych.

5 Przesuwając suwak "Podobieństwo odcieni", wyznacz stopień podobieństwa kolorów potomnych do koloru głównego.

Przesunięcie suwaka w lewą stronę spowoduje utworzenie odcieni bardziej różniących się od siebie, w prawą zaś – bardziej podobnych.

R

• Serię kolorów potomnych można utworzyć również klikając prawym przyciskiem myszy styl koloru i wybierając polecenie Utwórz odcienie.

.....

Tworzenie kolorów głównych i potomnych na podstawie obrazka

Zarówno kolor główny, jak i kolory potomne można łatwo utworzyć na podstawie kolorów użytych w rysunku za pomocą funkcji automatycznego tworzenia stylów kolorów. Można zaznaczyć do utworzenia wiele nie związanych ze sobą stylów kolorów, jak również zebrać pokrewne kolory w relację główny-potomny.

Podczas tworzenia kolorów potomnych kolory dodawane z systemu dopasowania kolorów są przekształcane do modelu CMYK, aby mogły zostać automatycznie przydzielone do odpowiednich grup główny-potomny. Po przekształceniu kolorów w kolory CMYK nie jest możliwe wykonanie konwersji odwrotnej.

Aby utworzyć kolory główne i potomne na podstawie obrazka:



- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style kolorów.
- 2 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obrazek lub grupę obiektów.
- 3 Naciśnij przycisk "Automatyczne tworzenie stylów kolorów".
- 4 Zaznacz dowolne z poniższych pól wyboru:
 - "Kolory wypełnienia" aby tworzyć style kolorów na podstawie kolorów wypełnień zaznaczonego obrazka,
 - "Kolory konturu" aby tworzyć style kolorów na podstawie kolorów konturów zaznaczonego obrazka.
- **5** Zaznacz pole wyboru "Automatycznie łącz razem podobne kolory", aby dowiązać podobne kolory do właściwych kolorów głównych.

Usunięcie zaznaczenia tego pola spowoduje, że dowiązanie podobnych kolorów do właściwego koloru głównego nie zostanie wykonane.

6 Jeśli zaznaczone jest pole "Automatycznie łącz razem podobne kolory", określ za pomocą suwaka "Tworzenie kolorów głównych" liczbę kolorów głównych, które mają zostać utworzone.

Przesuwanie suwaka w prawo powoduje zmniejszenie liczby kolorów głównych do kilku; przesuwanie go w lewo spowoduje utworzenie wielu kolorów głównych. Aby wypróbować różne wartości ustawiane suwakiem, naciśnij przycisk "Podgląd".

7 Zaznacz lub usuń zaznaczenie pola "Przekształć kolory potomne w kolory CMYK".

Zaznaczenie tego pola wyboru spowoduje, że kolory dodawane z systemu dopasowania kolorów będą przekształcane do systemu CMYK, żeby mogły zostać przyłączone razem do właściwego koloru głównego. W przypadku usunięcia zaznaczenia wszystkie kolory dodane z systemu dopasowania kolorów staną się oddzielnymi stylami kolorów.

Edycja stylów kolorów

W pakiecie CorelDRAW możliwa jest edycja kolorów zarówno głównych, jak i potomnych. W większości dostępnych modeli kolorów i palet kolory potomne dzielą z kolorem głównym barwę, a różnią się poziomem nasycenia i jaskrawości. W paletach typu "Pantone Matching System", "Pantone Hexachrome" oraz w paletach z atramentami definiowanymi przez użytkownika (UserInks) kolory potomne mają z kolorem głównym wspólny identyfikator, różnią się natomiast odcieniem.

Po zmianie barwy koloru głównego kolory potomne są uaktualniane na podstawie nowej barwy oraz ich oryginalnych wartości nasycenia i jaskrawości. W przypadku stylów kolorów korzystających z palety typu "Pantone Matching System", "Pantone Hexachrome" lub palety z atramentami definiowanymi przez użytkownika (UserInks), po zmianie identyfikatora koloru głównego wszystkie kolory potomne są uaktualniane na podstawie nowego identyfikatora oraz ich oryginalnych odcieni.

Aby przeprowadzić edycję koloru głównego:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style kolorów.
- 2 Wybierz kolor główny, którego edycję chcesz przeprowadzić.



- 3 Naciśnij przycisk "Edytuj styl koloru".
- 4 Zaznacz kolor w oknie dialogowym Edytuj styl koloru.

Więcej informacji na temat wypełnień jednolitych można znaleźć w sekcji "Stosowanie wypełnienia jednolitego" na stronie 232.



• Edycję koloru głównego można również przeprowadzić klikając prawym przyciskiem myszy kolor główny i wybierając polecenie **Edytuj kolor**.

Praca ze stylami i szablonami 167

Aby przeprowadzić edycję koloru potomnego:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style kolorów.
- 2 Wybierz kolor potomny, którego edycję chcesz przeprowadzić.
- 3 Naciśnij przycisk "Edytuj styl koloru".
- 4 Zaznacz kolor w oknie Edytuj kolor potomny.



• Edycję koloru potomnego można również przeprowadzić klikając prawym przyciskiem myszy kolor potomny i wybierając polecenie **Edytuj kolor**.

.....

Aby zmienić nazwę stylu koloru:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style kolorów.
- **2** Prawym przyciskiem myszy kliknij styl koloru, którego nazwę chcesz zmienić, po czym wybierz polecenie **Zmień nazwę**.
- 3 Wpisz nową nazwę koloru, a następnie naciśnij klawisz ENTER.



• Nazwę stylu koloru można również zmienić klikając dwukrotnie styl koloru wybrany do zmiany nazwy, wpisując nową nazwę i naciskając klawisz ENTER.

.....

Stosowanie stylów kolorów

Po utworzeniu stylu koloru można go zastosować do obiektów na rysunku z wykorzystaniem okna dokowanego **Kolory**.

Aby nadać styl kolorów:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style kolorów.
- **3** Kliknij dwukrotnie nazwę stylu, który chcesz zastosować do zaznaczonego obiektu.

Aby nadać styl kolorów przy użyciu przeciągania i upuszczania:

• Przeciągnij z okna dokowanego Kolory styl koloru do wybranego obiektu.

Gdy wskaźnik myszy znajdzie się na obiekcie, zmienia kształt, pokazując, czy kolor będzie zastosowany jako wypełnienie czy kontur.

Usuwanie stylów kolorów

Istnieje możliwość usunięcia wybranych stylów kolorów z okna dokowanego **Kolory**, jeżeli nie będą one więcej używane.

Aby usunąć kolor:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style kolorów.
- 2 Prawym przyciskiem myszy kliknij styl koloru, który chcesz usunąć, po czym wybierz polecenie Usuń.

Sortowanie kolorów

Style kolorów można posortować w porządku alfabetycznym lub według wyszczególnionych na początku kolorów głównych i potomnych.

Aby posortować kolory według nazwy:

• Prawym przyciskiem myszy kliknij folder rysunku, który chcesz posortować, i wybierz polecenie **Sortuj**, a następnie wskaż polecenie **Według nazwy**.

Kolory rysunku zostaną posortowane w porządku alfabetycznym.

Aby posortować kolory według powiązań:

 Prawym przyciskiem myszy kliknij folder rysunku, który chcesz posortować, i wybierz polecenie Sortuj, a następnie wskaż polecenie Najpierw style z kolorami potomnymi.

Kolory główne wraz z kolorami potomnymi zostaną umieszczone na początku listy.

Przenoszenie stylu kolorów do innego koloru głównego

Dowolny styl koloru (zarówno kolor główny, jak i kolor potomny) można skopiować i przekształcić w kolor potomny innego koloru głównego. Jeżeli styl miał przypisane kolory potomne, to zarówno kolor główny, jak i kolory potomne staną się kolorami potomnymi wybranego stylu kolorów. Kolor potomny przenoszony do innego koloru głównego zmienia kolor na podstawie nowej barwy lub identyfikatora koloru, jak również oryginalne wartości nasycenia, jaskrawości i odcienia.

Aby przenieść kolor potomny z jednego koloru głównego do innego:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style kolorów.
- 2 Prawym przyciskiem myszy kliknij styl koloru, który chcesz przenieść, po czym wybierz polecenie **Przenieś do istniejącego stylu**.

3 Za pomocą wskaźnika w kształcie strzałki w prawo kliknij styl koloru, który ma się stać nowym kolorem głównym dla przenoszonego koloru.

Naciśnij klawisz ESC lub kliknij poza oknem dokowanym **Kolory**, aby zakończyć działanie.

Aby przeciągnąć kolor potomny od jednego koloru głównego do innego:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style kolorów.
- 2 Zaznacz kolor za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 3 Przeciągnij kolor potomny na kolor potomny odpowiedniego koloru głównego.

Aby skopiować styl koloru z jednego rysunku do innego:

- Otwórz rysunek ze stylem koloru oraz rysunek, do którego chcesz ten styl skopiować.
- 2 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style kolorów.

W oknie dokowanym **Kolory** wyświetlone są foldery każdego otwartego rysunku.

3 Przeciągnij styl koloru do foldera innego rysunku, aby skopiować styl do tego rysunku.

Praca z szablonami

Szablon jest zbiorem stylów i ustawień strony, który określa wygląd rysunku lub dokumentu.

Przy tworzeniu nowego rysunku automatycznie ładowany jest szablon domyślny (CORELDRW.CDT). Szablon ten zawiera jeden styl grafiki, jeden styl tekstu ozdobnego oraz siedem stylów tekstu akapitowego.

Dodatkowo, prócz szablonu domyślnego, pakiet CorelDRAW jest wyposażony w szeroką gamę gotowych do wykorzystania szablonów pomocnych w tworzeniu rysunków. Można je znaleźć na płycie CD-ROM z pakietem CorelDRAW lub korzystając z Kreatora szablonów.

Każdy szablon można zmodyfikować zgodnie z własnymi wymaganiami i zachować go pod nową nazwą. Jeśli na przykład jakiś szablon zadowala użytkownika, ale użytkownik chce uczynić go bardziej uniwersalnym, istnieje możliwość dodania utworzonych stylów lub stylów przeniesionych z innych szablonów.

k.

Sprawowaniu kontroli nad wyglądem dokumentu służą szablony gotowe i niestandardowe.



Jeśli żaden z gotowych szablonów nie zadowala użytkownika, można utworzyć własny szablon w oparciu o własne style lub style zaczerpnięte z innych szablonów. Istnieje również możliwość utworzenia własnego szablonu na podstawie dowolnego rysunku powstałego przy użyciu programu CorelDRAW. W razie potrzeby można w szablonie zapisać nawet obiekt graficzny lub tekstowy. Zapisawszy obiekt w szablonie można później dołączyć go przy tworzeniu nowego rysunku z użyciem tego szablonu.

Z szablonów można korzystać przez cały czas trwania sesji programu CorelDRAW. Można na przykład wybierając z menu **Plik** polecenie **Nowy z szablonu**, otworzyć Kreator szablonów, który ułatwia odnalezienie właściwego szablonu. Do utworzonego już rysunku można zastosować dowolny szablon, wybierając polecenie **Załaduj** (jest ono dostępne w oknie dokowanym **Grafika i tekst**).

Szablony można zapisywać na dysku twardym w folderze Template. Można je także otwierać za pomocą Kreatora szablonów.

Tworzenie szablonu

Szablon można utworzyć korzystając z niestandardowych stylów lub z innego szablonu. Do zapisania stylu można użyć okna dokowanego **Grafika i tekst** lub okna dialogowego **Zapisz rysunek**. Jeżeli na stronie rysunkowej znajdują się obiekty, można je zapisać wraz ze stylami. Wtedy po załadowaniu szablonu będzie można dodawać te obiekty do strony. Także jeżeli zmieniony został układ strony, można zapisać te ustawienia strony wraz ze stylami. Jeśli używane jest okno dialogowe **Zapisz rysunek**, obiekty zostaną zachowane na stronie rysunkowej automatycznie wraz z szablonem.

Aby utworzyć szablon przy użyciu okna dokowanego Grafika i tekst:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style grafiki i tekstu.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Utwórz tekst i grafikę, a następnie użyj ich do utworzenia odpowiednich stylów.

- Użyj schowka do dodawania obiektów wykorzystujących style, które chcesz zachować w nowym szablonie.
- Załaduj istniejący szablon z odpowiednimi stylami i zastosuj je do obiektów na stronie.
- 3 Naciśnij przycisk **L**, wybierz polecenie Szablon, a następnie wskaż polecenie Zapisz jako.
- **4** Aby zachować szablon na bieżącym dysku w bieżącym folderze, wpisz jego nazwę w polu "Nazwa pliku".
- 5 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Zaznacz pole wyboru "Z zawartością", jeśli chcesz, aby w szablonie zostały zawarte ustawienia strony i obiekty znajdujące się na bieżącej stronie.
 - Usuń zaznaczenie pola wyboru "Z zawartością", jeśli chcesz zapisać jedynie style.
- 6 Naciśnij przycisk "Zapisz".



 Szablon można zapisać również przy użyciu okna dialogowego Zapisz rysunek, wybierając polecenie Zapisz jako z menu Plik, a następnie zapisując plik w folderze Template programu CorelDRAW jako plik typu "Szablon CorelDRAW" (.CDT).

Otwieranie szablonu do edycji

W celu przeprowadzenia edycji szablonu wystarczy otworzyć szablon i wprowadzić zmiany w stylach, ustawieniach strony czy obiektach. Więcej informacji na temat opcji ustawień strony można znaleźć w sekcji "Ustawianie parametrów strony rysunkowej" na stronie 37.

Aby otworzyć szablon do edycji:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Otwórz.
- 2 Z listy "Szukaj w" wybierz dysk, na którym znajduje się plik szablonu.
- 3 Z listy "Pliki typu" wybierz pozycję "Szablon CorelDRAW (*.cdt)".
- 4 Kliknij dwukrotnie odpowiedni szablon.

Wyświetlone zostanie okno dialogowe Otwórz (nazwa szablonu).

5 Wybierz opcję "Otwórz do edycji".
Ładowanie szablonu

Każdy rysunek utworzony przy użyciu polecenia **Nowy** wykorzystuje domyślny szablon CORELDRW.CDT. Aby użyć innego szablonu, należy skorzystać z polecenia **Nowy z szablonu** lub **Otwórz** z menu **Plik**. Polecenie **Nowy z szablonu** powoduje otwarcie Kreatora szablonów, który pomaga wybrać odpowiedni szablon programu CorelDRAW lub szablon PaperDirect. Więcej informacji na temat dodawania niestandardowych szablonów do Kreatora szablonów można znaleźć w sekcji "Dodawanie szablonów do Kreatora szablonów" na stronie 174.

Ładując szablon można wybrać załadowanie samych stylów albo stylów łącznie z ustawieniami strony i obiektami.

Aby rozpocząć pracę z rysunkiem wykorzystującym szablon przy użyciu Kreatora szablonów:

- 1 Włóż do napędu CD-ROM komputera płytę z pakietem CorelDRAW.
- 2 Z menu Plik wybierz polecenie Nowy z szablonu.
- **3** Postępuj według instrukcji Kreatora szablonów.

Aby załadować szablon za pomocą okna dialogowego Otwórz rysunek:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Otwórz.
- 2 Z listy "Szukaj w" wybierz dysk, na którym znajduje się plik szablonu.
- 3 Z listy "Pliki typu" wybierz pozycję "Szablon CorelDRAW (*.cdt)".
- 4 Kliknij dwukrotnie odpowiedni szablon.

Pojawia się okno dialogowe Otwórz (nazwa szablonu).

- **5** Zaznacz pole wyboru "Nowy z szablonu".
- 6 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Zaznacz pole wyboru "Z zawartością", aby załadować style, ustawienia strony i obiekty z szablonu.
 - Usuń zaznaczenie pola wyboru "Z zawartością", aby załadować jedynie style.

Przypisywanie nowego szablonu do rysunku

Aby zmienić szablon po rozpoczęciu pracy z dokumentem, należy użyć polecenia **Załaduj** z menu okna dokowanego **Grafika i tekst**.

Jeżeli obiekty w rysunku używają stylów o tych samych nazwach co znajdujące się w nowym szablonie, pojawi się pytanie, czy do tych obiektów należy zastosować nowe style.

Aby przypisać nowy szablon stylów przy użyciu okna dokowanego Grafika i tekst:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Style grafiki i tekstu.
- 2 Naciśnij przycisk , a następnie wybierz polecenie Szablon i wskaż polecenie Załaduj.
- 3 Z listy "Szukaj w" wybierz dysk, na którym znajduje się plik szablonu.
- 4 Kliknij szablon, który ma być załadowany.
- 5 Naciśnij przycisk "Otwórz".

.....

• Po użyciu polecenia **Załaduj** załadowane zostaną wyłącznie style. Nie zostaną zaś do bieżącej strony użyte ustawienia strony ani dodane obiekty zapisane w szablonie.

.....

Dodawanie szablonów do Kreatora szablonów

Kreator szablonów zasadniczo pomaga w odnajdywaniu szablonów w folderze Template na płycie CD-ROM zawierającej pakiet CorelDRAW. Jednak istnieje możliwość uzyskania z Kreatora szablonów dostępu do niestandardowych szablonów oraz szablonów pochodzących z poprzedniej wersji programu CorelDRAW. W tym celu należy uruchomić skrypt TempWiz w oknie dokowanym **Menedżer skryptów i wzorców**. Skrypt ten przedstawia jasną instrukcję dodawania szablonów do listy Kreatora szablonów.

Aby dodać szablony do listy Kreatora szablonów:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Corel SCRIPT, a następnie wskaż polecenie Menedżer skryptów i wzorców.
- 2 W oknie dokowanym **Menedżer skryptów i wzorców** kliknij dwukrotnie folder Scripts.

3 Kliknij dwukrotnie ikonę "TempWiz".
4 Aby wybrać szablony, które chcesz dodać do listy, postępuj zgodnie z wyświetlanymi instrukcjami.
Można również zmieniać nazwy szablonów lub usuwać je z listy Kreatora szablonów.

176 CorelDRAW: Rozdział 4



5

ZARZĄDZANIE OBIEKTAMI

Program CorelDRAW zawiera wiele narzędzi, które ułatwiają właściwe rozmieszczenie i organizację obiektów na rysunku. Korzystając z nich, można wykonywać rozmaite czynności, od prostych zadań, takich jak kopiowanie, grupowanie i łączenie obiektów, do bardziej złożonych operacji, takich jak organizowanie całego dokumentu za pomocą Menedżera obiektów.

Wspomniane narzędzia pozwalają sterować kolejnością pionową obiektów na rysunku, jak również wyrównywać i rozkładać obiekty na powierzchni strony. Opanowanie stosowania tych narzędzi zapewni zarówno poszerzenie zakresu możliwości twórczych, jak i podwyższenie wydajności pracy.

Ponadto w niniejszym rozdziale zawarto informacje na temat wyszukiwania i zamiany właściwości obiektów i tekstu, grupowania i rozłączania grup obiektów, powielania i klonowania obiektów oraz organizowania rysunku przy użyciu warstw.

W osobnej sekcji omówiony został Menedżer danych obiektów, przeznaczony dla osób opracowujących i nadzorujących złożone projekty. Menedżer danych obiektów jest zaawansowaną funkcją CorelDRAW, umożliwiającą śledzenie kosztów, terminów, wyznaczonych zadań, stopnia postępu oraz innych istotnych parametrów dotyczących przebiegu projektu.

Cofanie i ponawianie zmian

W programie CorelDRAW użytkownik może sobie pozwolić na pełną swobodę w twórczym eksperymentowaniu, nie martwiąc się o to, że rysunek ulegnie przy tym uszkodzeniu i pracę nad nim trzeba będzie rozpoczynać od początku. W przypadku wprowadzenia w rysunku zmiany, która później okaże się niepożądana, zmianę tę można wycofać.

Możliwe jest:

- wycofanie kilku ostatnio wykonanych czynności;
- zmiana liczby poziomów cofania, przy czym górny limit ograniczony jest jedynie dostępną w systemie pamięcią;
- wycofanie sekwencji zmian, począwszy od wybranego punktu, oraz ponowienie ich w razie konieczności, bez względu na to, ile razy od tego czasu rysunek został zapisany;

- wycofanie wszystkich zmian od czasu ostatniego zapisu dokumentu, co jest równoznaczne z przywróceniem rysunku do postaci ostatnio zapisanej na dysku;
- powtarzanie poleceń oraz kopiowanie właściwości z jednego obiektu na drugi.

Możliwość powtarzania poleceń oraz kopiowania właściwości obiektu oznacza, że te same atrybuty można nadać większej liczbie obiektów, bez potrzeby ich odtwarzania za każdym razem.

Cofanie ostatnio wprowadzonej zmiany

Istnieje możliwość wycofania kilku ostatnio wprowadzonych zmian.

Aby cofnąć ostatnio wprowadzoną zmianę:

• Z menu Edycja wybierz polecenie Cofnij.

Zmiana liczby poziomów cofania zmian

Domyślnie liczba czynności, które można wycofać, ustawiona jest na 99. Liczbę tę można zwiększać lub zmniejszać stosownie do potrzeb.

Aby zmienić liczbę poziomów cofania:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii rozwiń pozycję "Obszar roboczy", a następnie wybierz kategorię "Ogólne".
- **3** W sekcji "Poziomy cofania" wpisz odpowiednią wartość w polu liczbowym "Zwykłe".

Liczba możliwych poziomów cofania ograniczona jest wyłącznie ilością dostępnej w systemie pamięci.



• Im wyższa jest liczba poziomów cofania, tym bardziej obciążone będą zasoby systemowe.

.....

Cofanie sekwencji zmian

Możliwe jest wyświetlenie chronologicznej listy ostatnio wykonanych czynności i wskazanie na liście punktu, począwszy od którego czynności mają zostać wycofane. Efektem będzie anulowanie czynności wskazanej oraz wszystkich czynności, które wykonano po niej.

180 CorelDRAW: Rozdział 5

	Aby cofnąć sekwencję zmian:		
•	l Naciśnij przycisk listy "Cofnij" na standardowym pasku narzędzi.		
	2 Wybierz jedną z pozycji na liście "Cofnij".		
Lung	 W taki właśnie sposób można cofnąć wszystkie zmiany od czasu ostatniego zapisu. 		
	 Polecenia Otwórz, Nowy i Zapisz umieszczone w menu Plik nie są wyświetlane na liście cofania, ponieważ skutków ich działania nie można cofnąć. 		
R	• Zmiany mogą być cofnięte bez względu na to, ile razy plik został zapisany.		

Cofanie wszystkich zmian od momentu ostatniego zapisywania pliku

Możliwy jest powrót do ostatnio zapisanej wersji pliku. Funkcja ta jest użyteczna, jeśli użytkownik ma zwyczaj zapisywania dokumentu za każdym razem, gdy ostatnio wykonane modyfikacje dadzą zadowalający wynik.

Aby cofnąć wszystkie zmiany od momentu ostatniego zapisywania pliku:

• Z menu Plik wybierz polecenie Przywróć.

Ponawianie sekwencji zmian

Możliwe jest wyświetlenie chronologicznej listy ostatnio wycofanych czynności i wskazanie na liście punktu, począwszy od którego czynności mają zostać ponowione. Efektem będzie powtórzenie czynności wskazanej oraz wszystkich czynności, które wykonano po niej.

Aby ponowić sekwencję czynności:



1 Rozwiń listę "Ponów" na standardowym pasku narzędzi.

2 Wybierz jedną z pozycji na liście "Ponów".

Powtarzanie poleceń

W programie CorelDRAW możliwe jest powtarzanie poleceń. Na przykład można wypełnić jeden obiekt, a następnie zaznaczyć inny i wypełnić go tym samym wypełnieniem.

Aby powtórzyć polecenie:

•
-

1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik" i wykonaj jedną z poniższych czynności:

- zmień wypełnienie obiektu,
- zmień kontur obiektu,
- przenieś obiekt,
- przeskaluj obiekt,
- pochyl obiekt,
- podsuń obiekt,
- obróć obiekt,
- zduplikuj obiekt,
- skopiuj właściwości z innego obiektu.
- 2 Zaznacz inny obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik" i z menu Edycja wybierz polecenie Powtórz [nazwa polecenia].

.....

 Nazwa polecenia w menu Edycja zmienia się w zależności od polecenia powtarzanego, na przykład Powtórz Przenieś, Powtórz Pochyl itp.

Kopiowanie właściwości obiektu

Po zastosowaniu do danego obiektu określonego wzoru wypełnienia lub konturu, te same właściwości można skopiować do innego obiektu.

Aby skopiować właściwości wypełnienia z innego obiektu:



- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt, do którego chcesz skopiować właściwości.
- 2 Z menu Edycja wybierz polecenie Kopiuj właściwości z.
- 3 Zaznacz jedno lub kilka pól wyboru:
 - "Pióro konturu" ta opcja powoduje skopiowanie atrybutów pióra konturu z jednego obiektu na drugi.
 - "Kolor konturu" ta opcja powoduje skopiowanie atrybutów koloru konturu z jednego obiektu na drugi.
 - "Wypełnienie" ta opcja powoduje skopiowanie atrybutów wypełnienia z jednego obiektu na drugi.

- "Właściwości tekstu" ta opcja powoduje skopiowanie atrybutów tekstu z jednego obiektu tekstowego na drugi.
- 4 Naciśnij przycisk "OK". Wskaźnik myszy zmieni kształt na dużą strzałkę.
- 5 Kliknij obiekt zawierający właściwości, które chcesz skopiować.

Rozmieszczanie obiektów

Do organizowania obiektów na rysunku można używać wielu podstawowych funkcji edycyjnych. Schowek pozwala wycinać, kopiować i wklejać obiekty. Schowek jest miejscem tymczasowego przechowywania obiektów, służącym do przenoszenia tekstu i grafiki między aplikacjami, jak również w obrębie dokumentu programu CorelDRAW i między takimi dokumentami.

Rozmaite funkcje edycyjne w programie CorelDRAW umożliwiają całkowicie dowolne zorganizowanie zawartości rysunku.



Oprócz Schowka dostępne są także zaawansowane funkcje, takie jak klonowanie i duplikowanie.

Klonowanie polega na skopiowaniu zaznaczonych obiektów bezpośrednio na ekranie, przy czym utworzone zostaje połączenie między obiektem oryginalnym (obiekt główny) a nowym obiektem (klonem). Połączenie to oznacza, że wszystkie zmiany wprowadzone w obiekcie głównym są automatycznie przenoszone na klon. Na przykład, jeżeli zmienione zostanie wypełnienie obiektu głównego, to zmieni się automatycznie wypełnienie jego klonu.

Duplikowanie polega na umieszczeniu kopii obiektu pierwotnego bezpośrednio w rysunku, w pewnej odległości od oryginału. Zachowywane są wszystkie atrybuty oryginalnego obiektu, ale duplikat i oryginał nie są ze sobą połączone.

Odstęp, w jakim obiekty duplikowane i klonowane pojawiają się od oryginałów, można dobrać stosownie do potrzeb.

Możliwe jest także usuwanie obiektów. Kiedy obiekt w programie CorelDRAW jest usuwany, a nie wycinany, jego kopia nie trafia do schowka. Dlatego obiekt warto usunąć dopiero wtedy, gdy istnieje pewność, że nie będzie on już dłużej potrzebny.

Używanie schowka w celu kopiowania obiektów

Każdy obiekt można skopiować lub wyciąć i umieścić w schowku. Następnie obiekt znajdujący się w schowku można wkleić z powrotem do okna rysowania.

Aby skopiować obiekt:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Edycja wybierz polecenie Kopiuj.

Aby wyciąć obiekt:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Edycja wybierz polecenie Wytnij.

Aby wkleić obiekt ze schowka:

• Z menu Edycja wybierz polecenie Wklej.

Jeżeli wklejany obiekt został wycięty lub skopiowany z rysunku CorelDRAW, to zostanie umieszczony w tym samym miejscu, w którym znajdował się w oryginale.



• Polecenia **Wytnij**, **Skopiuj** i **Wklej** są dostępne także po kliknięciu obiektu zaznaczonego w oknie rysowania prawym przyciskiem myszy.

Duplikowanie obiektów

Duplikowanie jest najszybszą metodą sporządzania kopii obiektów. Duplikowanie w programie CorelDRAW polega na utworzeniu kopii i umieszczeniu jej powyżej i na prawo od obiektu oryginalnego, przy czym domyślna odległość wynosi 6,35 mm (lub odpowiednik tej wartości w innych jednostkach miary). Więcej informacji na temat modyfikowania tego parametru można znaleźć w sekcji "Zmiana przesunięcia kopii dla obiektów duplikowanych i klonowanych" na stronie 187.

Najszybszym sposobem sporządzenia kopii obiektu jest zduplikowanie go.



Po przeniesieniu obiektu zduplikowanego można powtórzyć operację duplikowania, by uzyskać jeszcze jedną kopię. Nowy duplikat znajdzie się w tej samej odległości od poprzedniego duplikatu, co pierwszy duplikat od oryginału. Ten rodzaj duplikowania nazywany jest "inteligentnym duplikowaniem".

Aby zduplikować obiekt:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Edycja wybierz polecenie Duplikuj.

Aby zduplikować obiekt metodą "inteligentnej duplikacji":

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Edycja wybierz polecenie Duplikuj.
- **3** Zaznacz duplikat za pomocą narzędzia "Wskaźnik" i przesuń go w inne miejsce na stronie.
- 4 Z menu Edycja wybierz polecenie Duplikuj.



h.

 Po usunięciu zaznaczenia obiektu, wskazaniu innego obiektu lub zmianie narzędzia, przywracane są ustawienia domyślne inteligentnej duplikacji. W trakcie inteligentnej duplikacji zachowywane są względne wartości rozciągnięcia, pochylenia i obrotu dotyczące ostatniego duplikatu.



 Aby szybko uzyskać duplikaty obiektu, można zaznaczyć obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik" i przeciągać obiekt w obrębie okna rysowania, trzymając wciśnięty klawisz spacji.

Klonowanie obiektów

W wyniku klonowania tworzona jest kopia obiektu, umieszczana w pewnej odległości od oryginału i połączona z nim. Po sklonowaniu obiektu zmiany wprowadzane w obiekcie oryginalnym (głównym) są automatycznie przenoszone na jego kopię (klon).

Aby sklonować obiekt:

Ł

- 1 Zaznacz obiekt oryginalny przy użyciu narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Edycja wybierz polecenie Klonuj.

Aby przekonać się, który obiekt jest obiektem głównym dla klonu:

• Kliknij klon prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Zaznacz obiekt główny.

Aby przekonać się, które obiekty są klonami danego obiektu głównego:

• Kliknij obiekt główny prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie **Zaznacz** klony.

Aby przywrócić klon do postaci, jaką ma oryginał:

- 1 Zaznacz zmodyfikowany klon za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Kliknij klon prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie **Powróć do stylu** obiektu głównego.
- 3 W oknie dialogowym Powróć do stylu obiektu głównego zaznacz jedno z poniższych pól wyboru:
 - "Wypełnienie klonu" aby przywrócić wypełnienie obiektu głównego,
 - "Kontur klonu" aby przywrócić kontur obiektu głównego,
 - "Kształt ścieżki klonu" aby przywrócić kształt obiektu głównego,
 - "Transformacje klonu" aby przywrócić kształt i wielkość obiektu głównego,
 - "Maska kolorów klonu (mapy bitowej)" aby przywrócić ustawienia kolorów obiektu głównego.

Możliwe jest włączenie tylko opcji odpowiadających tym atrybutom klonu, które uległy modyfikacji w stosunku do obiektu głównego. Pozostałe opcje są nieaktywne.



- Polecenie **Zaznacz klony** jest dostępne tylko w przypadku, gdy klon i obiekt główny znajdują się na tej samej stronie.
- Zaznaczenie klonu i zmodyfikowanie jednego z jego atrybutów sprawi, że zmieniony atrybut nie będzie już zależny od właściwości obiektu głównego.

.....



 Więcej informacji na temat efektów specjalnych i klonowania można znaleźć w sekcji "Tworzenie efektów specjalnych" na stronie 469.

Zmiana przesunięcia kopii dla obiektów duplikowanych i klonowanych

Możliwe jest określenie odległości, o jaką przesuwane są kopie obiektów duplikowanych i klonowanych. Wpisanie wartości dodatnich powoduje przesunięcie obiektu w kierunku prawego górnego rogu ekranu, wpisanie wartości ujemnych – w kierunku lewego dolnego rogu ekranu.

Aby zmienić przesunięcie dla duplikowanych i klonowanych obiektów:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Z listy kategorii wybierz pozycję "Obszar roboczy", a następnie wskaż pozycję "Edycja".
- **3** W sekcji "Umieszczanie kopii" wpisz wartość przesunięcia w polach "W poziomie" i "W pionie".

QS

• Aby zmienić domyślne przesunięcie kopii względem oryginału, można także skorzystać z paska właściwości.

Usuwanie obiektów

Usunięcie obiektu polega na wymazaniu go z okna rysowania bez umieszczania jego kopii w schowku. Jedynym sposobem na odzyskanie usuniętego obiektu jest posłużenie się poleceniem **Cofnij**.

Aby usunąć obiekt:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Edycja wybierz polecenie Usuń.



• Jeśli dany obiekt może być jeszcze potrzebny, zamiast usuwać, lepiej go wyciąć, przez co jego kopia znajdzie się w schowku.

Wyszukiwanie i zamiana

Dostępne w programie CorelDRAW kreatory wyszukiwania i zamiany pozwalają znaleźć obiekty odznaczające się określonymi właściwościami, po czym zastąpić te właściwości innymi. Można na przykład wyszukać tekst pogrubiony o rozmiarze 16 punktów i zastąpić go tekstem zwykłym o rozmiarze 10 punktów. Ponadto kreatory wyszukiwania i zamiany umożliwiają wyszukanie określonych wyrazów i zastąpienie ich innymi. Na przykład, można odnaleźć wszystkie wystąpienia wyrazu "chodzenie" i zamienić go wyrazem "bieganie".

Kreatory wyszukiwania i zamiany pozwalają szybko i łatwo wprowadzać całościowe modyfikacje rysunku.



Kreator wyszukiwania przeprowadza użytkownika krok po kroku przez procedurę określania kryteriów, które ma spełniać wyszukiwany na rysunku obiekt. Kreator zamiany pomaga w zastępowaniu kolorów, palet, właściwości pióra konturu, właściwości tekstu (takich jak krój czcionki, grubość lub rozmiar), wyrazów i innych atrybutów.

Wyszukiwanie obiektów

Kreator wyszukiwania służy do identyfikacji obiektów graficznych i tekstowych, które pasują do określonych kryteriów wyszukiwania.

Aby znaleźć obiekt:

- Z menu Edycja wybierz polecenie Znajdź i zamień, a następnie polecenie Znajdź obiekty.
- 2 Wybierz jedną z następujących opcji:
 - "Rozpocznij nowe wyszukiwanie" ta opcja powoduje rozpoczęcie nowego wyszukiwania;

- "Załaduj ustawienia wyszukiwania z dysku" ta opcja pozwala załadować gotowe kryteria wyszukiwania dostarczone z programem lub zapisane wcześniej przez użytkownika;
- "Wyszukaj obiekty odpowiadające zaznaczonemu obiektowi" ta opcja pozwala wyszukać obiekty, których właściwości są zgodne z właściwościami aktualnie zaznaczonego obiektu.
- 3 Naciśnij przycisk "Dalej".
- 4 Postępuj zgodnie z instrukcjami aż do końca wyszukiwania.

W trakcie wyszukiwania odnajdywane są wszystkie wyrazy lub obiekty pasujące do zadanych kryteriów wyszukiwania. Następnie zostaje podświetlony pierwszy ze znalezionych obiektów lub następuje wyświetlenie komunikatu informującego, że nie został znaleziony żaden obiekt.

R

- Możliwe jest wyszukiwanie obiektów o właściwościach pasujących do obiektu aktualnie zaznaczonego na rysunku – na przykład prostokątów o wierzchołkach zaokrąglonych niezależnie.
- Kryteria wyszukiwania można zmienić także w jego trakcie.

.....

Zamiana właściwości obiektów

Kreator zamiany pozwala wyszukać określone właściwości i zastąpić je innymi. Na przykład można odnaleźć obiekty odznaczające się pewnymi atrybutami pióra konturu i zamienić je innym wzorem pióra konturu.

Aby zamienić właściwości obiektu:

- Z menu Edycja wybierz polecenie Znajdź i zamień, a następnie polecenie Zamień obiekty.
- 2 Wybierz jedną z następujących opcji:
 - "Zamień kolory",
 - "Zamień modele lub palety kolorów",
 - "Zamień właściwości pióra konturu",
 - "Zamień właściwości tekstu".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Zastosuj tylko do zaznaczonych obiektów".
- 4 Naciśnij przycisk "Dalej".
- 5 Określ właściwości, które mają być wyszukiwane i zastępowane.
- **6** Naciśnij przycisk "Zakończ".

Jeśli odnalezienie właściwości pasujących do zdefiniowanych kryteriów wyszukiwania nie jest możliwe, wyświetlany jest stosowny komunikat.

7 Naciskaj przycisk "Wyszukaj poprzednie", "Wyszukaj następne", "Wyszukaj wszystkie", "Zamień" lub "Zamień wszystkie" na pasku narzędzi "Znajdź i zamień", aż do zakończenia wyszukiwania.

Wyszukiwanie i zamiana obiektów tekstowych

W programie CorelDRAW możliwe jest wyszukiwanie obiektów tekstowych o określonych właściwościach. Można także wyszukiwać i zastępować zadane znaki i litery.

Aby wyszukać tekst:

- Z menu Edycja wybierz polecenie Znajdź i zamień, a następnie polecenie Znajdź tekst.
- 2 W polu "Znajdź" wpisz tekst, który ma zostać znaleziony.
- 3 Aby wyszukać tylko te wyrazy, w których wielkość liter dokładnie pasuje do wzorca zapisanego w polu "Znajdź", zaznacz pole wyboru "Uwzględniaj wielkość liter".
- 4 Naciśnij przycisk "Następny".

Aby wyszukać i zamienić tekst:

- Z menu Edycja wybierz polecenie Znajdź i zamień, a następnie polecenie Zamień tekst.
- 2 W polu "Znajdź" wpisz tekst, który ma zostać zastąpiony.
- 3 W polu "Zamień na" wpisz nowy tekst.
- 4 Aby wyszukać tylko te wyrazy, w których wielkość liter dokładnie pasuje do wzorca zapisanego w polu "Znajdź", zaznacz pole wyboru "Uwzględniaj wielkość liter".
- 5 Naciśnij jeden z następujących przycisków:
 - "Zamień" ten przycisk powoduje zastąpienie pierwszego wystąpienia tekstu podanego w polu "Znajdź";
 - "Wszystkie" ten przycisk powoduje zastąpienie wszystkich wystąpień tekstu podanego w polu "Znajdź";
 - "Następny" ten przycisk powoduje wyszukanie następnego wystąpienia tekstu podanego w polu "Znajdź";
 - "Zamknij" ten przycisk pozwala zakończyć wyszukiwanie.



- Możliwe jest także wyszukiwanie obiektów tekstowych charakteryzujących się określonymi atrybutami i wymiana tych atrybutów na inne. Więcej informacji na temat wyszukiwania obiektów tekstowych o zadanych właściwościach można znaleźć w sekcji "Wyszukiwanie obiektów" na stronie 188.
- Informacje na temat zastępowania właściwości obiektów tekstowych można znaleźć w sekcji "Zamiana właściwości obiektów" na stronie 189.

Zmiana kolejności obiektów

W najprostszym ujęciu rysunek w programie CorelDRAW składa się z obiektów umieszczonych jeden na drugim. Ich ułożenie w pionie (kolejność pionowa) decyduje o tym, które obiekty będą na rysunku przesłonięte innymi. Dodatkowo do zarządzania obiektami można używać warstw, czyli niewidocznych płaszczyzn, które mogą zawierać obiekty. Każda warstwa ma własną kolejność ułożenia.

Kolejność pionowa jest najbardziej widoczna w przypadku obiektów nakładających się na siebie.



Kolejność pionowa jest najbardziej widoczna na rysunku zawierającym nakładające się wzajemnie obiekty o różnych właściwościach. Jeżeli obiekty nie nakładają się, występowanie kolejności pionowej nie jest oczywiste. W każdym przypadku jednak kolejność pionowa jest określana przez kolejność tworzenia obiektów na rysunku. Dopóki użytkownik samodzielnie nie zmodyfikuje rozmieszczenia obiektów, pierwszy utworzony obiekt znajduje się na najniższej pozycji, a ostatni obiekt na najwyższej.

Kolejność obiektów na dowolnej warstwie można zmieniać, przenosząc obiekty na wierzch lub na spód warstwy albo przed lub za inny wybrany obiekt. Na przykład, zaznaczenie najniższego na danej warstwie obiektu i przesunięcie go na wierzch spowoduje, że zostanie on umieszczony ponad pozostałymi obiektami tej warstwy. Obiekt, który poprzednio był najwyżej, będzie drugi w kolejności, drugi stanie się trzecim itd.

Można także przenosić obiekty do ściśle określonej pozycji w kolejności pionowej. Na przykład, jeżeli na rysunku znajduje się dziesięć nakładających się obiektów, można umieścić najwyższy obiekt bezpośrednio za trzecim obiektem. Ponadto można zaznaczyć kilka obiektów i odwrócić ich kolejność względem siebie.

Zmiana kolejności obiektów na warstwie

Program CorelDRAW umożliwia zmianę kolejności pionowej obiektów w obrębie warstwy. Przed skorzystaniem z dowolnego z poniższych poleceń należy zaznaczyć odpowiedni obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

Aby przenieść zaznaczony obiekt na wierzch warstwy:

• Z menu **Rozmieszczenie** wybierz polecenie **Kolejność**, a następnie wskaż polecenie **Przesuń na wierzch**.

Aby przenieść zaznaczony obiekt na spód warstwy:

• Z menu **Rozmieszczenie** wybierz polecenie **Kolejność**, a następnie wskaż polecenie **Przesuń pod spód**.

Aby przenieść zaznaczony obiekt o jeden poziom do góry:

• Z menu **Rozmieszczenie** wybierz polecenie **Kolejność**, a następnie wskaż polecenie **Przesuń wyżej**.

Aby przenieść zaznaczony obiekt o jeden poziom w dół:

• Z menu **Rozmieszczenie** wybierz polecenie **Kolejność**, a następnie wskaż polecenie **Przesuń niżej**.

Aby przenieść zaznaczony obiekt przed określony obiekt:

• Z menu **Rozmieszczenie** wybierz polecenie **Kolejność**, wskaż polecenie **Przed**, a następnie kliknij obiekt.

Aby przenieść zaznaczony obiekt za określony obiekt:

• Z menu **Rozmieszczenie** wybierz polecenie **Kolejność**, następnie wskaż polecenie **Za**, a następnie kliknij obiekt.

	Aby od	Aby odwrócić kolejność pionową obiektów na warstwie:			
k	l Przy zazr	Przytrzymaj wciśnięty klawisz SHIFT i za pomocą narzędzia "Wskaźnik" aznacz kilka obiektów.			
	2 Zm kole	enu Rozmieszczenie wybierz polecenie Kolejność , a następnie Odwróć z jność .			
×113	• W w kole zmie	yniku działania polecenia Odwróć kolejność zostanie odwrócona jność zaznaczonych obiektów, ale położenie pozostałych obiektów nie eni się.			
R	• Pole pasł	cenia Przesuń na wierzch i Przesuń pod spód są także dostępne na zu właściwości po zaznaczeniu danego obiektu.			

Wyrównywanie i rozmieszczanie obiektów

Precyzyjne wyrównanie obiektów może być niezwykle istotnym wymogiem przy praktycznie każdym rodzaju rysunku. W programie CorelDRAW dostępne są funkcje realizujące dokładne wyrównanie dowolnej liczby obiektów.

Obiekty mogą być wyrównywane w poziomie lub w pionie.



Obiekty mogą być wyrównywane w poziomie lub w pionie (lub w obu kierunkach), przy czym za punkt odniesienia można przyjąć krawędzie lub środki obiektów. Po wskazaniu sposobu wyrównania obiektów można określić miejsce wyrównania: krawędź lub środek strony. Aby zachować maksymalną precyzję, można wyrównywać obiekty względem linii siatki najbliższej wskazanemu punktowi odniesienia.

Przy wyrównywaniu obiektów w programie CorelDRAW brane są pod uwagę abstrakcyjne pola zaznaczenia – obszary o prostokątnym kształcie, obejmujące zaznaczone obiekty w całości. Pole zaznaczenia, wraz z serią uchwytów służących do manipulowania obiektem, stają się widoczne po zaznaczeniu obiektu za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

Rozmieszczanie obiektów polega na umieszczaniu ich w jednakowych odstępach w poziomie lub w pionie.



Prawidłowa kolejność obiektów pozwala nadać rysunkowi elegancki, profesjonalny wygląd. Obiekty można rozłożyć tak, by ich środki lub określone krawędzie (na przykład górne lub prawe) znajdowały się w równych odległościach od siebie. Również całe obiekty można rozmieszczać w jednakowych odległościach. Po określeniu sposobu rozłożenia obiektów można wskazać obszar, na którym będą one rozmieszczone. W każdym przypadku obiekty można rozmieścić w obrębie otaczającego je pola zaznaczenia lub w obrębie całej strony rysunkowej.

Funkcja przyciągania obiektów wymusza wyrównywanie ich względem siatki, prowadnicy lub innego obiektu na rysunku, zależnie od wybranej opcji. Więcej informacji na temat wyrównywania obiektów poprzez przyciąganie można znaleźć w sekcji "Korzystanie z linijek, siatki i prowadnic" na stronie 60.

Wyrównywanie obiektów w pionie i w poziomie

Zbiór obiektów można wyrównać w poziomie lub w pionie. Możliwe jest określenie wzajemnego wyrównania obiektów względem siebie, jak również względem miejsca na stronie, gdzie obiekty mają się znaleźć. Na przykład włączenie opcji "Do prawej" w oknie dialogowym **Wyrównanie i rozkład** powoduje wyrównanie względem siebie prawych krawędzi pól zaznaczenia obiektów, niekoniecznie zaś wyrównanie obiektów do prawej krawędzi strony.

Aby wyrównać zbiór obiektów w poziomie:



- 1 Zaznacz obiekty za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Wyrównanie i rozkład.
- **3** Aby określić, jak obiekty mają być wyrównywane względem siebie, zaznacz jedno z następujących pól wyboru:

- "Do góry",
- "Do środka",
- "Do dołu".
- **4** Aby określić, w którym miejscu strony wyrównane obiekty powinny się znaleźć, zaznacz jedno z następujących pól wyboru:
 - "Krawędź strony" ta opcja powoduje wyrównanie obiektów do krawędzi strony,
 - "Środek strony" ta opcja powoduje wyśrodkowanie obiektów na stronie,
 - "Wyrównaj do siatki" ta opcja powoduje wyrównanie obiektów do najbliższej linii siatki.

Aby wyrównać zbiór obiektów w pionie:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- **2** Aby określić, jak obiekty mają być wyrównywane względem siebie, zaznacz jedno z następujących pól wyboru:
 - "Do lewej",
 - "Do środka",
 - "Do prawej".
- **3** Aby określić, w którym miejscu strony powinny się znaleźć wyrównane obiekty, zaznacz jedno z następujących pól wyboru:
 - "Krawędź strony" ta opcja powoduje wyrównanie obiektów do krawędzi strony,
 - "Środek strony" ta opcja powoduje wyśrodkowanie obiektów na stronie,
 - "Wyrównaj do siatki" ta opcja powoduje wyrównanie obiektów do najbliższej linii siatki.



• Przez naciśnięcie przycisku "Podgląd" można wyświetlić wynik wyrównania obiektów w oknie rysowania.



 Aby wszystkie obiekty zostały wyrównane względem obiektu klikniętego jako ostatni, należy pola wyboru "Krawędź strony", "Środek strony" i "Wyrównaj do siatki" pozostawić puste.

• W celu wyrównania obiektów można je zaznaczyć i nacisnąć przycisk "Wyrównaj" na pasku właściwości.

.....

Rozkładanie obiektów w pionie i poziomie

Zbiór obiektów lub prowadnic można rozłożyć w równomierny sposób w pionie lub w poziomie.

Aby rozmieścić zbiór obiektów w poziomie:



1 Zaznacz obiekty za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Wyrównanie i rozkład.
- 3 Wybierz kartę "Rozkład".
- **4** Aby określić, jak obiekty mają być rozłożone względem siebie, zaznacz jedno z następujących pól wyboru:
 - "Do lewej",
 - "Do środka",
 - "Do prawej".
- 5 Aby określić obszar, w którym obiekty mają zostać rozłożone, zaznacz jedno z poniższych pól wyboru:
 - "Obszar zaznaczenia",
 - "Obszar strony".

Aby rozmieścić zbiór obiektów w pionie:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach od 1 do 3 powyższej procedury.
- 2 Aby określić, jak obiekty mają być rozłożone względem siebie, zaznacz jedno z następujących pól wyboru:
 - "Do góry",
 - "Do środka",
 - "Odstępy",
 - "Do dołu".

- **3** Aby określić obszar, w którym obiekty mają zostać rozłożone, zaznacz jedno z poniższych pól wyboru:
 - "Obszar zaznaczenia",
 - "Obszar strony".



- W celu rozłożenia obiektów można je zaznaczyć i kliknąć przycisk "Wyrównaj" na pasku właściwości.
- Przez naciśnięcie przycisku "Podgląd" można wyświetlić wynik rozłożenia obiektów w oknie rysowania.

Grupowanie i rozdzielanie grup obiektów

Grupowanie polega na powiązaniu zaznaczonych obiektów ze sobą, dzięki czemu wszelkie operacje na tych obiektach przeprowadza się tak jak na pojedynczym obiekcie. Grupowanie jest najbardziej użyteczne przy zabezpieczaniu lub utrzymywaniu połączeń i przestrzennych zależności pomiędzy obiektami. Na przykład można połączyć w grupę wszystkie obiekty, które tworzą tło lub szkielet rysunku i przesuwać je później bez zmiany ich wzajemnego położenia.

Obiekt złożony można podzielić na elementy składowe, rozdzielając grupę. Opcja ta jest przydatna, gdy pojawia się potrzeba wprowadzenia zmian w pojedynczym obiekcie, wchodzącym w skład grupy.

Nawet po zgrupowaniu kilku obiektów nadal istnieje możliwość zaznaczenia pojedynczego obiektu w obrębie grupy.

Grupowanie obiektów

Po utworzeniu grupy kilku obiektów każdy obiekt wchodzący w jej skład zachowuje swoje pierwotne właściwości. Grupowanie obiektów stosuje się na przykład dla zabezpieczenia przed przypadkową zmianą powiązanych ze sobą obiektów. Polecenie **Grupuj** umożliwia także tworzenie grup zagnieżdżonych – składających się z kilku obiektów, grup obiektów lub obu tych elementów. Tworzenie grup zagnieżdżonych jest bardzo pomocne w przypadku rysunków zawierających wiele złożonych elementów.

Grupowanie obiektów polega na tworzeniu jednego obiektu z wielu obiektów.

N.



Grupowanie jest przydatne także wtedy, gdy dla większej liczby obiektów trzeba zastosować jednakowe formatowanie, nadać im takie same właściwości lub wykonać transformacje, takie jak zmiana rozmiaru lub odbicie.

Aby utworzyć grupę obiektów:

1 Zaznacz obiekty za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

Aby zaznaczyć większą liczbę obiektów jednocześnie, należy trzymać wciśnięty klawisz SHIFT.

2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Grupuj.

Aby utworzyć grupę zagnieżdżoną:

1 Zaznacz co najmniej dwie grupy za pomocą narzędzia "Wskaźnik" (lub co najmniej jedną grupę i co najmniej jeden pojedynczy obiekt).

Aby zaznaczyć większą liczbę obiektów jednocześnie, należy trzymać wciśnięty klawisz SHIFT.

2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Grupuj.

Wynikiem tej operacji jest powstanie pojedynczej grupy złożonej z jednej lub kilku grup zagnieżdżonych, zależnie od liczby grup zaznaczonych w kroku 1.



• Grupowanie można wykonywać także za pomocą przycisku "Grupuj" na pasku właściwości.

• Aby zaznaczyć pojedynczy obiekt wchodzący w skład grupy, należy go kliknąć, trzymając wciśnięty klawisz CTRL.

.....

Rozdzielanie grup obiektów

Grupę obiektów można rozdzielić na elementy składowe.

Aby rozdzielić grupę obiektów:

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz grupę obiektów.
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Rozdziel grupę.

Aby rozdzielić wszystkie grupy:

• Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Rozdziel wszystkie grupy.



N.

- Jeśli grupa obejmuje grupy zagnieżdżone (grupy wewnątrz grupy), operację rozdzielania należy powtarzać aż do osiągnięcia pożądanego poziomu.
- Można także skorzystać z przycisku "Rozdziel wszystkie grupy" na pasku właściwości.

Łączenie i rozłączanie obiektów

W programie CorelDRAW możliwe jest łączenie ze sobą wielu krzywych, linii i figur, co prowadzi do powstania nowej figury odznaczającej się jednolitymi atrybutami konturu i wypełnienia. Jeżeli oryginalne obiekty składowe nakładają się, wspólne obszary zostaną usunięte i powstaną otwory w kadrze, przez które widać elementy leżące pod spodem. Jeżeli obiekty nie nakładają się, to wciąż pozostają częścią jednego obiektu, ale zachowują odrębność przestrzenną.

Przy łączeniu prostokątów, elips, wielokątów, gwiazd, spiral, papieru kratkowanego lub tekstu obiekty te są w pierwszej kolejności przekształcane w krzywe, po czym łączone w pojedynczy obiekt złożony z krzywych. Gdy jednak tekst jest łączony z innym tekstem, obiekty tekstowe nie są przekształcane w krzywe, a tylko łączone w większy blok tekstu. Aby zmienić kształt tekstu ozdobnego, należy najpierw obiekt tekstowy przekształcić w krzywą. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Przekształcanie tekstu ozdobnego w krzywe" na stronie 371.

Polecenie Połącz powoduje utworzenie nowej figury o jednolitych atrybutach na podstawie większej liczby krzywych, linii i obiektów innego typu.



Połączone obiekty można rozłączyć. Funkcja ta jest szczególnie użyteczna przy modyfikowaniu obrazków clipart powstałych przez połączenie kilku odrębnych obiektów. Po rozłączeniu obrazka clipart lub dowolnego innego obiektu będącego wynikiem połączenia, możliwe staje się manipulowanie atrybutami i właściwościami jego poszczególnych części składowych.

Łączenie obiektów może prowadzić do powstawania otworów w kadrze i do łączenia segmentów linii i krzywych. W każdym przypadku ostatecznym wynikiem jest krzywa, którą można operować na takich samych zasadach, jak w przypadku innych krzywych w programie CorelDRAW.

Łączenie wielu obiektów

Dwa lub większą liczbę obiektów można połączyć w jeden obiekt.

Aby połączyć obiekty:



- 1 Zaznacz obiekty za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Połącz.



- Nie można przekształcić w krzywe tekstu akapitowego.
- Jeśli połączony obiekt zostanie umieszczony nad innym obiektem, obiekt w tle jest widoczny przez otwory w kadrze. Więcej informacji na temat kolejności pionowej obiektów można znaleźć w sekcji "Zmiana kolejności obiektów" na stronie 191.



• Obiekty można łączyć także za pomocą przycisku "Połącz" na pasku właściwości.

Rozłączanie połączonych obiektów

Każdy obiekt będący wynikiem połączenia można rozłączyć na obiekty składowe.

Aby rozłączyć połączone obiekty:

- h.
- 1 Zaznacz połączony obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Rozłącz.
- Jeśli rozłączany jest obiekt powstały przez połączenie tekstu ozdobnego, tekst najpierw rozdzielany jest na wiersze, a następnie na wyrazy. Tekst akapitowy rozdzielany jest na akapity. Zarówno tekst akapitowy jak i ozdobny można połączyć ponownie.

R

- Obiekty połączone można też rozłączyć używając przycisku "Rozłącz" na pasku właściwości.
- Tekst ozdobny można rozłączyć przekształcając go najpierw na krzywe. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Przekształcanie tekstu ozdobnego w krzywe" na stronie 371.

Blokowanie i odblokowywanie obiektów

Blokowanie powoduje zakotwiczenie obiektu w określonym położeniu i zapobiega przypadkowemu przesunięciu, przeskalowaniu, przekształceniu, sklonowaniu, wypełnieniu lub zmodyfikowaniu obiektu w inny sposób. Można zablokować pojedynczy obiekt, kilka obiektów lub grupę obiektów. Aby modyfikacja zablokowanego obiektu stała się możliwa, obiekt należy odblokować.

Zablokowanie obiektów uniemożliwia ich modyfikację.



Blokowanie obiektów

Można zablokować pojedynczy obiekt, kilka obiektów lub grupę obiektów.

Aby zablokować obiekt:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Zablokuj obiekt.

Aby zablokować kilka obiektów lub ich grupę:

- 1 Naciśnij i przytrzymaj klawisz SHIFT, następnie wskaż obiekty za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Zablokuj obiekt.



N.

• Gdy obiekt jest zablokowany, stan ten będzie wskazywany na pasku stanu i w Menedżerze obiektów.

Odblokowywanie obiektów

Zakotwiczony obiekt, kilka obiektów lub grupę obiektów można odblokować, by umożliwić wprowadzanie zmian edycyjnych.

Aby odblokować obiekt:



1 Zaznacz zablokowane obiekty za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Odblokuj obiekt.

Aby odblokować kilka obiektów lub ich grupę:

- 1 Zaznacz zablokowany obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Odblokuj wszystkie obiekty.

Korzystanie z Menedżera obiektów

Za pomocą Menedżera obiektów można wyświetlić kolejność nakładania obiektów, informacje o warstwach i o stronach dokumentu. Dla każdego obiektu wyświetlana jest miniatura oraz krótki opis właściwości jego wypełnienia i konturu. Menedżer obiektów pozwala określić opcje wyświetlania dla stron, warstw i obiektów. Menedžer obiektów ułatwia organizowanie złożonych rysunków przez wyświetlanie obiektów z uwzględnieniem kolejności nakładania, informacji o warstwach oraz wszystkich stronach dokumentu.



Funkcje i elementy sterujące dostępne w oknie Menedżera obiektów umożliwiają modyfikowanie obiektów w rysunku. Menedżer obiektów pozwala ustawić obiekty w określonej kolejności (w obrębie jednej warstwy lub między warstwami na tej samej stronie), zmieniać kolory konturu i wypełnienia, modyfikować style za pomocą przeciągania i upuszczania (style kolorów, grafiki i tekstu) oraz grupować i rozłączać grupy obiektów.

Za pomocą Menedżera obiektów można tworzyć i modyfikować warstwy, jak również zmieniać nazwy warstw w celu lepszego zorganizowania rysunku. Określanie właściwości warstwy jest pomocne przy zarządzaniu wyświetlaniem, drukowaniem i edycją obiektów znajdujących się na warstwie.

Zaznaczenie obiektu w oknie rysowania powoduje automatyczne podświetlenie odpowiadającej mu pozycji w oknie Menedżera obiektów, i vice versa. Zmiany wprowadzane we właściwościach obiektów (takie jak wypełnienie i kontur) są odzwierciedlane w obu miejscach.

Jeśli lista w oknie Menedżera obiektów ma zbyt skomplikowaną postać, można przełączyć się do widoku Menedżera warstw. W oknie Menedżera warstw wyświetlane są wszystkie obecne w dokumencie warstwy, jednak bez uwzględniania informacji o podpoziomach i obiektach. Jest to najprostszy z dostępnych widoków; upraszcza on przełączanie między warstwami oraz przenoszenie między nimi obiektów. Jest to również jedyny widok, w którym można korzystać z poleceń **Przenieś na warstwę** i **Kopiuj na warstwę** w menu podręcznym Menedżera obiektów.

Otwieranie i konfigurowanie Menedżera obiektów

Rozumienie zasad działania podstawowych funkcji Menedżera obiektów pozwoli łatwiej posługiwać się jego bardziej rozbudowanymi funkcjami. Na początek warto opanować metody otwierania okna Menedżera obiektów oraz dodawania i usuwania stron, jak również zmiany ich nazw.

Aby otworzyć Menedżera obiektów:

• Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer obiektów.

Aby dodać nową stronę do rysunku:

• Kliknij nazwę strony prawym przyciskiem myszy, po czym wybierz polecenie Wstaw stronę po lub Wstaw stronę przed.

Aby usunąć stronę z rysunku:

• Kliknij nazwę strony prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Usuń stronę.

Aby zmienić nazwę strony dokumentu:

- 1 Kliknij nazwę strony prawym przyciskiem myszy, następnie z wyświetlonego menu wybierz polecenie **Zmień nazwę strony**.
- 2 Wpisz nową nazwę w oknie dialogowym Zmień nazwę strony.



• Operacje dodawania, usuwania i zmiany nazwy strony można wykonywać na dowolnej stronie w Menedżerze obiektów poza stroną główną.

.....

Korzystanie z opcji wyświetlania w Menedżerze obiektów

W Menedżerze obiektów wyświetlana jest hierarchiczna struktura stron, warstw i obiektów dokumentu. Przyciski na pasku narzędzi Menedżera obiektów pozwalają dodawać warstwy, wyświetlać lub ukrywać szczegóły oraz prowadzić edycję poprzez warstwy.

Aby wyświetlić właściwości obiektu:

- Naciśnij przycisk "Pokaż właściwości obiektu".

Ponowne kliknięcie tego samego przycisku spowoduje ukrycie właściwości obiektu.

Aby wyświetlane były tylko strony:

• W dokerze **Menedżer obiektów** naciśnij przycisk **)**, a następnie wybierz polecenie **Pokaż strony**.

Aby wyświetlane było podsumowanie informacji o warstwach:

• W dokerze **Menedżer obiektów** naciśnij przycisk **)**, a następnie wybierz polecenie **Pokaż warstwy**.

Aby wyświetlane były informacje o stronach i warstwach:

• W dokerze **Menedżer obiektów** naciśnij przycisk **)**, a następnie wybierz polecenie **Pokaż strony i warstwy**.

Aby zaznaczenie obiektu powodowało rozwinięcie odpowiedniej hierarchii w Menedżerze obiektów:

• W dokerze **Menedżer obiektów** naciśnij przycisk i z wyświetlonego menu wybierz polecenie **Rozwiń, aby pokazać zaznaczenie**.



 Polecenia Pokaż właściwości obiektu, Pokaż strony, Pokaż warstwy oraz Pokaż strony i warstwy dostępne są również po kliknięciu prawym przyciskiem myszy w białym obszarze dokera Menedżer obiektów.

Korzystanie z widoku Menedżera warstw

W widoku Menedżera warstw wyświetlone są wszystkie warstwy w dokumencie, bez podpoziomów i obiektów. Jest to najprostszy z dostępnych widoków i niezwykle ułatwia on przełączanie między warstwami oraz przenoszenie między nimi obiektów.

Aby w dokerze Menedżera obiektów wybrać widok Menedżera warstw:



• Kliknij ikonę "Widok Menedżera warstw".

Wszystkie nazwy stron oraz obiektów w dokumencie znikną z listy, a pozostaną na niej wyłącznie nazwy warstw.



- Przełączenie się do widoku Menedżera warstw powoduje wyłączenie innych opcji widoku. Niedostępne stają się funkcje **Pokaż strony, Pokaż warstwy** oraz **Pokaż strony i warstwy**.
- Widok Menedżera warstw jest jedynym widokiem, który pozwala korzystać z poleceń Przenieś na warstwę i Kopiuj na warstwę w menu podręcznym Menedżera obiektów.

Edycja obiektów za pomocą Menedżera obiektów

Za pomocą Menedżera obiektów można edytować obiekty w taki sam sposób, jak w oknie rysowania. Przed przystąpieniem do edycji obiektu należy go zaznaczyć. Menedżer obiektów w programie CorelDRAW pozwala na szybkie zaznaczanie, grupowanie, kopiowanie, przenoszenie, usuwanie i blokowanie obiektów, a także na zamianę ich właściwości.

Po zaznaczeniu obiektu w Menedżerze obiektów można zmieniać jego właściwości. Można na przykład wybrać obiekt i zmienić jego wypełnienie lub kontur, tak jak podczas pracy w oknie rysowania. Ponadto można wykonywać bardziej zaawansowane operacje, takie jak nadawanie obiektom koloru lub tworzenie obiektów z szybkim kadrowaniem.

Zaznaczanie obiektów za pomocą Menedżera obiektów

Tak jak przy pracy w oknie rysowania, przed formatowaniem lub edycją obiektu w Menedżerze obiektów należy ten obiekt zaznaczyć. Za pomocą myszy można zaznaczać dowolne obiekty lub ich grupy.

Aby zaznaczyć jeden obiekt lub grupę obiektów:

• Kliknij etykietę (nazwę) obiektu lub grupy.

Aby zaznaczyć wiele obiektów lub grup obiektów na jednej warstwie:

• Naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL, następnie klikaj kolejno etykiety obiektów lub grup, które chcesz zaznaczyć. Aby zaznaczyć większą liczbę obiektów następujących po sobie, należy podczas klikania trzymać wciśnięty klawisz SHIFT.

Aby zaznaczyć wiele obiektów lub grup obiektów na wielu warstwach:

 Sprawdź, czy włączony jest przycisk "Edytuj przez warstwy", po czym wciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL i zaznacz obiekty położone na jednej warstwie lub na różnych warstwach.



• Obiekty położone na różnych warstwach można zaznaczać tylko pod warunkiem, że znajdują się na tej samej stronie (lub na stronie głównej i dowolnej innej stronie). Na przykład, nie jest możliwe zaznaczenie wielu obiektów na różnych warstwach stron 1 i 3 dokumentu.

.....

Przenoszenie i kopiowanie obiektów między warstwami

Zaznaczone obiekty można skopiować lub przenieść do nowej warstwy. Aby to zrobić, należy uprzednio przejść do widoku Menedżera warstw.

Jeśli obiekt jest przenoszony lub kopiowany do warstwy znajdującej się pod jego warstwą bieżącą, obiekt ten trafia na wierzch warstwy. Na podobnej zasadzie, jeśli obiekt jest przenoszony lub kopiowany do warstwy ponad jego bieżącą warstwą, obiekt trafia na spód warstwy.

Aby przenieść lub skopiować obiekt do innej warstwy w widoku Menedżera warstw:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 W dokerze Menedżer obiektów z menu podręcznego wybierz polecenie Przenieś na warstwę lub Kopiuj na warstwę.

Pojawi się duża czarna strzałka.

3 Przeciągnij strzałkę do warstwy, na którą chcesz przenieść lub skopiować dany obiekt i kliknij.

Aby w dowolnym widoku przenieść obiekt do innej warstwy za pomocą myszy:

 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik" i przeciągnij do nowej warstwy.



 Polecenia Przenieś na warstwę i Kopiuj na warstwę są dostępne wyłącznie w widoku Menedżera warstw. We wszystkich innych typach widoków polecenia te są nieaktywne. Dlatego w innych widokach do przenoszenia i kopiowania obiektów należy używać myszy.

.....



- W widoku Menedżera warstw polecenia Przenieś na warstwę i Kopiuj na warstwę są obecne także w menu podręcznym wyświetlanym po kliknięciu prawym przyciskiem myszy białego obszaru w Menedżerze obiektów. Przy korzystaniu z tych poleceń należy pamiętać, z której warstwy obiekt jest przenoszony lub kopiowany.
- Trzymanie wciśniętego klawisza CTRL pozwala zaznaczyć większą liczbę obiektów, a wciśnięcie klawisza SHIFT pozwala zaznaczyć całą sekwencję obiektów.

Zmiana kolejności i kopiowanie właściwości obiektów za pomocą Menedżera obiektów

Korzystając z Menedżera obiektów można szybko przenosić obiekty za lub przed inne obiekty na tej samej warstwie. Można również kopiować atrybuty wypełnienia i konturu między obiektami tej samej warstwy.

Aby umieścić obiekt przed lub za innym obiektem:

1 W dokerze **Menedżer obiektów** kliknij prawym przyciskiem myszy etykietę obiektu, który chcesz przesunąć i rozpocznij przeciąganie.

Wskaźnik myszy zmieni się w kreskowany prostokąt.

2 Przeciągnij wskaźnik myszy nad inny obiekt i wybierz polecenie **Przenieś** przed lub **Przenieś za**.

Aby skopiować właściwości obiektu do innego obiektu:

 W dokerze Menedżer obiektów kliknij prawym przyciskiem myszy etykietę obiektu, z którego chcesz skopiować właściwości i rozpocznij przeciąganie.

Wskaźnik myszy zmieni się w kreskowany prostokąt.

- **2** Przeciągnij wskaźnik myszy nad inny obiekt i wybierz jedno z poniższych poleceń:
 - Kopiuj wypełnienie tutaj,
 - Kopiuj kontur tutaj,
 - Kopiuj wszystkie właściwości.

Szybkie kadrowanie za pomocą Menedżera obiektów

Menedżer obiektów pozwala łatwo wykonywać szybkie kadrowanie. Szybkie kadrowanie polega na umieszczeniu jednego obiektu wewnątrz drugiego obiektu, który pełni rolę pojemnika (określanego jako kadr). Więcej informacji na temat szybkiego kadrowania można znaleźć w sekcji "Tworzenie kadrów" na stronie 573.
Szybkie kadrowanie łatwo można przeprowadzić za pomocą Menedżera obiektów.



Aby przeprowadzić szybkie kadrowanie za pomocą Menedżera obiektów:

1 W dokerze **Menedżer obiektów** kliknij prawym przyciskiem myszy etykietę obiektu, który chcesz umieścić w innym obiekcie i rozpocznij przeciąganie.

Wskaźnik myszy zmieni się w kreskowany prostokąt.

- 2 Bez zwalniania przycisku myszy przeciągnij kreskowany prostokąt ponad nazwę drugiego obiektu na tej samej warstwie, który będzie pełnił rolę kadru.
- 3 Zwolnij przycisk myszy i wybierz polecenie Kadruj wewnątrz.

Aby poddać edycji lub wydobyć zawartość kadru:

 W Menedżerze obiektów kliknij prawym przyciskiem myszy nazwę obiektu kadrowanego, po czym z menu podręcznego wybierz polecenie Wydobądź zawartość lub Edytuj zawartość.

Grupowanie obiektów za pomocą Menedżera obiektów

Za pomocą Menedżera obiektów można szybko grupować obiekty na jednej warstwie. Możliwe jest także dodawanie i usuwanie pojedynczych obiektów w już istniejącej grupie.

Aby zgrupować obiekty aktywnej warstwy:

• W dokerze **Menedżer obiektów** kliknij nazwę obiektu, który ma zostać zgrupowany, po czym przeciągnij ją ponad inny obiekt.

Kształt wskaźnika myszy zmienia się, wskazując fakt, że obiekty będą grupowane. Powtarzaj tę czynność w celu dodania do grupy następnych obiektów.

Aby zgrupować obiekty aktywnej warstwy za pomocą poleceń menu:

- W dokerze Menedżer obiektów kliknij prawym przyciskiem myszy nazwę obiektu, który ma zostać zgrupowany.
- Przeciągnij nazwę ponad inny obiekt i z menu podręcznego wybierz polecenie Dodaj, aby utworzyć grupę.

Powtarzaj tę procedurę w celu dodania do grupy następnych obiektów.

Aby dodać lub usunąć obiekt w istniejącej grupie:

• Kliknij nazwę obiektu i przeciągnij go do istniejącej grupy na tej samej warstwie lub przeciągnij poza obręb grupy.



- W dokerze Menedżer obiektów wyświetlona jest lista obiektów będących elementami grupy. Aby usunąć obiekt z grupy, należy przeciągnąć jego etykietę do aktywnej warstwy.
- Możliwe jest zaznaczanie obiektów leżących na różnych warstwach i grupowanie ich. Po zgrupowaniu jednak obiekty zostaną przeniesione na tę samą warstwę. Elementy grupy nie mogą znajdować się na różnych warstwach.

Organizowanie rysunku za pomocą warstw

Podział rysunku na warstwy w programie CorelDRAW umożliwia elastyczne organizowanie i edycję obiektów na rysunku. Rysunek można podzielić na wiele warstw, z których każda będzie zawierać część rysunku. Na przykład warstwy mogą być pomocne 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). Następnie, używając elementów sterujących Menedżera obiektów, można wyświetlać, drukować albo edytować określone warstwy lub ich kombinacje. Stosowanie warstw może pomóc w stworzeniu struktury hierarchicznej, określającej pionową zależność elementów rysunku. Dzięki określonej kolejności pionowej obiekty na warstwie wyższej zawsze przesłaniają obiekty na warstwie niższej. Za pomocą warstw można oddzielić i zorganizować elementy złożonego rysunku.



Każdy nowy dokument, bez względu na liczbę stron, zawiera jedną stronę główną. Obiekt ten służy do operowania czterema warstwami domyślnymi, które noszą nazwy: "Siatka", "Prowadnice", "Pulpit" oraz "Warstwa1", na której umieszczane są elementy rysunku. Warstwy "Siatka", "Prowadnice" i "Pulpit" służą odpowiednio do przechowywania siatki, prowadnic oraz obiektów znajdujących się poza obrębem strony rysunkowej. Warstwa "Pulpit" jest przeznaczona do tworzenia testowych wersji rysunków, które można użyć we właściwym rysunku w przyszłości. Kiedy obiekt umieszczony na warstwie "Pulpit" okaże się przydatny do wydruku, wystarczy go przeciągnąć do aktywnej warstwy na stronie rysunku. Ponadto można utworzyć warstwę internetową, wstawiając obiekt internetowy. Więcej informacji na temat warstw można znaleźć w sekcji "Zmiana właściwości warstw" na stronie 214.

Tworzenie warstw

W dokerze Menedżera obiektów można dodawać nowe warstwy, które pomogą w organizowaniu obiektów na rysunku.

Aby dodać nową warstwę za pomocą poleceń menu:

• W Menedżerze obiektów naciśnij przycisk ▶ , a następnie wybierz polecenie Nowa warstwa.

Nowa warstwa stanie się warstwą aktywną.

Aby dodać nową warstwę za pomocą przycisku "Nowa warstwa":

- Ø
- W Menedżerze obiektów naciśnij przycisk "Nowa warstwa".



• Domyślnie każda nowa warstwa ma włączone właściwości edycji, wydruku i wyświetlania, natomiast wyłączony atrybut warstwy głównej. Wszystkie te parametry można zmienić za pomocą okna dialogowego **Właściwości warstwy**. Więcej informacji na temat warstw można znaleźć w sekcji "Zmiana właściwości warstw" na stronie 214.

.....

Zmiana nazwy warstwy

Każdej warstwie tworzonej w Menedżerze obiektów można przypisać nową nazwę. Najlepiej, gdy nazwa warstwy informuje o jej zawartości, pozycji w kolejności pionowej lub związku z innymi warstwami rysunku.

Aby zmienić nazwę warstwy:

- 1 W dokerze **Menedżer obiektów** kliknij prawym przyciskiem myszy nazwę warstwy i wybierz polecenie **Zmień nazwę**.
- 2 Wpisz nową nazwę warstwy i naciśnij klawisz ENTER.

Aby zmienić nazwę warstwy, korzystając z ustawień warstwy:

- 1 W dokerze **Menedżer obiektów** kliknij prawym przyciskiem myszy nazwę warstwy i wybierz polecenie **Właściwości**.
- 2 W oknie dialogowym Właściwości warstwy w polu "Nazwa warstwy" wpisz nową nazwę.



• Nie jest możliwa zmiana nazwy dla warstw "Siatka", "Prowadnice", "Pulpit" oraz "Internet".

Zmiana aktywnej warstwy

Aby móc prowadzić edycję warstwy rysunku – na przykład dodawać do niej obiekty – należy najpierw tę warstwę uaktywnić. Po uaktywnieniu na warstwie można umieszczać nowe obiekty, importować je lub wklejać. W Menedżerze obiektów aktywna warstwa wyróżniana jest kolorem czerwonym. Bezpośrednio po utworzeniu nowego rysunku aktywna jest domyślna warstwa o nazwie "Warstwa 1".

Aby zmienić aktywną warstwę:

• W dokerze **Menedżer obiektów** kliknij nazwę warstwy, którą chcesz uaktywnić.



Warstwę można podświetlić w celu zmiany jej podstawowych właściwości określających, czy warstwa będzie wyświetlana, drukowana lub modyfikowana. Należy zauważyć, że podświetlanie warstwy to co innego, niż jej uaktywnianie, które pozwala na umieszczanie na warstwie obiektów. Więcej informacji na temat warstw można znaleźć w sekcji "Zmiana właściwości warstw" na stronie 214.

Zmiana kolejności warstw

Lista warstw "Obiekt główny Strona" w Menedżerze obiektów informuje o kolejności pionowej warstw w aktywnym rysunku. Pierwsza warstwa na liście znajduje się na wierzchu rysunku, ostatnia warstwa znajduje się na spodzie.

Aby zmienić kolejność warstw na rysunku:

• Na liście warstw przeciągnij etykietkę z nazwą warstwy do nowej pozycji.

W trakcie przeciągania pojawia się linia na bieżąco informująca o położeniu warstwy.



- Najprościej zmianę kolejności warstw można przeprowadzić w widoku Menedżera warstw. Przejście do tego widoku następuje po kliknięciu przycisku "Widok Menedżera warstw" w dokerze Menedżer obiektów.
- Możliwa jest zmiana kolejności pionowej warstw na rysunku. Obiekty znajdujące się na warstwie są wtedy przenoszone wraz z nią, odzwierciedlając zmiany kolejności pionowej.

.....

Usuwanie warstw

Polecenie **Usuń warstwę** powoduje usunięcie warstwy, której nazwa jest aktualnie podświetlona na liście w Menedżerze obiektów.

Aby usunąć warstwę:

- 1 W dokerze Menedżer obiektów kliknij nazwę warstwy, którą chcesz usunąć.
- 2 Naciśnij przycisk 上 i wybierz polecenie Usuń warstwę.
- **3** Jeżeli warstwa zawiera obiekty na innych stronach, naciśnij przycisk "OK", aby potwierdzić usunięcie warstwy.



- Nie jest możliwe usunięcie warstwy zablokowanej oraz żadnej z trzech warstw specjalnych strony głównej ("Siatka", "Prowadnice" i "Pulpit").
- Usunięcie warstwy jest równoznaczne z usunięciem wszystkich obiektów, które są na niej umieszczone. Jeśli niektóre z obiektów znajdujących się na usuwanej warstwie powinny być zachowane, należy je najpierw przenieść na inną warstwę.

Zmiana właściwości warstw

W programie CorelDRAW do organizowania zawartości rysunku można posługiwać się warstwami. Daną warstwę można wyświetlać lub ukrywać, modyfikować jej zawartość, włączyć ją do wydruku lub sprawić, że zawartość warstwy będzie powtarzana na każdej stronie dokumentu wielostronicowego. Ponadto można blokować warstwy, co zapobiega wprowadzaniu w nich przypadkowych zmian, oraz ignorować widok pełnokolorowy, przez co znajdujące się na warstwie obiekty przybiorą wygląd samych konturów w określonym kolorze.

Ukrycie pewnych warstw może ułatwić wyszukiwanie i zmianę obiektów na innych, widocznych warstwach. Ponadto skraca to czas, jaki jest potrzebny na odświeżanie rysunku w trakcie edycji. Ustawienie to jest szczególnie użyteczne w przypadku ilustracji zawierających wiele obiektów rozłożonych na wielu warstwach.

Wyświetlanie i ukrywanie warstwy

Każdą warstwę na rysunku można wyświetlić lub ukryć.

Aby wyświetlić warstwę:

- 1 W dokerze Menedżer obiektów kliknij nazwę warstwy.
- 2 Kliknij prawym przyciskiem myszy warstwę, a następnie wybierz polecenie Właściwości.
- 3 Zaznacz pole wyboru "Widoczna".

Aby ukryć warstwę:

- 1 W dokerze Menedżer obiektów kliknij nazwę warstwy.
- 2 Kliknij prawym przyciskiem myszy warstwę, a następnie wybierz polecenie Właściwości.
- 3 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Widoczna".



• Wyświetlenie bądź ukrycie warstwy jest możliwe także poprzez kliknięcie odpowiadającej jej ikony oka. Ikona oka widoczna jest obok nazwy każdej warstwy w Menedżerze obiektów. Kiedy warstwa jest ukryta, ikona oka oraz obiekty na warstwie są nieaktywne.

.....

Blokowanie i odblokowywanie warstwy

Blokując daną warstwę zabezpiecza się zawarte na niej obiekty przed przypadkową zmianą. Obiekty znajdujące się na zablokowanej warstwie nie mogą być zaznaczane ani modyfikowane. Po odblokowaniu warstwy można modyfikować wszystkie znajdujące się na niej obiekty, pod warunkiem że one same nie są zablokowane.

Aby zablokować warstwę:

- 1 W dokerze Menedżer obiektów kliknij nazwę warstwy.
- 2 Kliknij prawym przyciskiem myszy warstwę, a następnie wybierz polecenie Właściwości.
- 3 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Do edycji".

Aby odblokować warstwę:

- 1 W dokerze Menedżer obiektów kliknij nazwę warstwy.
- 2 Kliknij prawym przyciskiem myszy warstwę, a następnie wybierz polecenie Właściwości.
- 3 Zaznacz pole wyboru "Do edycji".



- Zablokowanie lub odblokowanie danej warstwy możliwe jest także przez kliknięcie odpowiadającej jej ikony ołówka. Ikona ołówka widoczna jest obok nazwy każdej warstwy w Menedżerze obiektów. Kiedy warstwa jest zablokowana, ikona ołówka oraz obiekty na warstwie są nieaktywne.
- Możliwe jest blokowanie i odblokowywanie pojedynczych obiektów, wielu obiektów oraz grup obiektów za pomocą poleceń w menu **Rozmieszczenie**. Dodatkowe informacje można znaleźć w sekcji "Blokowanie i odblokowywanie obiektów" na stronie 201.
- Warstwa "Siatka" jest zawsze zablokowana i nie można jej odblokować. Odpowiadająca jej ikona ołówka jest zawsze nieaktywna.

Zarządzanie obiektami 215

Włączanie lub wyłączanie drukowania warstwy

W programie CorelDRAW możliwe jest określenie, które warstwy rysunku mogą zostać wydrukowane. Włączenie atrybutu drukowania danej warstwy spowoduje, że jej zawartość pojawi się na wydruku. Wyłączenie tego atrybutu ma skutek przeciwny – obiekty z tej warstwy nie będą drukowane.

Aby umożliwić drukowanie warstwy:

- 1 W dokerze Menedżer obiektów kliknij nazwę warstwy.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy warstwę, a następnie wybierz polecenie Właściwości.
- 3 Zaznacz pole wyboru "Do druku".

Aby zablokować możliwość drukowania warstwy:

- 1 W dokerze Menedżer obiektów kliknij nazwę warstwy.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy warstwę, a następnie wybierz polecenie Właściwości.
- 3 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Do druku".



 Jeśli drukowanie danej warstwy zostanie wyłączone, jej zawartość nie będzie pokazywana w podglądach pełnoekranowych. Więcej informacji na temat podglądów pełnoekranowych można znaleźć w sekcji "Korzystanie z podglądu pełnoekranowego" na stronie 86.

.....

• Włączenie lub wyłączenie drukowania warstwy możliwe jest także przez kliknięcie odpowiadającej jej ikony drukarki. Ikona drukarki widoczna jest obok nazwy każdej warstwy w Menedżerze obiektów. Kiedy warstwa jest wyłączona z wydruku, jej ikona drukarki jest nieaktywna.

Tworzenie warstwy głównej

Warstwy główne to takie warstwy, których zawartość jest wyświetlana na każdej stronie dokumentu wielostronicowego. Opcja ta jest szczególnie przydatna, jeżeli istnieje obiekt (np. logo firmy), który powinien pojawiać się na wszystkich stronach dokumentu. Warstwę główną warto utworzyć, gdy niektóre obiekty mają być powtarzane na wszystkich stronach dokumentu.



Aby utworzyć warstwę główną:

• Kliknij nazwę warstwy prawym przyciskiem myszy i kliknij polecenie Główna.

Równoczesna praca z wieloma warstwami

Edycja może obejmować obiekty znajdujące się na każdej warstwie, która nie jest zablokowana. Ponadto można przenosić i kopiować obiekty między warstwami nie zablokowanymi, pod warunkiem że warstwy te znajdują się na jednej stronie (lub na stronie głównej oraz na innej stronie).

Jeśli funkcja "Edytuj przez warstwy" zostanie wyłączona, możliwa będzie praca wyłącznie w obrębie warstwy aktywnej oraz warstwy "Pulpit" – nie da się już zaznaczać ani modyfikować obiektów na warstwach nieaktywnych.

Aby zezwolić na edycję wszystkich warstw:

• W dokerze **Menedżer obiektów** naciśnij przycisk **b**, a następnie zaznacz polecenie **Edytuj przez warstwy**.

Aby zezwolić na edycję tylko aktywnej warstwy:

• W dokerze **Menedżer obiektów** naciśnij przycisk **i** usuń zaznaczenie polecenia **Edytuj przez warstwy**.

Aby włączyć lub wyłączyć opcję Edytuj przez warstwy:



• Włącz lub wyłącz przycisk "Edytuj przez warstwy" w Menedżerze obiektów.

Identyfikacja obiektów danej warstwy przez przypisanie koloru

Zawartość wybranej warstwy można wyświetlić w postaci konturów wyróżnionych określonym kolorem. Przejście do takiego trybu wyświetlania nie ma wpływu na rzeczywisty wygląd obiektu, a tylko na sposób jego wyświetlania na ekranie.

Funkcja ta jest użyteczna przy wyróżnianiu obiektów znajdujących się na odrębnych warstwach – na przykład w skomplikowanym diagramie technicznym – lub do zmiany kolorów siatki i prowadnic.

Opcja "Ignoruj widok pełnokolorowy" pozwala wyświetlić obiekty w pełnej gamie kolorów (1) jako monochromatyczne kontury (2). Taki tryb wyświetlania pozwala rozróżnić obiekty znajdujące się na różnych warstwach.



Aby atrybuty konturu i wypełnienia obiektów danej warstwy były ignorowane:

- 1 W dokerze Menedżer obiektów kliknij nazwę warstwy.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy warstwę, a następnie wybierz polecenie Właściwości.
- 3 Zaznacz pole wyboru "Ignoruj widok pełnokolorowy".
- 4 Kliknij selektor kolorów "Kolor warstwy".
 - 5 Wybierz kolor, w jakim wyświetlane będą obiekty na wybranej warstwie.

Aby przywrócić wyświetlanie atrybutów konturu i wypełnienia:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 powyższej procedury.
- 2 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Ignoruj widok pełnokolorowy".

Aby zmienić kolor skojarzony z warstwą:

- 1 W dokerze **Menedżer obiektów** kliknij dwukrotnie próbkę koloru obok nazwy warstwy.
- 2 Wybierz kolor z listy.

Aby zastosować wyświetlanie jednobarwne tylko dla jednej strony:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 procedury "Aby atrybuty konturu i wypełnienia obiektów danej warstwy były ignorowane".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Zastosuj zmiany warstwy tylko na bieżącej stronie".

Aby zmienić kolor warstwy na wszystkich stronach:

- 1 W dokerze **Menedżer obiektów** kliknij dwukrotnie próbkę koloru obok nazwy warstwy na stronie głównej.
- 2 Wybierz kolor z listy.



• W widoku szkieletowym lub uproszczonym widoku szkieletowym kontury obiektów zawsze wyświetlane są w wybranych kolorach.

.....

Definiowanie opcji konfiguracyjnych warstwy głównej

Warstwy "Siatka" i "Prowadnice" na stronie głównej pozwalają modyfikować konfigurację odpowiednich elementów warstwy głównej.

Aby określić ustawienia siatki na stronie głównej:

- 1 W dokerze Menedżer obiektów kliknij warstwę "Siatka" na stronie głównej.
- 2 Kliknij prawym przyciskiem myszy warstwę, a następnie wybierz polecenie Właściwości.
- 3 Naciśnij przycisk "Ustawienia".
- 4 Zastosuj odpowiednie ustawienia.

Aby określić ustawienia prowadnic na stronie głównej:

- 1 W dokerze **Menedżer obiektów** kliknij warstwę "Prowadnice" na stronie głównej.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy warstwę, a następnie wybierz polecenie Właściwości.
- 3 Naciśnij przycisk "Ustawienia".
- 4 Zastosuj odpowiednie ustawienia.

• Więcej informacji na temat linijek, siatki i prowadnic można znaleźć w sekcji "Korzystanie z linijek, siatki i prowadnic" na stronie 60.

Tworzenie bazy danych obiektów

Menedżer danych obiektów jest zaawansowaną funkcją, która jest szczególnie przydatna do zarządzania dużym projektem. Menedżer danych obiektów pełni taką rolę, jak niewielki arkusz kalkulacyjny osadzony wewnątrz programu

Zarządzanie obiektami **219**

graficznego. Tak jak programy Corel® Quattro® Pro lub Microsoft Excel, pozwala on śledzić koszty, terminy, wyznaczone zadania, postępy prac lub dowolne inne dane wymagające zorganizowania. W arkuszu można zapisać wiele rodzajów danych dotyczących poszczególnych obiektów lub całych grup obiektów.

Menedżer danych obiektów jest narzędziem wspomagającym zarządzanie projektem.

	*==		-	
=	8	•		

Baza danych powstaje przez wprowadzanie informacji na temat określonych obiektów do tabeli w dokerze **Dane obiektu**. Informacje te są rozmieszczone w arkuszu danych o nazwie Menedżer danych obiektów. Kategorie informacji są rozmieszczone w osobnych kolumnach. Na przykład przy tworzeniu rysunku technicznego jedna kolumna może zawierać nazwę elementu, druga jego numer katalogowy, trzecia cenę itd. Dla każdego składnika rysunku należy wprowadzić informacje w tych samych kategoriach.

Po utworzeniu bazy danych można przeglądać informacje na temat dowolnego obiektu w postaci listy lub arkusza danych. Doker **Dane obiektu** zawiera wykaz wszystkich wprowadzonych informacji; Menedżer danych obiektów wyświetla te same informacje w postaci sformatowanego arkusza, przypominającego arkusz kalkulacyjny.

W programie CorelDRAW dostępne są także podstawowe funkcje służące do formatowania i manipulowania informacjami w bazie danych. Na przykład można dodawać i usuwać kolumny, wcinać wiersze w celu odzwierciedlenia struktury hierarchicznej obiektu oraz podsumowywać dane zaznaczonych obiektów. Można wydrukować całą zawartość bazy danych lub tylko jej część.

Za pomocą schowka można kopiować dane w inne miejsca arkusza lub pomiędzy różnymi arkuszami dla różnych dokumentów. Ponadto za pomocą schowka można kopiować dane do i z innych baz danych i arkuszy kalkulacyjnych działających pod kontrolą Windows, takich jak Corel Quattro Pro lub Microsoft Excel.

Konfigurowanie bazy danych obiektów

Zanim z określonym obiektem rysunku powiązane zostaną jakieś informacje, trzeba podjąć decyzję, jakie dane mają być wyświetlane. Domyślnie tworzone są cztery pola danych: "Nazwa", "Koszt", "Komentarz" i "CDRStaticID". Pierwsze trzy pola są do dyspozycji użytkownika i można je swobodnie modyfikować lub usuwać w miarę potrzeb. Pole "CDRStaticID" używane jest do identyfikowania obiektów przez program CorelDRAW, a jego edycja lub usuwanie nie jest możliwe.

Jeżeli wymagane jest dodanie innych pól, można zdefiniować ich formaty za pomocą okna dialogowego **Definicja formatu**. Dostępne są cztery podstawowe formaty: "Ogólny", "Data/Godzina", "Liniowy/Kątowy" i "Numeryczny". Każdemu z tych formatów odpowiada zestaw często spotykanych ustawień. Można także tworzyć własne formaty.

Nie ma ograniczeń co do liczby tworzonych pól danych, pod warunkiem że mają one prawidłowy format.

Dodawanie pól danych dla nowego obiektu

Jeżeli dostarczane z programem CorelDRAW formaty nie zawierają informacji, które byłyby odpowiednie w opracowywanym podsumowaniu danych, to można utworzyć własne formaty na podstawie zmiennych dostępnych dla używanego typu formatu. Wybrany format pola będzie używany dla wszystkich obiektów na rysunku.

Aby dodać pole, używając gotowych formatów:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer danych obiektów.
- 2 W dokerze Dane obiektu naciśnij przycisk **D**, a następnie wybierz polecenie Edytor pól.
- 3 Naciśnij przycisk "Utwórz nowe pole".
- 4 Wpisz nazwę pola.
- 5 Naciśnij przycisk "Zmień" (chyba że celowe jest zachowanie formatu, którego nazwa widnieje przy etykiecie "Bieżący").
- **6** W oknie dialogowym **Definicja formatu** zaznacz typ formatu, który chcesz utworzyć.
- 7 Wybierz format z listy i naciśnij klawisz ENTER.
- 8 Naciśnij przycisk "Dodaj zaznaczone pola".

Aby dodać pole, używając własnego formatu:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach od 1 do 6 powyższej procedury.
- **2** W polu "Utwórz" wpisz format, który chcesz utworzyć i naciśnij klawisz ENTER.
- 3 Naciśnij przycisk "Dodaj zaznaczone pola".



• Zaznacz pole wyboru "Listy pól domyślnych", by wprowadzić nowe pole do zestawu pól tworzonych domyślnie. Pole to będzie następnie umieszczane we wszystkich nowo tworzonych dokumentach.

• Należy zaznaczyć pole wyboru "Wszystkich obiektów", aby dodać nowe pole również do już utworzonych obiektów.

.....

Edycja pól danych obiektów

Dowolne pole danych obiektów można zmienić przez podanie nowego formatu (gotowego bądź własnego). Na przykład, dla pola liczbowego można ustawić wyświetlanie większej lub mniejszej liczby cyfr po przecinku lub wyświetlanie liczb z podziałem na tysiące.

Aby zmienić format pola:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer danych obiektów.
- 2 W dokerze Dane obiektu naciśnij przycisk **D**, a następnie wybierz polecenie Edytor pól.
- 3 Kliknij nazwę pola.
- 4 Naciśnij przycisk "Zmień".
- **5** W oknie dialogowym **Definicja formatu** zaznacz typ formatu, który chcesz utworzyć.
- **6** Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz format z listy i naciśnij klawisz ENTER.
 - W polu "Utwórz" wpisz określenie formatu i naciśnij klawisz ENTER.

Zmiana nazwy, zmiana kolejności i usuwanie pól danych obiektu

Nazwa każdego pola może zostać zmieniona, jeżeli zachodzi taka potrzeba. Możliwe jest także zdefiniowanie odpowiedniej kolejności pól, by widniały one w logicznym porządku na arkuszu danych.

Można usunąć każde pole oprócz pola "CDRStaticID". Usunięcie pola powoduje zarazem usunięcie wszystkich danych wpisanych do danego pola w aktywnym dokumencie.

Aby zmienić nazwę pola danych:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer danych obiektów.
- 2 W dokerze Dane obiektu naciśnij przycisk **D**, a następnie wybierz polecenie Edytor pól.
- 3 Wybierz z listy nazwę pola danych, którą chcesz zmienić.
- 4 Wpisz nową nazwę pola i naciśnij klawisz ENTER.

Aby zmienić kolejność pól danych:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 powyższej procedury.
- 2 Zmień kolejność nazw pól na liście, przeciągając je do właściwego położenia.

W trakcie przeciągania postać wskaźnika myszy informuje o bieżącym położeniu pola na liście.

Aby usunąć pole danych:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer danych obiektów.
- 2 W dokerze Dane obiektu naciśnij przycisk **D**, a następnie wybierz polecenie Edytor pól.
- **3** Wybierz nazwę pola z listy po lewej stronie okna dialogowego.

Aby wybrać większą liczbę pól, klikaj ich nazwy przy wciśniętym klawiszu SHIFT.

4 Naciśnij przycisk "Usuń pola".



.....

• Alternatywną metodą wywoływania okna Edytora pól danych obiektu jest dwukrotne kliknięcie nazwy pola w dokerze **Dane obiektu.**

Przypisywanie i zmiana danych obiektów

Po utworzeniu wszystkich pól danych, które będą użyteczne w danym rysunku, można przystąpić do tworzenia bazy danych. Doker **Dane obiektu** oraz Menedżer danych obiektów zawierają wszystkie polecenia i funkcje wymagane do dodawania i edycji informacji o obiekcie.

Doker **Dane obiektu** najlepiej nadaje się do wprowadzania danych dla pojedynczych obiektów. Umożliwia on dodawanie, edycję oraz usuwanie danych.

Zarządzanie obiektami 223

W odróżnieniu od niego, Menedżer danych obiektów dobrze się sprawdza przy wprowadzaniu i edycji danych wielu obiektów. Zawiera on wiele funkcji edycyjnych dostępnych w popularnych arkuszach kalkulacyjnych.

Przypisywanie danych

Za pomocą dokera **Dane obiektu** można w prosty sposób wprowadzać dane o obiektach. Aby przypisać dane do kilku obiektów jednocześnie, należy posłużyć się Menedżerem danych obiektów. Korzystanie z Menedżera danych obiektów pozwala przyspieszyć proces wprowadzania danych i przeglądać podsumowanie danych w trakcie jego powstawania.

Aby przypisać dane do obiektu:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer danych obiektów.
- 3 Z listy, na której wyświetlanej są pola i wartości wybierz nazwę pola danych.
- 4 Wpisz odpowiednie dane w polu tekstowym w górnej części dokera Dane obiektu.
- 5 Powtórz czynności opisane w punktach od 3 do 4 dla innych pól danych.

Aby wprowadzić dane dla wielu obiektów:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer danych obiektów.
- 3 Naciśnij przycisk Menedżera danych obiektów.
- 4 Zaznacz odpowiednią komórkę w arkuszu.
- 5 Wpisz odpowiednie dane.
- **6** Naciśnij klawisz ENTER, by przypisać wpisane dane do komórki, pól i obiektów.

Kopiowanie danych pomiędzy obiektami

Za pomocą polecenia **Kopiuj dane z** można przenosić dane z jednego obiektu do drugiego. Polecenie nie powoduje zastępowania danych, lecz dopisywanie ich do danych już istniejących.

Aby skopiować dane z jednego obiektu do drugiego:

- 1 Zaznacz obiekt, do którego dane będą kopiowane.
- 2 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer danych obiektów.
- 224 CorelDRAW: Rozdział 5

- 3 W dokerze Dane obiektu naciśnij przycisk 🎽, a następnie wybierz polecenie Kopiuj dane z.
- 4 Zaznacz obiekt, z którego dane mają zostać skopiowane.

Wyświetlanie, zmiana i formatowanie podsumowania danych

Menedżer danych obiektów udostępnia polecenia i funkcje niezbędne do edycji i formatowania podsumowania danych obiektu. Na przykład można dodawać i usuwać kolumny, wcinać wiersze w celu odzwierciedlenia struktury hierarchicznej obiektu oraz podsumowywać dane zaznaczonych obiektów. Można również drukować bazę danych w całości lub w części.

Wyświetlanie podsumowania danych obiektu

Menedżer danych obiektów podsumowuje informacje, które zostały wprowadzone dla określonego obiektu. Za pomocą tego programu można oglądać i zmieniać dane wprowadzone dla określonego obiektu, lecz głównym jego przeznaczeniem jest zarządzanie większą ilością danych związanych z wieloma obiektami.

Aby obejrzeć podsumowanie danych dla jednego obiektu:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer danych obiektów.
- 3 W dokerze Dane obiektu naciśnij przycisk Menedżera danych obiektów.

Aby obejrzeć podsumowanie dla wielu obiektów:

- 1 Zaznacz obiekty za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer danych obiektów.
- 3 W dokerze Dane obiektu naciśnij przycisk Menedżera danych obiektów.

Aby obejrzeć podsumowanie dla całego dokumentu:

- 1 Z menu Edycja wybierz polecenie Zaznacz wszystko.
- 2 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer danych obiektów.
- 3 W dokerze Dane obiektu naciśnij przycisk Menedżera danych obiektów.

Wyświetlanie danych pogrupowanych obiektów

Dane odnoszące się do obiektów wchodzących w skład grupy można poprzedzić wcięciem o szerokości dwóch spacji, by uzyskać widoczne wyodrębnienie grup w kolumnie.

Zarządzanie obiektami 225

Ponadto można wyświetlać sumy częściowe odnoszące się do indywidualnych grup dla pól obecnych w wielu grupach. Opcja ta jest użyteczna, jeśli w arkuszu danych wyświetlone są informacje na temat więcej niż jednej grupy. Polecenie można stosować wyłącznie w odniesieniu do pól z formatem liczbowym. Więcej informacji na temat przeglądania podsumowań w Menedżerze danych obiektów można znaleźć w sekcji "Wyświetlanie podsumowania danych obiektu" na stronie 225.

Aby wyróżnić wszystkie grupy w kolumnie:

- 1 W Menedżerze danych obiektów wybierz kolumnę, w której będą wyróżniane grupy.
- 2 Z menu Pole wybierz polecenie Pokaż hierarchię.

Aby włączyć obliczanie sum dla grup:

- 1 W Menedżerze danych obiektów wybierz kolumnę, w której będą obliczane sumy dla grup.
- 2 Z menu Pole wybierz polecenie Podsumuj grupy.

Wyświetlanie sum liczb w kolumnie

W Menedżerze danych obiektów można automatycznie obliczać podsumowania danych w zaznaczonej kolumnie. Suma wyświetlana jest na dole kolumny.

Aby wyświetlać wartość sumy w kolumnie:

- 1 W Menedżerze danych obiektów zaznacz kolumnę.
- 2 W menu Pole zaznacz polecenie Pokaż podsumowania.

Aby nie wyświetlać wartości sumy w kolumnie:

- 1 W Menedżerze danych obiektów zaznacz kolumnę.
- 2 W menu Pole usuń zaznaczenie polecenia Pokaż podsumowania.



• Więcej informacji na temat oglądania podsumowań w Menedżerze danych obiektów można znaleźć w sekcji "Wyświetlanie podsumowania danych obiektu" na stronie 225.

Drukowanie podsumowania danych obiektów

W Menedżerze danych obiektów istnieją takie same możliwości drukowania, jak w programie CorelDRAW. Umożliwia to szybkie drukowanie lub drukowanie przy użyciu określonych ustawień.

Aby wydrukować podsumowanie danych obiektów:

- 1 W Menedżerze danych obiektów z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Wybierz drukarkę z listy "Nazwa".
- 3 Wpisz liczbę w polu "Liczba kopii".



- Więcej informacji na temat oglądania podsumowań w Menedżerze danych obiektów można znaleźć w sekcji "Wyświetlanie podsumowania danych obiektu" na stronie 225.
- Więcej informacji o możliwościach drukowania w programie CorelDRAW można znaleźć w sekcji "Drukowanie" na stronie 735.

Zarządzanie obiektami 227



NADAWANIE OBIEKTOM WYPEŁNIEŃ I KONTURÓW

6

Podczas dodawania obiektu do rysunku w programie CorelDRAW zostaje mu nadany domyślny atrybut konturu, domyślny atrybut wypełnienia albo oba jednocześnie. Wypełnienie określa zawartość obiektu (np. jego kolor albo deseń). Atrybuty te można zmieniać za pomocą palet wysuwanych "Kontur" i "Wypełnienie". Więcej informacji na temat zmiany domyślnego wypełnienia i konturu można znaleźć w sekcji "Zmiana stylu domyślnego" na stronie 160.

Posługując się paletami wysuwanymi "Wypełnienie" i "Kontur" można definiować wygląd obiektów.



Program CorelDRAW umożliwia nadawanie obiektom wypełnienia i konturu. Obiekty tekstowe są obiektami zamkniętymi, więc można określić ich wypełnienie i kontur. Typowe obiekty tekstowe mają wypełnienie, lecz nie mają określonych właściwości konturu. Tekstom można nadawać takie dodatkowe atrybuty, jak czcionka, styl, wielkość w punktach oraz odstępy pomiędzy wierszami. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Praca z tekstem" na stronie 367.

Wypełnianie obiektów

Stosując wypełnienie można zmienić wygląd obiektu. W celu wypełnienia obiektu wewnątrz jego obramowania umieszczane są kolory lub desenie. Jeżeli obiekt nie zostanie wypełniony lub istniejące wypełnienie zostanie usunięte, będzie on przezroczysty. Program CorelDRAW umożliwia stosowanie wypełnienia jednolitego, tonalnego, postscriptowego oraz wypełnienia deseniem lub teksturą. Wypełnienia mogą być nadawane określonym obiektom lub można ustawić wypełnienie domyślne, dzięki czemu każdy rysowany obiekt będzie miał to samo wypełnienie. Ponadto możliwe jest dostosowanie do własnych potrzeb wypełnień tonalnych, deseniem i teksturą. Do obiektów można również zastosować wypełnienie siatkowe.

Praca z wypełnieniami podstawowymi

Program CorelDRAW umożliwia stosowanie wypełnień jednolitych, będących obszarami o jednym, stałym kolorze. Kolor wypełnienia można wybierać z modeli kolorów, palet i obszarów mieszania kolorów. Domyślnie wyświetlany jest model kolorów CMYK i niestandardowa paleta kolorów. Po włączeniu funkcji "Wypełniaj krzywe otwarte", można nadawać wypełnienia każdemu obiektowi będącemu krzywą. Usuwając wypełnienie, można również uzyskać obiekt przezroczysty.

Stosowanie wypełnienia jednolitego

Wypełnienia jednolite można stosować, posługując się oknem dialogowym Wypełnienie jednolite, narzędziem "Interakcyjne wypełnienie" lub ekranową paletą kolorów. Okno dialogowe Wypełnienie jednolite pozwala uzyskać większą kontrolę nad wypełnieniem. Pozostałe metody umożliwiają szybsze i prostsze stosowanie kolorów. Ponadto, narzędzie "Interakcyjne wypełnienie" używane wraz z ekranową paletą kolorów pozwala mieszać kolory wypełnienia jednolitego. Informacje na temat wybierania kolorów z określonego modelu kolorów można znaleźć w sekcji "Praca z kolorami" na stronie 331.

Aby nadać wypełnienie jednolite przy użyciu okna dialogowego Wypełnienie jednolite:

¥.

1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie jednolite (okno dialogowe)".
- **3** Z listy "Model" wybierz odpowiedni model kolorów.
- 4 Kliknij kolor z paska lub selektora kolorów.



• Możliwe jest również podanie wartości składowych koloru w odpowiednich polach.

Aby zastosować wypełnienie jednolite przy użyciu narzędzia "Interakcyjne wypełnienie":

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie".
- **3** Z wyświetlanej na pasku właściwości listy typów wypełnień wybierz pozycję "Jednolite".
- 4 Z listy "Typ wypełnienia jednolitego" wybierz odpowiedni model kolorów.
- **5** Dopasuj kolor, wpisując wartości jego poszczególnych składowych w odpowiednich polach, po czym naciśnij klawisz ENTER.

Aby nadać wypełnienie jednolite przy użyciu palety kolorów:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 W wyświetlanej na ekranie palecie kolorów kliknij odpowiedni kolor.
- ·
 - Kolory z palety kolorów można przeciągać na dowolny obiekt. Wskaźnik myszy
 przesuwany nad obiektem zmienia swój kształt, wskazując, gdzie dany kolor
 zostanie zastosowany. Naciśnięcie klawisza SHIFT w trakcie przeciągania
 koloru nad obiektem spowoduje zastosowanie go tylko do atrybutu
 wypełnienia danego obiektu.
 - Aby uzyskać szybki dostęp do kolorów, na ekranie można umieścić wiele palet kolorów.

.....

Aby za pomocą palety kolorów mieszać kolory:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL, po czym kliknij kolor z palety kolorów. Przycisk myszy należy zwolnić przed zwolnieniem klawisza CTRL.

Zarządzanie wypełnieniami

Dostępne w programie CorelDRAW narzędzia "Pipeta" i "Puszka z farbą" umożliwiają kopiowanie i wklejanie z jednego obiektu do drugiego kolorów wypełnienia i konturu.

Aby skopiować wypełnienie lub kontur do innego obiektu:



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Pipeta" i uaktywnij narzędzie "Pipeta".
- 2 Aby określić obszar wyboru, naciśnij jeden z następujących przycisków:



X

- "Wypełnienie/Kontur" umożliwia wybranie wypełnienia lub konturu,
- "1X1" umożliwia wybranie koloru z obszaru o rozmiarze 1x1,
- "3X3" umożliwia wybranie koloru z obszaru o rozmiarze 3x3,
- "5X5" umożliwia wybranie koloru z obszaru o rozmiarze 5x5,
- "Zaznaczenie" umożliwia zaznaczenie obszaru markizą.
- 3 Kliknij obiekt, którego wypełnienie chcesz skopiować.
- ≫
- 4 Otwórz paletę wysuwaną "Pipeta" i uaktywnij narzędzie "Puszka z farbą".
- 5 Zaznacz obiekt, do którego chcesz wkleić wypełnienie.



- Skopiowane wypełnienia mogą nie odpowiadać pierwotnym wypełnieniom. W niektórych przypadkach po wklejeniu wypełnienia wyświetlany jest najbliższy odpowiednik koloru RGB.
- Jeśli narzędzie "Puszka z farbą" zostało uaktywnione przed zaznaczeniem koloru za pomocą narzędzia "Pipeta", ustawieniem domyślnym jest brak wypełnienia.

• Naciśnięcie i przytrzymanie klawisza SHIFT umożliwia przełączenie z narzędzia "Pipeta" na narzędzie "Puszka z farbą".

.....

Włączanie wypełniania krzywych otwartych

Program CorelDRAW umożliwia wypełnianie krzywych otwartych. Włączając lub wyłączając opcję "Wypełniaj krzywe otwarte" można określić domyślne wypełnienie krzywych.

Aby włączyć wypełnianie krzywych otwartych:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** W liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dokument", a następnie "Ogólne".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Wypełniaj krzywe otwarte".

Aby wyłączyć funkcję wypełniania krzywych otwartych:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- 2 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Wypełniaj krzywe otwarte".

Usuwanie wypełnień

Możliwe jest usunięcie wypełnienia obiektu, tak aby widoczne były obiekty leżące pod spodem.

Aby usunąć wypełnienie obiektu przy wykorzystaniu palety kolorów:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Kliknij pojemnik "Brak koloru" wyświetlany w palecie kolorów.

Aby usunąć wypełnienie obiektu przy użyciu palety wysuwanej "Wypełnienie":

1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".



2 Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Bez wypełnienia".

Praca z wypełnieniami tonalnymi

W wypełnieniu tonalnym następuje płynne przejście między dwoma lub więcej kolorami, które może wzbogacić rysunek głębią i kolorem. Kolor wypełnienia może zmieniać się po linii prostej, biegnącej przez obiekt (wypełnienie liniowe), w koncentrycznych okręgach, rozchodzących się od środka obiektu (wypełnienie radialne), promieniście od środka obiektu (wypełnienie stożkowe) lub w koncentrycznych kwadratach, rozchodzących się od środka obiektu (wypełnienie kwadratowe).

Wypełnienia tonalne są rozmieszczone wzdłuż liniowej, radialnej, stożkowej lub kwadratowej ścieżki.



Istnieją dwa typy wypełnienia tonalnego: dwukolorowe i niestandardowe. Wypełnienia tonalne dwukolorowe zawierają bezpośrednie przejście jednego koloru w drugi. Wypełnienia niestandardowe umożliwiają utworzenie kaskady wielu kolorów. Możliwe jest dostosowanie wypełnień tonalnych poprzez zmianę kierunku wypełnienia, dodanie kolorów pośrednich lub zmianę kąta wypełnienia.

Stosowanie dwukolorowego wypełnienia tonalnego

Wypełnienie tonalne – znane również jako wypełnienie gradientowe lub jednostajne – składa się z przejść kolorów, biegnących przez koło kolorów po liniowej, radialnej, stożkowej lub kwadratowej ścieżce. Program CorelDRAW zawiera gotowe wypełnienia tonalne, które można wykorzystać do symulowania wyglądu neonów, metalowych walców i innych przedmiotów znanych z codziennego otoczenia.

Aby zastosować dwukolorowe wypełnienie tonalne przy użyciu okna dialogowego Wypełnienie tonalne:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie tonalne (okno dialogowe)".
- 3 W sekcji "Przejście kolorów" zaznacz opcję "Dwukolorowe".
- **4** Z listy "Typ" wybierz jeden z następujących typów wypełnienia tonalnego:
 - liniowe,
 - radialne,
 - stożkowe,
 - kwadratowe.
- 5 Kliknij selektor kolorów "Od" i kliknij kolor, na którym przejście kolorów ma się zaczynać.
- **6** Kliknij selektor kolorów "Do" i kliknij kolor, na którym przejście kolorów ma się kończyć.
- 7 Za pomocą suwaka "Środek" ustaw punkt środkowy między dwoma kolorami.
- 8 Ustaw kierunek za pomocą jednego z następujących przycisków:
 - Przycisk przejścia bezpośredniego określa pośrednie kolory wypełnienia na podstawie zmian barwy i nasycenia wzdłuż linii prostej, łączącej w kole kolorów kolor "Od" z kolorem "Do";





Ð

- Przycisk ścieżki biegnącej zgodnie z ruchem wskazówek zegara rozmywa kolory wzdłuż ścieżki biegnącej przez koło kolorów w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara;
- Przycisk ścieżki biegnącej przeciwnie do ruchu wskazówek zegara rozmywa kolory wzdłuż ścieżki biegnącej przez koło kolorów w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

R

٥.

- Wygląd wypełnienia można sprawdzić w polu podglądu okna dialogowego Wypełnienie tonalne.
- Na kole kolorów jest wyświetlany kierunek zmian kolorów wypełnienia tonalnego.

Aby zastosować wypełnienie tonalne przy użyciu narzędzia "Interakcyjne wypełnienie":

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie".
- **3** Z wyświetlanej na pasku właściwości listy typu wypełnienia wybierz pozycję "Tonalne".
- **4** Naciśnij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
 - przycisk wypełnienia liniowego,
 - przycisk wypełnienia radialnego,
 - przycisk wypełnienia stożkowego,
 - przycisk wypełnienia kwadratowego.
- 5 Kliknij selektor kolorów "Wypełnienie początkowe", a następnie kolor z wyświetlanej palety.
- **6** Kliknij selektor kolorów "Wypełnienie końcowe", a następnie kolor z wyświetlanej palety.

Aby zastosować gotowe wypełnienie tonalne:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie tonalne (okno dialogowe)".
- **3** Z listy "Wzorce" wybierz gotowe wypełnienie tonalne.

Tworzenie i zapisywanie niestandardowych wypełnień tonalnych

Możliwe jest dostosowywanie wypełnień tonalnych przez umieszczanie w nich pośrednich kolorów. Przez przesuwanie suwaków umieszczonych nad paskiem podglądu lub wpisanie odpowiedniej wartości w polu "Pozycja" nad paskiem podglądu, możliwe jest również określenie miejsca, w którym kolory pośrednie mają się pojawiać. W wypełnieniu tonalnym można umieścić do 99 kolorów pośrednich. Wypełnienie takie można również zapisać w celu ponownego wykorzystania.

Dodając kolory pośrednie można dostosować wypełnienie tonalne.



Aby utworzyć niestandardowe wypełnienie tonalne:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie tonalne (okno dialogowe)".
- 3 W sekcji "Przejście kolorów" zaznacz opcję "Niestandardowe".
- 4 Aby dodać znacznik koloru, kliknij dwukrotnie pasek podglądu.
- 5 Za pomocą pola "Pozycja" określ położenie znacznika koloru.
- 6 Aby wybrać kolor, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Z palety kolorów wybierz kolor, który ma być przypisany do znacznika.
 - Naciśnij przycisk "Inne", aby utworzyć dodatkowy kolor.
- 7 Powtarzaj czynności opisane w punktach od 4 do 6 aż do uzyskania satysfakcjonującego efektu.



 Można przenosić istniejące znaczniki, przeciągając je myszą wzdłuż paska podglądu oraz usuwać je za pomocą dwukrotnego kliknięcia.

Aby utworzyć niestandardowe wypełnienie tonalne przy użyciu narzędzia "Interakcyjne wypełnienie":

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie".
- **3** Z listy typu wypełnienia, wyświetlanej na pasku właściwości, wybierz pozycję "Tonalne".
- **4** Naciśnij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
 - przycisk wypełnienia liniowego,
 - przycisk wypełnienia radialnego,
 - przycisk wypełnienia stożkowego,
 - przycisk wypełnienia kwadratowego.
- **5** Przeciągnij kolor z palety kolorów do jednego z węzłów umieszczonych wzdłuż linii wyświetlanej wewnątrz obiektu.

Podczas przesuwania wskaźnika myszy nad linią reprezentującą kierunek wypełnienia wyświetlany jest znak dodawania wskazujący miejsce, w którym kolor zostanie zastosowany.



• Położenie kolorów wypełnień tonalnych można również dopasować, posługując się polem położenia węzła wypełnienia na pasku właściwości.

Aby zapisać niestandardowe wypełnienie tonalne:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie tonalne (okno dialogowe)".
- 3 Na liście "Wzorce" wpisz nazwę wypełnienia tonalnego.
- +

Ø,S

- 4 Naciśnij przycisk dodawania, aby zapisać niestandardowe wypełnienie tonalne.
 - Nowo utworzone wzorce zostaną dodane do listy wzorców i umieszczone w kolejności alfabetycznej.



٩

Aby usunąć niestandardowe wypełnienie tonalne:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz wzorzec, który chcesz usunąć z listy.
- 3 Naciśnij przycisk "Usuń".

Dostosowywanie wypełnień tonalnych

Dostosowywanie wypełnień tonalnych może wpływać na sposób ich wyświetlania i drukowania. Można tego dokonać na wiele sposobów. Możliwe jest poprawienie wyglądu wypełnień tonalnych przez sterowanie sposobem ich drukowania, dopasowanie ogólnej jakości wypełnień tonalnych, bądź przez zmianę domyślnego sposobu wyświetlania.

Tworzenie próbnych wydruków rysunków zawierających wypełnienia tonalne może trwać znacznie krócej, jeśli zredukuje się liczbę pasm, które muszą zostać wydrukowane, aby utworzyć wypełnienie. Więcej informacji na temat ustawiania pasm wypełnień tonalnych do drukowania można znaleźć w sekcji "Drukowanie" na stronie 735.

Można również zmieniać kolor i środek wypełnienia tonalnego, punkt środkowy przejścia kolorów, kąt, kierunek i brzeg. Opcje te zmieniają się zależnie od typu wypełnienia tonalnego.

Zmiana jakości wypełnienia tonalnego

Po utworzeniu wypełnienia tonalnego przestrzeń wymagana dla przejścia kolorystycznego zostaje podzielona na tyle pasm wypełnienia, ile wynosi wartość wpisana w polu "Pasma". Domyślnie program CorelDRAW wyświetla każdy obiekt używając tej samej liczby pasm wypełnienia tonalnego, wskutek czego mniejsze obiekty wyglądają na dokładniej narysowane, niż duże. Odblokowanie opcji "Pasma" spowoduje zastąpienie pozostałych ustawień. Można zwiększyć liczbę pasm używaną dla dużych obiektów, dzięki czemu będą one wyglądały tak samo, jak wypełnienia mniejszych obiektów. Liczba pasm określona w oknie dialogowym **Wypełnienie tonalne** jest nadrzędna względem liczby pasm z okien **Opcje** i **Drukuj**.

Aby zmienić jakość wypełnienia tonalnego:



1 Zaznacz obiekt wypełnienia tonalnego za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

2 Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie tonalne (okno dialogowe)".

- 3 Aby odblokować pole "Pasma", kliknij ikonę z kłódką, umieszczoną po prawej stronie pola edycyjnego.
- 4 Wpisz wartość w polu "Pasma", aby zmienić liczbę pasm używanych do wyświetlania i drukowania wypełnień tonalnych.

Aby zmienić jakość wypełnienia tonalnego za pomocą paska właściwości:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie".
- 2 Wybierz wypełnienie tonalne.



3 Aby odblokować pole z liczbą pasm, naciśnij wyświetlany na pasku właściwości przycisk "Wypełnienie tonalne – zablokuj/odblokuj pasma" (pole pasm jest odblokowane, gdy przycisk z kłódką jest wciśnięty).



→ 256 💶 4 Wpisz w polu "Wypełnienie tonalne – pasma" liczbę pasm, która zostanie użyta do wyświetlania i drukowania wypełnień tonalnych.



Gdy pole "Pasma" jest zablokowane, liczba pasm w drukowanym wypełnieniu określona jest za pomocą okna dialogowego Drukuj, a w wypełnieniu wyświetlanym na ekranie – za pomocą okna dialogowego Opcje.

Aby zmienić domyślny sposób wyświetlania wypełnień tonalnych:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij pozycję "Obszar roboczy", a następnie pozycję "Ekran".
- 3 Wpisz odpowiednią liczbę pasm w polu "Podgląd pasm wypełnienia tonalnego".

Zmiana kolorów dwukolorowego wypełnienia tonalnego

Po utworzeniu dwukolorowego wypełnienia tonalnego można zmieniać wygląd wypełnienia bez wpływania na jego układ. Możliwa jest zmiana wyglądu wypełnienia tonalnego poprzez zmianę jego kolorów. Podczas korzystania z okna dialogowego Wypełnienie tonalne można wyświetlać podgląd wypełnienia w polu podglądu.

Wygląd wypełnienia tonalnego można zmienić, zmieniając jego kolory.



Aby zmienić kolory dwukolorowego wypełnienia tonalnego:



- 1 Zaznacz dwukolorowe wypełnienie tonalne za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie tonalne (okno dialogowe)".
- **3** Kliknij selektor kolorów "Od" i kliknij kolor, od którego ma się rozpocząć przejście kolorystyczne wypełnienia.
- **4** Kliknij selektor kolorów "Do" i wybierz kolor, który ma kończyć przejście kolorystyczne wypełnienia tonalnego.
- R
- Po naciśnięciu przycisku "Inny" można utworzyć lub wybrać kolor niestandardowy.

Aby zmienić kolory dwukolorowego wypełnienia tonalnego za pomocą narzędzia "Interakcyjne wypełnienie":



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie", a następnie uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie".
- 2 Wybierz dwukolorowe wypełnienie tonalne.
- **3** Aby zmienić początkowy kolor przejścia kolorów, wykonaj jedną z następujących czynności:
- 1
- Przeciągnij kolor z palety kolorów do uchwytu początku wypełnienia, który jest wyświetlany na początku wypełnienia tonalnego.
- Na pasku właściwości kliknij selektor kolorów "Wypełnienie początkowe" i wybierz kolor z wyświetlanej palety.

- **4** Aby zmienić końcowy kolor przejścia kolorów, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij kolor z palety kolorów do uchwytu końca wypełnienia wyświetlanego na końcu wypełnienia tonalnego.
 - Kliknij wyświetlany na pasku właściwości selektor kolorów "Wypełnienie końcowe", po czym kliknij kolor na palecie.

Aby za pomocą myszy mieszać kolory dwukolorowego wypełnienia tonalnego:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- **2** Naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL, po czym kliknij kolor z wyświetlonej na ekranie palety kolorów. Przycisk myszy należy zwolnić przed zwolnieniem klawisza CTRL.

Mieszanie pojedynczych kolorów można wykonać przez naciśnięcie i przytrzymanie klawisza CTRL i przeciągnięcie koloru z palety na próbkę koloru.



• Informacje na temat zmiany koloru niestandardowych wypełnień tonalnych znajdują się w sekcji "Tworzenie i zapisywanie niestandardowych wypełnień tonalnych" na stronie 238.

Zmiana położenia środka wypełnienia tonalnego

Przesunięcie w pionie lub w poziomie punktu środka pozwala zmienić wygląd wypełnienia tonalnego. Większość wypełnień tonalnych rozpoczyna się od punktu umieszczonego w środku wypełnienia. Wypełnienia radialne i kwadratowe rozchodzą się w postaci serii koncentrycznych okręgów lub kwadratów od środka do krawędzi obiektu. Wypełnienia stożkowe rozchodzą się wzdłuż linii biegnących od środka do krawędzi obiektu. Liniowe wypełnienia tonalne nie mają środka.

Dopasowując położenie środka wypełnienia tonalnego można zmienić wygląd radialnych, kwadratowych lub stożkowych wypełnień tonalnych.



Aby zmienić położenie środka wypełnienia:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie tonalne (okno dialogowe)".
- 3 Z listy "Typ" wybierz typ wypełnienia tonalnego.

Możesz wybrać radialne, stożkowe lub kwadratowe wypełnienie tonalne.

4 W polach "W poziomie" i "W pionie" podaj odpowiednie wartości.



• Wartości ujemne powodują przesunięcie punktu środkowego w lewo, wartości dodatnie – w prawo. Na przykład podanie wartości -50% spowoduje umieszczenie punktu środka przy lewej krawędzi obiektu; z kolei wartość 50% spowoduje przeniesienie punktu środka do prawej krawędzi.

.....

Aby zmienić położenie środka wypełnienia za pomocą myszy:



1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie".



- **2** Zaznacz obiekt z wypełnieniem tonalnym.
- **3** Aby zmienić położenie środka wypełnienia, przeciągnij punkt początkowy wektora wewnątrz obiektu.

Zmiana położenia środka przejścia kolorów w wypełnieniu tonalnym

Punkt środkowy reprezentuje wyobrażoną linię między kolorami wypełnienia tonalnego. Wartość punktu środkowego odpowiada jego położeniu względem dwóch kolorów wypełnienia. Przez zmianę tej wartości możliwe jest ustalenie punktu, w którym oba kolory wypełnienia przenikają się.

Dopasowanie środka wypełnienia tonalnego zmienia położenie punktu, w którym oba kolory wypełnienia przenikają się.


Na przykład, w dwukolorowym wypełnieniu tonalnym utworzonym z kolorów czarnego i białego wartość wynosząca 50% spowoduje umieszczenie środka centralnie w wypełnieniu, dzięki czemu połowa wypełnienia będzie czarna, a połowa biała. Zwiększenie wartości punktu środka do 99 da w rezultacie wypełnienie o przewadze koloru czarnego. Zmniejszenie tej wartości do 1 spowoduje, że głównym kolorem wypełnienia tonalnego będzie kolor biały.

Aby zmienić położenie punktu środkowego:

- k
- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt z dwukolorowym wypełnieniem tonalnym.
- 2 Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie tonalne (okno dialogowe)".
- **3** Przesuń suwak "Środek", aby zmienić proporcje pomiędzy kolorem początkowym a końcowym.

Aby zmienić położenie punktu środkowego za pomocą narzędzia "Interakcyjne wypełnienie":

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie".
- 2 Zaznacz obiekt z dwukolorowym wypełnieniem tonalnym.



3 Na pasku właściwości ustaw wartość parametru "Wypełnienie tonalne – punkt środkowy".

Aby zmienić położenie punktu środkowego za pomocą myszy:

1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.



2 Przeciągnij wyświetlany wewnątrz obiektu suwak środka wypełnienia.

Zmiana kata wypełnienia tonalnego

Możliwa jest zmiana kąta liniowych, stożkowych i kwadratowych wypełnień tonalnych. Zmiana kąta przejścia powoduje obrót wypełnienia. Ponieważ radialne wypełnienia tonalne są zbudowane z koncentrycznych okręgów, nie można zmienić ich kąta. Dopasowanie kąta przejścia wpływa na pochylenie liniowych, stożkowych i kwadratowych wypełnień tonalnych.



Aby zmienić kąt wypełnienia:



- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt z wypełnieniem tonalnym.
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie tonalne (okno dialogowe)".
- 3 Wpisz wartość w polu "Kąt".

Aby zmienić kąt wypełnienia za pomocą narzędzia "Interakcyjne wypełnienie":



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie".
- 2 Zaznacz wypełnienie tonalne.
 2 Zaznacz wypełnienie tonalne.
 3 W górnej cześci pola "Wypełni
 - 8 W górnej części pola "Wypełnienie tonalne kąt i brzeg", wyświetlanego na pasku właściwości, wpisz odpowiednią wartość i naciśnij klawisz ENTER.



• Wartości dodatnie powodują obrócenie wypełnienia w stronę przeciwną do ruchu wskazówek zegara, wartości ujemne – zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Aby zmienić kąt za pomocą myszy:



- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- **2** Przeciągnij ruchem kolistym jeden z uchwytów końcowych wektora wyświetlanego wewnątrz obiektu.

Zmiana brzegu wypełnienia tonalnego

Można zmieniać brzeg liniowych, radialnych i kwadratowych wypełnień tonalnych. Wartość brzegu określa, jak długo kolor początkowy i końcowy pozostaną jednolite, zanim zaczną zmieniać się w następny kolor wypełnienia tonalnego. Kolory w stożkowych wypełnieniach tonalnych zmieniają się promieniście, przez co nie można zmieniać ich brzegu.

Dopasowując brzeg określa się, jak długo początkowy i końcowy kolor wypełnienia pozostaną jednolite, zanim zaczną przechodzić w następny koloi liniowego, radialnego lub kwadratowego wypełnienia tonalnego.



Aby zmienić brzeg wypełnienia tonalnego:



- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt z wypełnieniem tonalnym.
- 2 Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie tonalne (okno dialogowe)".
- 3 W polu "Brzeg" wpisz odpowiednią wartość, aby ustalić części wypełnienia stanowiące początkowy i końcowy kolor przejścia kolorystycznego.

Aby zmienić brzeg za pomocą narzędzia "Interakcyjne wypełnienie":



1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie".



- 2 Zaznacz obiekt z wypełnieniem tonalnym.
- 3
- W dolnej części pola "Wypełnienie tonalne kąt i brzeg", wyświetlanego na pasku właściwości, wpisz odpowiednią wartość i naciśnij klawisz ENTER.
 - <"ng Większe wartości powodują, że kolory pozostają dłużej jednolite przed rozpoczęciem metamorfozy i szybciej się przenikają. Mniejsze wartości brzegu dają w efekcie płynne przejścia pomiędzy kolorami.

Aby zmienić brzeg wypełnienia tonalnego za pomocą myszy:



1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.

2 Przeciągnij do wewnątrz lub na zewnątrz jeden z uchwytów końcowych wektora wyświetlanego wewnątrz obiektu.

Praca z teksturami postscriptowymi

Tekstura postscriptowa to wypełnienie teksturą zaprojektowane przy użyciu języka PostScript. Niektóre tekstury są bardzo złożone, przez co duże obiekty wypełnione teksturą postscriptową mogą być długo drukowane i odświeżane na ekranie. W związku z tym w programie CorelDRAW wypełnienia teksturami postscriptowymi reprezentowane są na ekranie przy użyciu liter "PS" (z wyjątkiem sytuacji, kiedy jest włączony widok dokładny). W celu określenia sposobu wyświetlania wypełnień można włączyć lub wyłączyć opcję "Pokaż wypełnienia postscriptowe w widoku dokładnym".

Można wybierać spośród różnorodnych wypełnień postscriptowych dołączonych do programu CorelDRAW.



Więcej informacji na temat wyświetlania wypełnień postscriptowych można znaleźć w sekcji "Określanie jakości widoku" na stronie 84.

Stosowanie wypełnienia teksturami postscriptowymi

Wypełnienia teksturami postscriptowymi można zmienić za pomocą zestawu parametrów. Desenie te nie są wyświetlane na ekranie. Zamiast tego wyświetlany jest deseń zawierający litery "PS" (nie dotyczy to pracy w widoku dokładnym).

Do stosowania wypełnień postscriptowych można wykorzystać okno dialogowe **Wypełnienie postscriptowe** lub narzędzie "Interakcyjne wypełnienie". Okno dialogowe **Wypełnienie postscriptowe** umożliwia wybranie tekstury, dopasowanie opcji i wyświetlenie efektów w polu podglądu. Tekstury postscriptowe utworzone przy użyciu programu CorelDRAW można eksportować w formacie Encapsulated PostScript (EPS), aby je wykorzystać w innych aplikacjach. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Importowanie, eksportowanie oraz łączenie i osadzanie obiektów (OLE)" na stronie 805.

Ł		

Aby zastosować wypełnienie postscriptowe:

- •
- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie postscriptowe (okno dialogowe)".
- **3** Wybierz teksturę z listy.
- **4** Dopasuj różne ustawienia w sekcji "Parametry", aby skonfigurować teksturę odpowiednio do swoich wymagań.
- **5** Zaznacz pole wyboru "Podgląd", aby wyświetlić teksturę przy bieżących ustawieniach.
- 6 Aby uaktualnić podgląd, naciśnij przycisk "Odśwież".

Aby zastosować wypełnienie teksturą postscriptową przy użyciu narzędzia "Interakcyjne wypełnienie":

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- ۵.
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie".
- **3** Z wyświetlanej na pasku właściwości listy typu wypełnienia wybierz pozycję "Postscriptowe".
- **4** Wybierz teksturę z listy wypełnień postscriptowych.

• Ustawienia wyświetlane w sekcji "Parametry" okna **Wypełnienie postscriptowe** zmieniają się zależnie od wybranego rodzaju wypełnienia teksturą postscriptową.

Praca z wypełnieniami deseniem

W programie CorelDRAW można korzystać z wypełnień deseniem dwukolorowym, wielokolorowym lub deseniem z mapy bitowej. Dwukolorowy deseń jest prostym obrazkiem składającym się pikseli, którym przypisane są tylko dwa stany: "zapalony" lub "zgaszony". Taka mapa bitowa zawiera tylko dwa kolory, przypisane jej przez użytkownika. Deseń wielokolorowy jest obrazkiem utworzonym z linii i wypełnień, a nie kolorowych pikseli, jak w wypadku mapy bitowej. Jest to grafika wektorowa, gładsza i bardziej złożona od map bitowych, którą łatwiej jest operować. Mapa bitowa jest obrazem rzeczywistym przetworzonym na postać elektroniczną (np. elektroniczną fotografią). Tego rodzaju mapy bitowe mają różny stopień złożoności. Najlepiej do stosowania jako wypełnienia deseniowe nadają się mało złożone mapy bitowe, ponieważ bardzo złożone mapy bitowe zajmują dużo pamięci i spowalniają proces wyświetlania. Złożoność danej mapy bitowej określają jej rozmiary, rozdzielczość oraz głębia bitowa.

Do programu CorelDRAW dołączone są gotowe wypełnienia deseniami. Dodatkowo, desenie wypełnień można tworzyć za pomocą edytora deseni dwukolorowych, bądź też importować własne 1-bitowe mapy bitowe.

Stosowanie deseniu z dwukolorowej mapy bitowej

Obiekty można wypełniać deseniem zbudowanym z powtarzających się obrazków z mapy bitowej. Do programu CorelDRAW dołączono zbiór czarno-białych deseni z map bitowych, które można od razu wykorzystać lub dodatkowo dostosować do własnych potrzeb. Można ustawić kolor tła i wzoru deseniu oraz zmienić rozmiar kafelków. Korzystając z narzędzia "Interakcyjne wypełnienie" wraz z paskiem właściwości można w prosty sposób stosować dwukolorowe wypełnienia deseniem, a także mieszać kolory deseniu.

Można wybierać spośród różnorodnych wypełnień deseniem dwukolorowym, dostępnych w programie CorelDRAW.



Aby zastosować wypełnienie deseniem dwukolorowym:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie deseniem (okno dialogowe)".



- **3** Wybierz opcję "Dwukolorowy".
- 4 Kliknij selektor deseni i wybierz odpowiedni deseń.
- 5 Kliknij selektor kolorów "Wzór" i wybierz odpowiedni kolor wzoru deseniu.
- 6 Kliknij selektor kolorów "Tło" i wybierz kolor tła deseniu mapy bitowej.

Aby zastosować wypełnienie deseniem z dwukolorowej mapy bitowej przy użyciu narzędzia "Interakcyjne wypełnienie":

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie".
- **3** Z wyświetlanej na pasku właściwości listy typu wypełnienia wybierz pozycję "Deseniem".
- 4 Naciśnij przycisk "Wypełnienie deseniem z dwukolorowej mapy bitowej".
- **5** Kliknij selektor deseniu wypełnienia i z wyświetlanej listy wybierz odpowiedni deseń.
- **6** Kliknij selektor koloru wzoru i wybierz odpowiedni kolor wzoru wypełnienia.
- 7 Kliknij selektor koloru tła i wybierz kolor tła deseniu mapy bitowej.

Aby mieszać kolory w wypełnieniu deseniem dwukolorowym za pomocą palety kolorów:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie".
- 2 Zaznacz wypełnienie dwukolorowym deseniem.
- 3 Naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL, po czym kliknij kolor na palecie kolorów. Przed zwolnieniem klawisza CTRL zwolnij przycisk myszy.

Stosowanie wypełnienia deseniem wielokolorowym

Obiekty mogą być wypełniane deseniami zbudowanymi z powtarzających się obrazków wektorowych. Do programu CorelDRAW dołączono bogaty zbiór wielokolorowych wypełnień deseniami, które można wykorzystać.

Można wybierać spośród różnorodnych wypełnień deseniem wielokolorowym, dołączonych do programu CorelDRAW.







5 Kliknij selektor wypełnienia i z wyświetlanej listy wybierz odpowiedni deseń.

Stosowanie wypełnień deseniami z map bitowych

Obiekty mogą być wypełniane deseniami zbudowanymi z powtarzających się obrazków z map bitowych. Do programu CorelDRAW dołączono duży zbiór deseni z map bitowych, które można od razu wykorzystać lub dodatkowo dostosować do własnych potrzeb.

Można wybierać spośród różnorodnych wypełnień mapą bitową, dołączonych do programu CorelDRAW.



Aby zastosować wypełnienie deseniem z mapy bitowej:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie deseniem (okno dialogowe)".

- 3 Wybierz opcję "Mapa bitowa".
- 4 Kliknij selektor deseni i z wyświetlanej listy wybierz odpowiedni deseń.

Aby zastosować wypełnienie deseniem z mapy bitowej za pomocą narzędzia "Interakcyjne wypełnienie":

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie".
- 3 Z wyświetlanej na pasku właściwości listy typu wypełnienia wybierz pozycję "Deseniem".
- 4 Naciśnij przycisk "Wypełnienie deseniem z mapy bitowej".
- 5 Kliknij selektor wypełnienia i z wyświetlanej listy wybierz odpowiedni deseń.

Tworzenie deseniu z dwukolorowej mapy bitowej

Użytkownik może tworzyć własne desenie od podstaw. Nowe desenie są dodawane na końcu listy gotowych deseni.

Aby utworzyć dwukolorowy deseń wypełnienia:

N.

<u>م</u>

1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".



- 2 Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie deseniem (okno dialogowe)".
- 3 Wybierz opcję "Dwukolorowy".
- 4 Naciśnij przycisk "Utwórz".
- 5 W celu określenia rozdzielczości deseniu, wybierz jedną z następujących opcji rozmiaru:
 - "16 X 16" ustawia rozdzielczość siatki edycyjnej na 16 x 16 punktów,
 - "32 X 32" ustawia rozdzielczość siatki edycyjnej na 32 x 32 punkty,
 - "64 X 64" ustawia rozdzielczość siatki edycyjnej na 64 x 64 punkty.
- 6 Aby określić, ile punktów deseniu będzie wypełnianych po kliknięciu obszaru rysowania za pomocą myszy, wybierz jedną z następujących opcji:
 - "1 X 1" zmienia rozmiar pióra na 1 punkt siatki,
 - "2 X 2" zmienia rozmiar pióra na kwadrat 2 x 2 punkty,
 - "4 X 4" zmienia rozmiar pióra na kwadrat 4 x 4 punkty,
 - "8 X 8" zmienia rozmiar pióra na kwadrat 8 x 8 punktów.

- 7 Aby utworzyć deseń, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij w obrębie siatki lewym przyciskiem myszy, aby wypełnić kwadraty w obszarze rysowania.
 - Kliknij w obrębie siatki prawym przyciskiem myszy, aby wymazać kwadraty w obszarze rysowania.

Tworzenie deseniu wypełnienia za pomocą polecenia Utwórz deseń

Dwukolorowe i wielokolorowe desenie wypełnienia można tworzyć w oparciu o obszar obrazka, posługując się poleceniem **Utwórz deseń**. Program CorelDRAW umożliwia zaznaczenie markizą obszaru, który staje się deseniem wypełnienia.

Aby utworzyć wypełnienie deseniem z dwukolorowej mapy bitowej przy użyciu polecenia Utwórz deseń:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Utwórz, a następnie polecenie Deseń.
- 2 Wybierz opcję "Dwukolorowy".
- 3 Określ rozdzielczość, wybierając jedną z następujących opcji:
 - "Niska" tworzony jest dwukolorowy deseń o niskiej rozdzielczości,
 - "Średnia" tworzony jest dwukolorowy deseń o średniej rozdzielczości,
 - "Wysoka" tworzony jest dwukolorowy deseń o wysokiej rozdzielczości.
- 4 Naciśnij przycisk "OK". Wskaźnik myszy zmieni kształt na wskaźnik krzyżowy.
- **5** Przeciągnij pole markizy wokół grafiki albo obszaru grafiki, z której chcesz utworzyć deseń.

Nowy deseń zostanie umieszczony na końcu listy wyboru deseniu.

Aby utworzyć wypełnienie deseniem z wielokolorowej mapy bitowej przy użyciu polecenia Utwórz deseń:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Utwórz, a następnie polecenie Deseń.
- 2 Wybierz opcję "Wielokolorowy".
- 3 Naciśnij przycisk "OK". Wskaźnik myszy zmieni kształt na wskaźnik krzyżowy.
- **4** Przeciągnij pole markizy wokół grafiki albo obszaru grafiki, z której chcesz utworzyć deseń.
- 5 Naciśnij przycisk "OK" wyświetlany w oknie Utwórz deseń.
- 6 Wpisz nazwę deseniu w polu "Nazwa pliku" i naciśnij przycisk "Zapisz". Nowy deseń zostanie umieszczony na końcu listy wyboru deseniu.



• Okno dialogowe **Utwórz deseń** można również otworzyć, naciskając na pasku właściwości przycisk "Wybierz deseń".

Importowanie wypełnień deseniami

Możliwe jest importowanie grafiki wykorzystywanej jako wypełnienie deseniem. Importowane desenie są dodawane na końcu listy gotowych deseni. Zostaną one ułożone sąsiadująco obok siebie, tworząc deseń wypełniający ścieżkę, do której zostanie on zastosowany.

Aby utworzyć wypełnienie z importowanego obrazka:



1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".



- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie deseniem (okno dialogowe)".
- 3 Zaznacz jedną z następujących opcji:
 - "Dwukolorowy",
 - "Wielokolorowy",
 - "Mapa bitowa".
- 4 Naciśnij przycisk "Załaduj".
- **5** Z okna dialogowego **Importuj** wybierz plik, który chcesz importować, a następnie naciśnij przycisk "Otwórz".

Usuwanie wypełnienia deseniem

Czasami może pojawić się potrzeba usunięcia wypełnienia deseniem w celu zaoszczędzenia miejsca na dysku lub skrócenia listy wypełnień dwukolorowych, wielokolorowych czy listy wypełnień z map bitowych.

Aby usunąć wypełnienie deseniem:



1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt wypełniony deseniem.

- 2 Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie deseniem (okno dialogowe)".
- 3 Zaznacz jedną z następujących opcji:
 - "Dwukolorowy",
 - "Wielokolorowy",
 - "Mapa bitowa".



4 Kliknij selektor deseni, po czym wybierz deseń, który chcesz usunąć z listy.

5 Naciśnij przycisk "Usuń".

Praca z wypełnieniami teksturą

Wypełnienie teksturą to wypełnienie wygenerowane przy użyciu fraktali o losowo dobranych parametrach, za pomocą którego można nadawać obiektom naturalny wygląd. Wypełnienia teksturą zwiększają rozmiar tworzonego pliku, a ich wydrukowanie zajmuje więcej czasu. Dlatego też zalecane jest oszczędne korzystanie z tego rodzaju wypełnień, szczególnie w przypadku dużych obiektów.

Można wybierać spośród różnorodnych wypełnień teksturą, dołączonych do programu CoreIDRAW.



W wypełnianiach teksturą można używać kolorów z dowolnego modelu kolorów lub palety. Ponieważ wypełnienia te mogą zawierać tylko kolory typu RGB, może to spowodować przesunięcie kolorów przy wyświetlaniu albo drukowaniu plików.

Program Corel TEXTURE™

Program Corel TEXTURE™ umożliwia projektowanie wypełnień teksturą i modyfikację gotowych tekstur. Umożliwia tworzenie tekstur wyglądających jak drewno, chmury, kamienie, symulujących zmarszczki, fale i pofałdowania oraz tworzenie sztucznych deseni, takich jak szachownice, kropki, linie i zawirowania. Program Corel TEXTURE umożliwia sterowanie oświetleniem, wyglądem, kolorami i gradacją odcieni. W procesie tworzenia można skorzystać z kreatora tworzenia tekstur, bądź też rozpocząć pracę od pustej tekstury.

Stosowanie wypełnienia teksturą

Wypełnienia teksturą to wypełnienia o wyglądzie przypominającym chmury, wodę, żwir, minerały lub inne naturalne lub sztuczne substancje. Do programu CorelDRAW dołączono gotowe tekstury. Każda z nich ma zestaw opcji, które można zmieniać. Okno dialogowe **Wypełnienie teksturą** i narzędzie "Interakcyjne wypełnienie" umożliwiają stosowanie wypełnień teksturą oraz tworzenie nowych tekstur.

Aby zastosować wypełnienie teksturą:



Sec

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie teksturą (okno dialogowe)".
- **3** Z listy "Biblioteka tekstur" wybierz bibliotekę zawierającą teksturę, którą chcesz zastosować.
- 4 Z listy tekstur wybierz odpowiednią pozycję.

W oknie podglądu, znajdującym się w oknie dialogowym, wyświetlane są atrybuty wypełnienia przypisane do zaznaczonego obiektu.

- 5 Dopasuj opcje dotyczące stylu, aby dostosować teksturę według potrzeb.
- **6** Aby dopasować do własnych potrzeb rozdzielczość mapy bitowej i wielkość tekstury, naciśnij przycisk "Opcje".

.....

• Naciśnij przycisk "Podgląd", aby wyświetlić efekty swoich modyfikacji.

Aby zastosować wypełnienie teksturą przy użyciu narzędzia "Interakcyjne wypełnienie":

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- <u>م</u>

Q

- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie".
- **3** Z wyświetlanej na pasku stanu listy typu wypełnienia wybierz pozycję "Teksturą".



- 4 Z listy bibliotek tekstur wybierz bibliotekę zawierającą odpowiednią teksturę.
- 5 Kliknij selektor "Wypełnienie początkowe" i z wyświetlanej listy wybierz odpowiednią teksturę.

- **6** Aby dopasować rozdzielczość mapy bitowej i limit wielkości tekstury, naciśnij przycisk "Opcje tekstury".
- 7 Aby zmienić wygląd tekstury, naciśnij przycisk "Kolejna tekstura".

Tworzenie, zapisywanie i usuwanie niestandardowych wypełnień teksturą

Po utworzeniu niestandardowej tekstury można ją zapisać w celu ponownego wykorzystania. Nie można zapisać ani zastąpić tekstur umieszczonych w bibliotece stylów. Można natomiast zmodyfikować teksturę pobraną z biblioteki stylów i zapisać ją w innej bibliotece.

Aby utworzyć własne wypełnienie teksturą:



- 1 Zaznacz wypełnienie teksturą za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 36
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie teksturą (okno dialogowe)".
- **3** Zmień parametry tekstury wyświetlane w sekcji "Nazwa stylu". Za pomocą przycisku "Podgląd" możesz wyświetlić uzyskane wypełnienie teksturą przed jego zapisaniem.

Aby zapisać własne wypełnienie teksturą:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach od 1 do 3 poprzedniej procedury.
- +
- 2 Naciśnij przycisk "Dodaj".
- 3 Wpisz nazwę w polu "Nazwa tekstury".
- 4 Aby określić nazwę biblioteki, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Z listy "Nazwa biblioteki" wybierz bibliotekę, w której chcesz zapisać teksturę.
 - Wpisz nazwę nowej biblioteki w polu "Nazwa biblioteki".

Aby usunąć własne wypełnienie teksturą:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 procedury "Aby utworzyć własne wypełnienie teksturą".
- **2** Wybierz z listy bibliotekę tekstur.
- 3 Na liście tekstur zaznacz element, który chcesz usunąć.
- 4 Naciśnij przycisk "Usuń".

Dostosowywanie wypełnień deseniem i teksturą

W celu utworzenia własnego wypełnienia, można obracać, pochylać, dopasowywać rozmiar kafelków i zmieniać środek deseniu lub tekstury. Wypełnienie teksturą lub deseniem można dostosować, posługując się wyświetlanym wektorem kafelkowania. Opcja "Transformuj wypełnienie z obiektem" pozwala wykonać jednocześnie transformację obiektu i wypełnienia.

Zmiana wielkości kafelka w wypełnieniu

Można zmieniać rozmiar kafelka deseniu lub tekstury wykorzystywanej do wypełnienia obiektu. Zmniejszenie rozmiaru kafelka spowoduje zwiększenie gęstości deseniu lub tekstury. Rozmiar wypełnienia deseniem lub wypełnienia teksturą można zmieniać ręcznie, za pomocą uchwytów kafelkowania lub bardziej dokładnie, po otwarciu okna dialogowego.

Dopasowując rozmian kafelka można zmieniać jego wygląd.



Aby zmienić rozmiar kafelków wypełnienia deseniem:

- 1 Zaznacz wypełnienie deseniem za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- •

2

Þ

- Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie deseniem (okno dialogowe)".
- **3** W sekcji "Rozmiar" podaj odpowiednie wartości w polach "Szerokość" i "Wysokość".

Aby zmienić rozmiar kafelków za pomocą narzędzia "Interakcyjne wypełnienie":



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie".
- 2 Zaznacz wypełnienie deseniem.



3 Podaj wartości w górnej i dolnej części pola "Deseń – edycja rozmiaru kafelka" wyświetlanego na pasku właściwości i naciśnij klawisz ENTER.



W celu szybkiej zmiany wielkości kafelków należy nacisnąć jeden spośród wyświetlanych na pasku właściwości przycisków: "Deseń – mały kafelek" (25% szerokości i wysokości lub 4x4), "Deseń – średni kafelek" (50% szerokości i wysokości lub 2x2) lub "Deseń – duży kafelek" (100% szerokości i wysokości lub 1 kafelek).

Aby zmienić rozmiar kafelków tekstury:

1 Zaznacz wypełnienie teksturą za pomocą narzędzia "Wskaźnik".



- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie teksturą (okno dialogowe)".
- 3 Naciśnij przycisk "Kafelkowanie".
- 4 W sekcji "Rozmiar" wpisz wartości w polach "Szerokość" i "Wysokość".

Aby interakcyjnie zmienić rozmiar kafelków:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie".
- 2 Zaznacz wypełnienie deseniem lub teksturą.



3 Aby zmienić rozmiar deseniu, przeciągnij kwadratowe uchwyty wektora kafelkowania.

Ustawianie początku kafelka wypełnienia

Ustawianie początku kafelka wypełnienia deseniem lub wypełnienia teksturą umożliwia dokładne określenie początku deseni lub tekstur. Po dopasowaniu poziomej lub pionowej pozycji pierwszego deseniu lub tekstury względem górnej części obiektu, wprowadzone zmiany wpływają na pozostałą część deseniu. Wszelkie zmiany przesunięcia widoczne są w polach podglądu, wyświetlanych w oknach dialogowych.

Aby ustawić początek kafelka deseniu:



- 1 Zaznacz wypełnienie deseniem za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie deseniem (okno dialogowe)".
- 3 Aby określić wielkość przesunięcia poziomego, wpisz odpowiednią wartość w polu "X", wyświetlanym w sekcji "Początek układu".
- 4 Aby określić wielkość przesunięcia pionowego, wpisz odpowiednią wartość w polu "Y", wyświetlanym w sekcji "Początek układu".

Aby ustawić początek kafelka tekstury: 1 Zaznacz wypełnienie teksturą za pomocą narzędzia "Wskaźnik". 2 Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie teksturą (okno dialogowe)". 3 Naciśnij przycisk "Kafelkowanie". 4 Wykonaj czynności opisane w punktach 3 i 4 poprzedniej procedury. ✓ Zwiększenie wartości wyświetlanej w polu "X" spowoduje przesunięcie kafelka w prawo; zmniejszenie tej wartości przesuwa kafelek w lewo. Zwiększenie wartości wyświetlanej w polu "Y" spowoduje przesunięcie kafelka w dół;

Aby interakcyjnie ustawić początek kafelka:

zmniejszenie tej wartości przesuwa kafelek w górę.



 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie".



- 2 Zaznacz wypełnienie deseniem lub teksturą.
- **3** Przeciągnij środkowy uchwyt wyświetlanego na obiekcie wektora kafelkowania w miejsce, od którego ma się zaczynać tekstura.

Obracanie wypełnienia

Zmianę wyglądu kafelka można uzyskać przez obrócenie wypełnienia deseniem lub wypełnienia teksturą. Do obracania deseniu lub tekstury można wykorzystać narzędzie "Interakcyjne wypełnienie" lub ustawienia obrotu w oknach dialogowych.

Zmieniając kąt obrotu kafelka można zmienić jego wygląd.



Aby obrócić wypełnienie deseniem:



- 1 Zaznacz wypełnienie deseniem za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie deseniem (okno dialogowe)".
- **3** Wpisz odpowiednią wartość w polu "Obrót", wyświetlanym w sekcji "Dokonaj transformacji".

Aby obrócić wypełnienie teksturą:

- 1 Zaznacz wypełnienie teksturą za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie teksturą (okno dialogowe)".
- 3 Naciśnij przycisk "Kafelkowanie".
- **4** Wpisz odpowiednią wartość w polu "Obrót", wyświetlanym w sekcji "Dokonaj transformacji".

Aby obrócić wypełnienie teksturą lub deseniem za pomocą narzędzia "Interakcyjne wypełnienie":



36

1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie".



- 2 Zaznacz wypełnienie deseniem lub teksturą.
- 3 Przeciągnij okrągły uchwyt obracania wyświetlany na wektorze kafelkowania, po czym obróć deseń w kierunku zgodnym lub przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Pochylanie wypełnienia

Wypełnienia deseniem lub teksturą mogą być pochylane. Program CorelDRAW umożliwia pochylanie wypełnień deseniem lub teksturą za pomocą narzędzia "Interakcyjne wypełnienie" lub przez dopasowanie ustawień w oknach dialogowych.

Zmieniając kąt pochylenia kafelków można dopasować ich wygląd.



Aby pochylić wypełnienie deseniem:



- 1 Zaznacz wypełnienie deseniem za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie deseniem (okno dialogowe)".
- **3** Wpisz odpowiednią wartość w polu "Pochylenie", wyświetlanym w sekcji "Dokonaj transformacji".

Aby pochylić wypełnienie teksturą:

- 1 Zaznacz wypełnienie teksturą za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie teksturą (okno dialogowe)".
- 3 Naciśnij przycisk "Kafelkowanie".
- **4** Wpisz odpowiednią wartość w polu "Pochylenie", wyświetlanym w sekcji "Dokonaj transformacji".

Aby pochylić wypełnienie deseniem lub teksturą za pomocą narzędzia "Interakcyjne wypełnienie":



Sec.

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie".
- 2 Zaznacz wypełnienie deseniem lub teksturą.



3 Aby pochylić wypełnienie, przeciągnij jeden z kwadratowych uchwytów pochylania na wektorze kafelkowania.

Ustawianie opcji transformowania wypełnienia

Opcja "Transformuj wypełnienie z obiektem" umożliwia obracanie, skalowanie i pochylanie wypełnienia deseniem lub teksturą podczas transformowania obiektu.

Aby włączyć opcję transformowania wypełnienia deseniem wraz z obiektem:



1 Zaznacz wypełnienie deseniem za pomocą narzędzia "Wskaźnik".



- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie deseniem (okno dialogowe)".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Transformuj wypełnienie z obiektem".

	Ał	y włączyć opcję transformowania wypełnienia teksturą wraz z obiektem:
	1	Zaznacz wypełnienie teksturą za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
鸦	2	Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie teksturą (okno dialogowe)".
	3	Naciśnij przycisk "Kafelkowanie".
	4	Zaznacz pole wyboru "Transformuj wypełnienie z obiektem".
	Al w	by włączyć opcję "Transformuj wypełnienie z obiektem" za pomocą paska łaściwości:
D.	1	Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie".
	2	Zaznacz wypełnienie deseniem lub teksturą.
	3	Włącz przycisk "Transformuj wypełnienie z obiektem", wyświetlany na pasku właściwości.
suwan	ie k	afelków wypełnienia
	Pr dc pi zn te	zesuwając kafelki wypełnienia deseniem lub wypełnienia teksturą można okładnie określić początek deseni lub tekstur. Po dopasowaniu poziomego lub onowego przesunięcia pierwszego deseniu lub tekstury względem góry obiektu, niana ta wpływa na pozostałą część deseniu lub tekstury. Zmiany przesunięcia kstury odzwierciedlane są w polu podglądu.
	Ał	y przesuwać wiersze lub kolumny kafelków deseniu:
k	1	Zaznacz obiekt za pomoca narzedzia "Wskaźnik".

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie deseniem (okno dialogowe)".
- 3 W sekcji "Przesunięcie wiersza lub kolumny" wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby przesuwać wiersze, zaznacz opcję "Wiersz".
 - Aby przesuwać kolumny kafelków, zaznacz opcję "Kolumna".
- 4 W polu "% rozmiaru kafelka" wpisz odpowiednią wielkość przesunięcia.

Aby przesuwać wiersze lub kolumny kafelków tekstury:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie teksturą (okno dialogowe)".

X

Przesu

X

Ð

- 3 Naciśnij przycisk "Kafelkowanie".
- 4 Wykonaj czynności opisane w punktach 3 i 4 poprzedniej procedury.

Tworzenie obiektów z wypełnieniem siatkowym

Wypełnienie siatkowe umożliwia osiągnięcie unikatowych efektów przez dopasowanie wielu właściwości wypełnienia. Wypełnienie siatkowe można zdefiniować przez określenie siatki oraz jej punktów przecięcia. Unikatowe efekty powstają jako wynik operowania węzłami tworzącymi siatkę. Korzystając z funkcji edycji węzłów, dostępnych w programie CorelDRAW, można również modyfikować typ węzła, zmniejszać liczbę węzłów oraz dodawać lub usuwać węzły z wypełnienia siatkowego.

Tworzenie wypełnienia siatkowego obiektu

Można utworzyć wypełnienie siatkowe obiektu odpowiadające określonym wymaganiom. Za pomocą narzędzia "Interakcyjne wypełnienie siatkowe" można zastosować wypełnienie siatkowe do prostych obiektów, krzywych i map bitowych. Po zastosowaniu wypełnienia siatkowego do obiektu, obiekt ten jest przekształcany w obiekt z wypełnieniem siatkowym.

Aby utworzyć wypełnienie siatkowe obiektu:



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie", a następnie uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie siatkowe".
- **2** Podaj liczbę kolumn w górnej części pola "Rozmiar siatki" wyświetlanego na pasku właściwości i naciśnij klawisz ENTER.
- **3** Podaj liczbę wierszy w dolnej części pola "Rozmiar siatki" wyświetlanego na pasku właściwości i naciśnij klawisz ENTER.
- 4 Za pomocą wskaźnika kształtu dopasuj węzły siatki, aby uzyskać odpowiednią siatkę.



- Wypełnienie siatkowe można stosować jedynie do obiektów zamkniętych.
- Gdy obiekt jest skomplikowany, można zastosować do niego siatkę przy wykorzystaniu funkcji szybkiego kadrowania. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Korzystanie z szybkiego kadrowania" na stronie 573.

.....

Edycja wypełnienia siatkowego

Narzędzie "Interakcyjne wypełnienie siatkowe" umożliwia edycję siatki przez dodawanie i usuwanie jej węzłów.



Wypełnienie siatkowe może zostać skopiowane z jednego obiektu w oknie rysowania do innego.

Aby skopiować wypełnienie siatkowe z innego obiektu:

- 择
- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie", a następnie uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie siatkowe".
- 2 Zaznacz obiekt, do którego chcesz skopiować wypełnienie siatkowe.



- **3** Naciśnij wyświetlany na pasku właściwości przycisk "Kopiuj właściwości wypełnienia siatkowego z".
- 4 Zaznacz obiekt, z którego chcesz skopiować wypełnienie siatkowe.
- Do nowego obiektu kopiowana jest liczba wierszy i kolumn oraz kolory punktów przecięcia. W programie CorelDRAW wypełnienie siatkowe jest kopiowane w sposób możliwie zbliżony do oryginału.

Dodawanie koloru do wypełnienia siatkowego

Możliwe jest nadawanie kolorów poszczególnym węzłom lub fragmentom wypełnienia siatkowego.

Po utworzeniu obiektu z wypełnieniem siatkowym można mieszać kolory w siatce.



Aby określić kolor węzła przecięcia w wypełnieniu siatkowym:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie", a następnie uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie siatkowe".
- 2 Zaznacz węzeł przecięcia.
- 3 Kliknij kolor z palety kolorów.

Aby mieszać kolory w wypełnieniu siatkowym:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie", a następnie uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie siatkowe".
- 2 Naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL, po czym kliknij kolor z palety kolorów.





 Kolory można również przeciągać z ekranowej palety kolorów do węzła przecięcia.

 Aby nadać kolor całemu obszarowi węzłów siatki, można je zaznaczyć markizą. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Zaznaczanie węzłów i segmentów" na stronie 128.

Aby określić kolor fragmentu wypełnienia siatkowego:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie", a następnie uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie siatkowe".
- 2 Przeciągnij kolor z palety kolorów na fragment wypełnienia siatkowego.

Zmiana kształtu i dopasowywanie obiektu z wypełnieniem siatkowym

Zmieniając kształt obiektu z wypełnieniem siatkowym można uzyskać unikatowy efekt wypełnienia. Wygląd obiektu z wypełnieniem siatkowym można modyfikować, dopasowując pozycję węzłów siatki oraz węzłów przecięcia. Obiekt z wypełnieniem siatkowym można także przekształcać przy użyciu narzędzi transformacji. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Dokonywanie transformacji obiektów" na stronie 287.

Dopasowując węzły konturu lub przecięć można nadawać kształt obiektowi z wypełnieniem siatkowym.



Aby zmienić kształt obiektu z wypełnieniem siatkowym za pomocą węzła przecięcia:



1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie", a następnie uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie siatkowe".

- 2 Za pomocą wskaźnika kształtu zaznacz węzeł przecięcia na konturze obiektu.
- **3** Przeciągnij węzeł na nową pozycję.

Aby dopasować węzeł w pionie:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie", a następnie uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie siatkowe".
- 2 Za pomocą wskaźnika kształtu zaznacz węzeł na pionowej linii siatki.
- 3 Przeciągnij węzeł pionowo.

Aby dopasować węzeł w poziomie:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie", a następnie uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie siatkowe".
- 2 Za pomocą wskaźnika kształtu zaznacz węzeł na poziomej linii siatki.
- 3 Przeciągnij węzeł poziomo.

Aby dopasować węzeł przecięcia:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie", a następnie naciśnij przycisk "Interakcyjne wypełnienie siatkowe".
- 2 Za pomocą wskaźnika kształtu zaznacz węzeł przecięcia.
- 3 Przeciągnij węzeł na nową pozycję.

.....

- Gdy punkty przecięcia są przeciągane ze środka obiektu na zewnątrz, nie jest stosowane żadne wypełnienie.
- Jeśli obiekt z wypełnieniem siatkowym zawiera kolor, dopasowanie węzłów przecięcia wewnątrz siatki spowoduje wymieszanie kolorów.
- Możliwe jest również ustawienie właściwości konturu obiektu z wypełnieniem siatkowym. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Nadawanie obiektom konturów" na stronie 271.



• Po zaznaczeniu węzłów markizą można zmieniać kształt całego obszaru wypełnienia siatkowego.

Nadawanie obiektom wypełnień i konturów 269

Zmiana typu węzła i segmentu

Posługując się właściwościami węzłów i segmentów tworzących siatkę wypełnienia, można zmienić ich typ. Można również dopasować pozycję suwaka gładkości krzywej w celu zmniejszenia liczby węzłów między punktami przecięcia.

Aby zmienić typ węzła:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie", a następnie uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie siatkowe".
- 2 Zaznacz węzeł za pomocą wskaźnika kształtu.
- 3 Naciśnij jeden z następujących przycisków, dostępnych na pasku właściwości:
 - "Węzeł ostry" przekształca węzeł w węzeł ostry, z dwoma niezależnymi punktami sterującymi. Krzywa przechodząca przez węzeł ostry może być wygięta pod ostrym kątem.
 - "Węzeł gładki" przekształca węzeł w węzeł gładki, którego punkty sterujące leżą na jednej prostej, po przeciwnych stronach węzła. Segmenty między takim węzłem wygięte są łagodnie.
 - "Węzeł symetryczny" przekształca węzeł w węzeł symetryczny, którego punkty sterujące leżą na jednej, prostej po przeciwnych stronach węzła. Ponadto, punkty sterujące znajdują się w takiej samej odległości od węzła. Węzły symetryczne tworzą takie samo zakrzywienie po obu stronach.

Aby zmienić typ segmentu:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie", a następnie uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie siatkowe".
- 2 Zaznacz węzeł za pomocą wskaźnika kształtu.
- 3 Naciśnij jeden z następujących przycisków, dostępnych na pasku właściwości:



择

A.

- "Przekształć w odcinek" przekształca segment w linię prostą.
- "Przekształć w krzywą" przekształca segment w krzywą.

Aby zmienić gładkość krzywej:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie", a następnie uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie siatkowe".
- 2 Posługując się wskaźnikiem kształtu zaznacz markizą węzły przecięcia.
- **3** Naciśnij przycisk "Gładkość krzywej" umieszczony na pasku właściwości i dopasuj położenie suwaka gładkości.



 Przesunięcie suwaka w prawo zmniejsza liczbę węzłów między punktami przecięcia.

Usuwanie wypełnienia siatkowego

Możliwe jest usunięcie wypełnienia siatkowego z obiektu. Po usunięciu wypełnienia siatkowego obiekt pozostaje krzywą i ma takie same właściwości, jak pozostałe obiekty będące krzywymi.

Aby usunąć wypełnienie siatkowe:



1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie", a następnie uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie siatkowe".

- 2 Zaznacz obiekt z wypełnieniem siatkowym.
- 3 Naciśnij przycisk "Usuń siatkę" wyświetlany na pasku właściwości.

Nadawanie obiektom konturów

Można zmieniać rozmiar, kształt i kolor konturów. Linie lub obiekty o ścieżkach otwartych mają końce, które są zaokrąglone, kwadratowe, obcięte lub zakończone strzałkami lub innymi kształtami końca linii. Obiekty o ścieżkach zamkniętych (np. kwadraty i wielokąty) nie mają punktów końcowych, ale ich wierzchołki mogą być: ostre, zaokrąglone lub ścięte.

Praca z konturami

Kontur jest obszarem otaczającym obiekt. Podczas tworzenia obiektu w programie CorelDRAW, zostaje mu nadany domyślny kontur, będący czarną, jednolitą linią. Można określić kolor konturu, a także jego szerokość i styl.

Stosowanie kolorów konturu

Zmieniając kolor konturu można uzyskać efekt kontrastu względem wypełnienia obiektu. Stosując kontur przy użyciu okna dialogowego **Kolor konturu** można dokładnie określić kolor konturu. Okno dialogowe **Pióro konturu** pozwala ustawić grubość konturu, jego styl i kształt narożników. Aby szybko wybrać kolor konturu, można posłużyć się ekranową paletą kolorów. Informacje na temat wybierania kolorów z określonego modelu kolorów można znaleźć w sekcji "Praca z kolorami" na stronie 331.



Przekształcenie konturu w obiekt umożliwia stosowanie atrybutów wypełnienia i konturu.



Aby przekształcić kontur w obiekt:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Przekształć kontur w obiekt.



• Można przekształcać jedynie te obiekty, które mają kontur.

• Jeśli włączona jest opcja "Za wypełnieniem", obiekt konturu jest umieszczany pod oryginalnym obiektem.

Zmiana grubości konturu

Grubość konturu określa szerokość linii w punktach. Zmiana grubości konturu powoduje zmianę wyglądu obiektu.

Aby dopasować grubość konturu:



1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".



- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Kontur", po czym naciśnij przycisk "Pióro konturu (okno dialogowe)".
- 3 Wpisz nową szerokość linii w polu "Szerokość".

Aby dopasować grubość konturu za pomocą narzędzia "Interakcyjne wypełnienie":

1 Kliknij obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".



- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne wypełnienie" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne wypełnienie".
- 3 Na pasku właściwości wpisz grubość w polu listy "Szerokość konturu".



• W palecie wysuwanej "Kontur" dostępnych jest wiele standardowych grubości konturów. Należą do nich: "Włosowy kontur", "Kontur – 1/2 punktu", "Kontur - 2 punkty", "Kontur - 8 punktów", "Kontur - 16 punktów" oraz "Kontur -24 punkty".

Określanie kształtu narożników

Ustawienie kształtu narożnika zmienia wygląd linii i krzywych, zwłaszcza jeśli obiekt ma bardzo dużą grubość linii lub gdy jest bardzo mały.

Można wybierać styl narożników: "Fazowane", "Zaokrąglone" lub "Zaostrzone".	D	

Aby określić kształt narożników obiektu:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Otwórz paletę wysuwaną "Kontur", po czym naciśnij przycisk "Pióro konturu (okno dialogowe)".
- 3 Wybierz jedną z opcji stylu narożników:



- opcja "Zaostrzone",
- opcja "Fazowane",
- opcja "Zaokrąglone".

Określanie stylu zakończeń linii

Zakończenia linii wpływają na wygląd końcówek otwartych ścieżek. Zamiana ich kształtu na "Zaokrąglony" albo "Rozszerzony" powoduje nieznaczne wydłużenie linii.

Można wybrać jedno z następujących zakończeń linii: kwadratowe, zaokrąglone lub rozszerzone.

1	

Aby zmienić styl zakończeń linii:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Otwórz paletę wysuwaną "Kontur", po czym naciśnij przycisk "Pióro konturu (okno dialogowe)".

-	-
	5
~	_

- **3** Wybierz jedną z opcji typu zakończenia linii
 - opcja "Kwadratowe",
 - opcja "Zaokrąglone",
 - opcja "Rozszerzone kwadratowe".

Wybieranie i edycja stylu linii

Do programu CorelDRAW dołączono wiele różnych stylów linii. Style linii to gotowe linie o różnych atrybutach, np. linie kropkowane lub kreskowane. Użycie linii o innym stylu nie zmienia jej kształtu ani zajmowanej przez linię powierzchni. Można dokonywać edycji istniejącego stylu linii w celu dostosowania go do własnych potrzeb.

Aby wybrać styl linii:



1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".



R

- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Kontur", po czym naciśnij przycisk "Pióro konturu (okno dialogowe)".
- 3 Kliknij listę stylów linii, po czym wybierz odpowiedni styl.
- Styl linii można również wybrać z selektora "Wybór stylu linii", dostępnego na pasku właściwości.

Nadawanie obiektom wypełnień i konturów 275

Aby edytować styl linii:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Otwórz paletę wysuwaną "Kontur", po czym naciśnij przycisk "Pióro konturu (okno dialogowe)".
- 3 Naciśnij przycisk "Edytuj styl".
- 4 Dopasuj koniec linii, przesuwając znacznik w prawo.
- 5 Klikaj na kwadratach, aby wyświetlać lub ukrywać kropki.
- 6 Aby dodać nowy styl na końcu listy, naciśnij przycisk "Dodaj".
- 7 W celu zastąpienia stylu poprzednio dodanego do listy, naciśnij przycisk "Zamień".

Tworzenie konturów kaligraficznych

Korzystając z ustawień kaligrafii można nadać obiektowi wygląd rysunku odręcznego. Przez zmianę tych ustawień można regulować grubość konturu obiektu.

Ustawienia kaligraficzne pozwalają nadać obiektom wygląd rysunku odręcznego przez zmianę szerokości konturu.

d'a	at
S	E.
1	and the second

Aby utworzyć kontur kaligraficzny:



Δ

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Kontur", po czym naciśnij przycisk "Pióro konturu (okno dialogowe)".
- 3 Wybierz jeden ze stylów narożników. Pierwsza oraz trzecia opcja powodują ustawienie kwadratowej końcówki, druga – końcówki okrągłej.
- 4 Wpisz wartość w polu "Nacisk".

Zmniejszenie wartości spowoduje, że kwadratowe końcówki staną się prostokątne, a końcówki okrągłe – eliptyczne, dzięki czemu uzyskuje się wyraźniejsze efekty kaligraficzne.

5 Wpisz wartość w polu "Kąt".

W polu tym kontrolowany jest kąt pióra w stosunku do powierzchni rysunku.



• Wartości w polach "Nacisk" oraz "Kąt" można również dopasować poprzez przeciąganie w oknie podglądu.

• Po utworzeniu konturu kaligraficznego można również modyfikować grubości linii przez zmianę wartości w polu "Szerokość".

Korzystanie z opcji "Za wypełnieniem"

Opcja "Za wypełnieniem" powinna być włączana przy stosowaniu konturów do stylizowanych czcionek, takich jak czcionka pisma odręcznego. Zazwyczaj kontury są stosowane po zastosowaniu wypełnienia. Połowa linii konturu leży wewnątrz obiektu, natomiast druga połowa na zewnątrz. Po zaznaczeniu pola wyboru "Za wypełnieniem" najpierw rysowany jest kontur, po czym na obiekt nakładane jest wypełnienie. Skutkiem tego połowa konturu przykryta jest wypełnieniem.

Opcja "Za wypełnieniem" umożliwia stosowanie konturu do stylizowanych czcionek.



Aby włączyć opcję "Za wypełnieniem":



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Kontur", po czym naciśnij przycisk "Pióro konturu (okno dialogowe)".
- **3** Zaznacz pole wyboru "Za wypełnieniem".

Korzystanie z opcji "Skaluj z obrazkiem"

Skalowanie z obrazkiem określa, czy grubość konturu obiektu ma się zmieniać proporcjonalnie do wielkości obiektu. Jeśli zaznaczone jest pole wyboru "Skaluj z obrazkiem", podczas powiększania obiektu (przez skalowanie lub rozciąganie) grubość konturu rośnie oraz zmniejsza się, gdy obiekt jest zmniejszany.

Skalowanie z obrazkiem określa, czy grubość konturu obiektu ma pozostać stała, czy też zmieniać się proporcjonalnie do wielkości obiektu.



Aby włączyć funkcję "Skaluj z obrazkiem":



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Kontur", po czym naciśnij przycisk "Pióro konturu (okno dialogowe)".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Skaluj z obrazkiem".

Ustawianie limitu ostrego narożnika

Jeśli linie zbiegające się w miejscu połączenia utworzą wierzchołek znacznie przekraczający miejsce ich przecięcia, wartość limitu ostrego narożnika określi, kiedy zamiast łączenia krawędzi zewnętrznych pod ostrym kątem zastosowane zostanie połączenie o ściętym wierzchołku.

Ustawienie limitu ostrego narożnika określa kształt końca zbiegających się linii.



Aby ustawić wartość limitu ostrego narożnika:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Obszar roboczy", a następnie "Edycja".
- **3** W polu "Narożnik »ostry« powyżej" wpisz wartość z zakresu od 5 do 45 stopni.

278 CorelDRAW: Rozdział 6



W miejscu połączenia linii zbiegających się pod kątem mniejszym od wartości z tego pola zostanie wykorzystany sfazowany (ścięty o kwadratowym zakończeniu) wierzchołek. Linie zbiegające się pod większym kątem w miejscu połączenia będą miały ostry wierzchołek. Dzięki temu zapobiega się znacznemu przekraczaniu przez ostre narożniki rzeczywistego obszaru wierzchołka, np. w przypadku liter o liniach mających ostre kąty, takich jak "M".

Usuwanie konturów

Posługując się paletą kolorów lub paletą wysuwaną "Kontur" można szybko usunąć kontur obiektu.

Aby usunąć kontur obiektu przy użyciu palety kolorów:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Kliknij prawym przyciskiem myszy pojemnik "Brak koloru" wyświetlany w palecie kolorów.

Aby usunąć kontur obiektu przy użyciu palety wysuwanej "Kontur":

1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".



2 Otwórz paletę wysuwaną "Kontur", po czym naciśnij przycisk "Bez konturu".

Stosowanie i edycja kształtów zakończeń linii

Kształty zakończeń linii umożliwiają projektowanie początkowego i końcowego punktu obiektu złożonego z krzywych. Za pomocą okna dialogowego **Edytuj strzałkę** można stosować, edytować lub tworzyć groty strzałek. Nowo utworzone zakończenia linii są dodawane na końcu listy stylów linii.

Stosowanie zakończeń linii

Do końców ścieżki otwartej można stosować strzałki lub inne kształty końca linii.

Można wybierać spośród różnorodnych kształtów zakończeń linii, dołączonych do programu CorelDRAW.



	Ał	by zastosować zakończenie linii przy użyciu okna dialogowego Pióro konturu:
t	1	Zaznacz linię lub krzywą przy użyciu narzędzia "Wskaźnik".
	2	Otwórz paletę wysuwaną "Kontur", po czym naciśnij przycisk "Pióro konturu (okno dialogowe)".
	3	Kliknij listę kształtów początku linii i wybierz z niej odpowiedni rodzaj początku linii.
	4	Kliknij listę kształtów końca linii i wybierz z niej odpowiedni rodzaj zakończenia linii.
	Ał	by zastosować zakończenie linii przy użyciu paska właściwości:
	1	Zaznacz linię albo krzywą przy użyciu narzędzia "Wskaźnik".
	2	Kliknij wyświetlaną na pasku właściwości listę kształtów początku linii i wybierz z niej odpowiedni rodzaj początku linii.
	3	Kliknij wyświetlaną na pasku właściwości listę kształtów końca linii i wybierz z niej odpowiedni rodzaj zakończenia linii.
		W celu wybrania innego stylu konturu posłuż się listą "Wybór stylu linii".

Przenoszenie kształtów kończących linie z jednego końca linii na drugi

Po zmianie kierunku linii albo krzywej można przenieść strzałkę z jednego końca linii na drugi. Kształty kończące linie można również w dowolnej chwili usunąć.

Aby zamienić miejscami strzałki kończące linię:



- 1 Zaznacz linię lub krzywą przy użyciu narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Otwórz paletę wysuwaną "Kontur", po czym naciśnij przycisk "Pióro konturu (okno dialogowe)".
- 3 Kliknij jeden z selektorów strzałek i wybierz odpowiedni kształt końca linii.
- 4 Naciśnij przycisk "Opcje" i z wyświetlonego menu wybierz polecenie Zamień.

Aby usunąć strzałkę kończącą linię:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach od 1 do 3 poprzedniej procedury.
- 2 Naciśnij przycisk "Opcje" i z wyświetlonego menu wybierz polecenie Brak.

Tworzenie zakończeń linii

Można utworzyć strzałkę lub inny kształt kończący linię. Nowe strzałki są dostępne na pasku właściwości, na końcu listy strzałek z okna dialogowego Pióro konturu.

280 CorelDRAW: Rozdział 6
Nowo utworzona strzałka może mieć dowolną wielkość – jej rozmiary można później zmieniać przy użyciu okna dialogowego **Edytuj strzałkę**. Liczba strzałek jest ograniczona do 100. Jeżeli istnieje już tyle strzałek, przed utworzeniem nowych należy najpierw usunąć kilka dotychczas używanych. Jeśli strzałka składa się z kilku obiektów, konieczne jest połączenie wszystkich obiektów składowych za pomocą polecenia **Połącz** lub **Spawanie**.

Aby utworzyć strzałkę lub inne zakończenie linii przy użyciu polecenia Utwórz strzałkę:

1 Narysuj strzałkę.

Do strzałki zostaną zastosowane atrybuty wypełnienia i konturu należące do linii użytej przy rysowaniu strzałki.



- 2 Kliknij strzałkę przy użyciu narzędzia "Wskaźnik".
- **3** Z menu **Narzędzia** wybierz polecenie **Utwórz**, a następnie polecenie **Strzałka**.

Nowo utworzona strzałka zostanie umieszczona na końcu listy wyświetlanej po kliknięciu selektora strzałek.

Aby utworzyć strzałkę przy użyciu okna dialogowego Pióro konturu:

- Otwórz paletę wysuwaną "Kontur", po czym naciśnij przycisk "Pióro konturu (okno dialogowe)".
- 2 W sekcji strzałek naciśnij przycisk "Opcje" i wybierz polecenie Nowy.
- **3** Przeciągnij jeden z bocznych uchwytów ramki otaczającej strzałkę w celu jej rozciągnięcia w pionie lub poziomie albo przeciągnij jeden z narożnych uchwytów, aby zmienić wielkość strzałki.
- 4 Przeciągnij puste węzły wyświetlane wzdłuż konturu strzałki.
- Aby z

• Aby zobaczyć strzałkę z bliska, zaznacz pole wyboru "Powiększenie 4-krotne".

Edycja zakończeń linii

Podczas tworzenia strzałki kończącej ścieżkę jej rozmiary są określane przez szerokość konturu ścieżki. Przy zwiększaniu tej szerokości proporcjonalnie rosną rozmiary strzałki. Aby utworzyć większe strzałki bez zmiany konturu ścieżki można rozciągnąć strzałkę. Można również dopasować położenie strzałki względem końca ścieżki, wyśrodkować strzałkę i odwrócić ją w poziomie lub w pionie.

Aby rozciągnąć strzałkę albo inny kształt kończący linię:



₫.

- 1 Zaznacz linię lub krzywą przy użyciu narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Kontur", po czym naciśnij przycisk "Pióro konturu (okno dialogowe)".
- **3** Poniżej strzałki, którą chcesz zmodyfikować, naciśnij przycisk "Opcje" i z wyświetlonego menu wybierz polecenie **Edytuj**.
- **4** Przeciągnij jeden z bocznych uchwytów ramki otaczającej strzałkę w celu jej rozciągnięcia w pionie lub poziomie albo przeciągnij jeden z narożnych uchwytów, aby zmienić wielkość strzałki.

Aby przesunąć strzałkę albo inny kształt kończący linię:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach od 1 do 3 poprzedniej procedury.
- 2 Przeciągnij puste węzły wyświetlane wzdłuż konturu strzałki.

Aby wycentrować strzałkę albo inny kształt kończący linię:

- Wykonaj czynności od 1 do 3 z procedury "Aby rozciągnąć strzałkę albo inny kształt kończący linię".
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Naciśnij przycisk "Wyśrodkuj względem osi X", aby wycentrować strzałkę w pionie. Litera "X" odnosi się do osi poziomej.
 - Naciśnij przycisk "Wyśrodkuj względem osi Y", aby wycentrować strzałkę w poziomie. Litera "Y" odnosi się do osi pionowej.

Aby odwrócić strzałkę:

- Wykonaj czynności od 1 do 3 z procedury "Aby rozciągnąć strzałkę albo inny kształt kończący linię".
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Naciśnij przycisk "Odbij względem osi X", aby odwrócić strzałkę w poziomie. Litera "X" odnosi się do osi poziomej.
 - Naciśnij przycisk "Odbij względem osi Y", aby odwrócić strzałkę w pionie. Litera "Y" odnosi się do osi pionowej.

Usuwanie zakończeń linii

Można usuwać strzałki lub kształty zakończeń linii.

Aby usunąć strzałki lub kształty zakończeń linii:



- 1 Zaznacz linię lub krzywą przy użyciu narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Kontur", po czym naciśnij przycisk "Pióro konturu (okno dialogowe)".
- 3 Wybierz strzałkę lub kształt zakończenia linii.
- **4** Poniżej strzałki, którą chcesz zmodyfikować, naciśnij przycisk "Opcje" i z wyświetlonego menu wybierz polecenie **Usuń**.



DOKONYWANIE TRANSFORMACJI OBIEKTÓW

7

Aby wykonać transformację obiektu w programie CorelDRAW, najpierw należy go zaznaczyć. Do wszystkich obiektów graficznych i tekstowych można zastosować poniższe typy transformacji, nie powodujące zmiany podstawowego kształtu obiektu:

- zmiana położenia polega na przeniesieniu obiektu do innego obszaru okna rysowania na podstawie współrzędnych podanych przez użytkownika;
- zmiana rozmiaru polega na zmianie rozmiaru obiektu o wartość podaną w pikselach, milimetrach, calach lub innych jednostkach miary, z zachowaniem kształtu i proporcji obiektu;
- skalowanie polega na zmianie rozmiaru obiektu o zadany procentowo współczynnik, wynikiem czego jest powiększenie lub pomniejszenie obiektu, przy czym możliwe jest zarówno skalowanie proporcjonalne, jak i nieproporcjonalne;
- rozciąganie polega na zmianie rozmiaru obiektu tylko w jednym kierunku, przez co obiekt staje się proporcjonalnie większy w poziomie lub w pionie;
- obrót polega na odwróceniu obiektu górą do dołu, przechyleniu na bok lub przekręceniu go o dowolny kąt;
- pochylenie polega na nadaniu obiektowi pozycji ukośnej;
- odbicie lustrzane polega na utworzeniu lustrzanego odbicia obiektu w poziomie, w pionie lub po przekątnej.

Możliwe jest dokonywanie wielokrotnych transformacji na pojedynczych obiektach, na wielu obiektach oraz na obiektach połączonych lub zgrupowanych. Zawsze istnieje kilka różnych sposobów zrealizowania danej transformacji i użytkownik ma możliwość wybrania odpowiedniej metody – w zależności od tego, czy konieczne jest przeprowadzenie transformacji szybko i interakcyjnie, czy też z większą precyzją.

Dostępne są także inne rodzaje transformacji, które zmieniają podstawowy kształt obiektu: rozdzielanie, wycinanie i wymazywanie fragmentów obiektów, a także spawanie, przycinanie i tworzenie części wspólnej obiektów. Funkcje te umożliwiają tworzenie zupełnie nowych kształtów. Zespawanie kilku obiektów powoduje połączenie ich ze sobą z utworzeniem nowego, pojedynczego obiektu. Przycinanie prowadzi do usunięcia tych obszarów obiektu, które nakładają się na inne zaznaczone obiekty. Transformacja części wspólnej polega na utworzeniu nowego obiektu z nakładających się na siebie obszarów zaznaczonych obiektów. Jeśli wynik transformacji dokonanej na pojedynczym obiekcie lub grupie obiektów nie jest zadowalający, program CorelDRAW umożliwia cofnięcie transformacji.

Wybieranie i używanie narzędzi do transformacji

Program CorelDRAW udostępnia wiele sposobów dokonywania transformacji obiektów; ogólnie można je podzielić na dwie kategorie: transformacje interakcyjne oraz transformacje precyzyjne. Użytkownik może wybrać najbardziej odpowiednią metodę, w zależności od własnych preferencji i rodzaju rysunku. Transformacje interakcyjne wykonywane są szybko i bezpośrednio na ekranie, często przy użyciu myszy. Bardziej precyzyjne dokonywanie transformacji wymaga podania współrzędnych liczbowych i wartości, które stanowią dokładną informację o zmianach obiektu.

Podczas transformowania obiektów za pomocą myszy można zazwyczaj przytrzymać wciśnięty klawisz CTRL lub SHIFT, odpowiednio w celu ograniczenia kierunku transformacji lub przeprowadzenia jej od środka obiektu. Takie działanie CTRL i SHIFT przewidziane jest jako domyślne ustawienie programu CorelDRAW, stosowane także we wcześniejszych jego wersjach. Użytkownik ma jednak możliwość zmiany tych ustawień, tak aby były zgodne ze standardami systemu Windows.

Korzystanie z narzędzi do transformacji

Większość obiektów można transformować na pięć różnych sposobów: za pomocą myszy, narzędzi swobodnej transformacji, paska właściwości, paska narzędzi "Transformacje" oraz dokera **Transformacja**. Użycie myszy to zwykle najszybszy i najbardziej intuicyjny sposób transformacji obiektów, lecz nie każdą transformację da się zrealizować w ten sposób (na przykład, aby spawać i przycinać obiekty lub wyznaczać ich część wspólną, konieczne jest użycie myszy w połączeniu z paskiem właściwości lub dokerem **Kształtowanie**). Jeśli potrzebna jest większa precyzja lub liczba opcji, można wybierać spomiędzy kilku innych metod. Dzięki temu można wykorzystywać tę metodę, która najlepiej odpowiada tworzonemu rysunkowi.

Aby przeprowadzić szybką transformację obiektu za pomocą narzędzia "Wskaźnik" i paska właściwości:



1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

2 Wpisz nowe wartości w odpowiednich polach na pasku właściwości i naciśnij klawisz ENTER.

Aby przeprowadzić interakcyjną transformację obiektu za pomocą narzędzi swobodnej transformacji:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Edycja kształtu" w przyborniku.
- \gtrsim

÷.)

- 2 Uaktywnij narzędzie "Swobodna transformacja".
- 3 Kliknij jedno z poniższych narzędzi na pasku właściwości:
 - narzędzie "Swobodny obrót",
 - narzędzie "Swobodne odbicie",
 - narzędzie "Swobodne skalowanie",
 - narzędzie "Swobodne pochylenie".
- 4 Zaznacz obiekt, który ma zostać poddany transformacji.
- 5 Postępuj zgodnie z procedurą dotyczącą wykonywanej transformacji.
- Ta metoda działa tylko w przypadku obracania, skalowania, pochylania i tworzenia odbicia lustrzanego obiektów.

Aby przeprowadzić precyzyjną transformację obiektu za pomocą dokera Transformacja:

1 Z menu **Rozmieszczenie** wybierz polecenie **Transformacja** i naciśnij jeden z poniższych przycisków w dokerze **Transformacja**:



- przycisk "Obrót",
- przycisk "Skala i odbicie lustrzane",
- przycisk "Rozmiar",
- przycisk "Pochylenie".
- 2 Postępuj zgodnie z instrukcjami dotyczącymi wykonywanej transformacji.

Aby spawać obiekty, przycinać je lub wyznaczać ich część wspólną, należy użyć dokera Kształtowanie, wybierając polecenie Kształtowanie z menu Rozmieszczenie.

Aby przeprowadzić precyzyjną transformację obiektu za pomocą paska narzędzi "Transformacje":

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Wpisz nowe wartości w odpowiednich polach na pasku narzędzi "Transformacje" i naciśnij klawisz ENTER.



- Nie jest możliwe wykorzystanie wszystkich wyżej opisanych metod do przeprowadzenia każdej transformacji. Na przykład nie można ciąć, wymazywać, spawać i przycinać obiektów ani wyznaczać ich części wspólnej za pomocą paska narzędzi "Transformacje". Dlatego też przed wykonaniem danej transformacji najlepiej jest sprawdzić, które metody są dla niej dostępne, a potem wybrać najlepszą z nich, w zależności od osobistych preferencji i rodzaju rysunku.
- Aby wyświetlić pasek narzędzi "Transformacje", należy z menu Okno wybrać polecenie Paski narzędzi, a następnie zaznaczyć pole wyboru "Transformacje".
- Narzędzia swobodnej transformacji znajdujące się na pasku właściwości nie są w żaden sposób związane z polami liczbowymi na pasku właściwości i na pasku narzędzi "Transformacje" i działają niezależnie od nich. Dlatego należy zdecydować się na jedną z tych metod i upewnić się, że jest ona stosowana zgodnie z właściwymi dla niej procedurami.

.....

Używanie i dostosowywanie opcji interakcyjnej transformacji

Klawisze CTRL, SHIFT oraz ALT mogą okazać się pomocne przy dokonywaniu transformacji obiektów za pomocą myszy. Klawisze te pozwalają ograniczyć swobodę transformacji obiektu do określonych kierunków, wyznaczyć środek obiektu jako centrum transformacji lub transformować obiekt jednocześnie w poziomie i w pionie.

Istnieje też możliwość zmiany wartości, której wielokrotność stanowi parametr transformacji podczas cięcia, obracania, pochylania i odbijania obiektów z ograniczeniem kierunku. Domyślna wartość dla cięcia, obracania, pochylania i odbijania obiektów przy wciśniętym klawiszu CTRL wynosi 15 stopni.

Aby ciąć, obracać, pochylać lub odbijać obiekt z ograniczeniem kierunku do wielokrotności 15 stopni:

• Przytrzymaj wciśnięty klawisz CTRL podczas przeciągania wskaźnika myszy.

Aby zmienić wartość wymuszaną jako parametr transformacji podczas cięcia, obracania, pochylania i odbijania obiektów z ograniczeniem kierunku:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie **Opcje**, a następnie wybierz kolejno pozycje "Obszar roboczy" i "Edycja".
- 2 Wpisz nową wartość w polu "Wymuszany kąt".

Korzystanie z domyślnych ustawień programu CorelDRAW

Użytkownik w programie CorelDRAW ma możliwość przełączenia się na standard systemu Windows. Standard ten przewiduje, że transformacja obiektu przy wciśniętym klawiszu SHIFT powoduje ograniczenie kierunku transformacji obiektu, natomiast wciśnięcie klawisza CTRL powoduje, że transformacji podlega kopia obiektu, a oryginał pozostaje niezmieniony.

Aby przełączyć się na standard systemu Windows:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Przybornik".
- 3 Wybierz narzędzie "Wskaźnik".
- 4 Zaznacz opcję "Standard Windows".

Cofanie transformacji

W programie CorelDRAW śledzone są wszystkie operacje i polecenia wykonywane podczas pracy nad rysunkiem. Transformacje, które wykonano przez pomyłkę, lub które okazały się niepotrzebne, można łatwo wycofać.

Możliwość wycofania dotyczy transformacji (czyli obracania, zmiany rozmiaru, rozciągania, skalowania, pochylania i odbicia lustrzanego) przeprowadzonych na pojedynczym obiekcie lub na grupie obiektów. Jeśli zaznaczono grupę obiektów, cofane są tylko te transformacje, które wykonano na całej grupie; transformacje dokonane na pojedynczych obiektach przed zgrupowaniem pozostaną niezmienione.

W programie CorelDRAW możliwe jest także cofnięcie transformacji w trakcie jej wykonywania. Na przykład, jeśli rozpoczęto obracanie obiektu, a potem okazało się to niepotrzebne, można nacisnąć klawisz ESC, aby zatrzymać transformację. Tym samym przywrócony zostaje pierwotny rozmiar, położenie oraz kształt obiektu.

Czyszczenie transformacji

Można wycofać wszystkie transformacje przeprowadzone na obiekcie, oprócz zmian położenia. Wyczyszczone transformacje można także wprowadzić ponownie.

Aby cofnąć wszystkie transformacje przeprowadzone na obiekcie:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Wyczyść transformacje.

Aby ponowić wszystkie wyczyszczone transformacje:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Edycja wybierz polecenie Cofnij Wyczyść transformacje.

Aby cofnąć transformację w trakcie jej wykonywania za pomocą myszy:

- Naciśnij klawisz ESC, zanim zwolnisz przycisk myszy.
- Lung

• Naciśnięcie klawisza ESC w celu wycofania transformacji w trakcie jej wykonywania skutkuje tylko wtedy, gdy nie został jeszcze zwolniony przycisk myszy. Jeśli przycisk myszy został zwolniony i zachodzi potrzeba cofnięcia transformacji, należy użyć poleceń **Wyczyść transformacje** lub **Cofnij**.

Stosowanie transformacji do duplikatów

W programie CorelDRAW wprowadzono łatwy sposób eksperymentowania z różnymi transformacjami. Aby zobaczyć efekt transformacji i zachować nietknięty obiekt oryginalny, transformację można przeprowadzić na kopii obiektu.

Podstawową zaletą transformacji na duplikacie jest swoboda eksperymentowania: można obejrzeć wyniki transformacji na kopii obiektu (2), nie naruszając oryginału (1).



Kopia obiektu tworzona jest w momencie rozpoczęcia transformacji, dzięki czemu oryginał pozostaje niezmieniony. Jeśli wynik transformacji nie jest zadowalający, wystarczy usunąć duplikat.

Dokonywanie transformacji duplikatów

Możliwe jest dokonanie transformacji na kopii obiektu w celu obejrzenia wyników tej transformacji bez naruszania obiektu oryginalnego. Jeśli efekty transformacji nie są zadowalające, wystarczy usunąć duplikat. Kopia obiektu tworzona jest w momencie zastosowania transformacji. Omawiana funkcja dostępna jest dla transformacji wykonywanych za pomocą myszy, dokera **Transformacja** lub paska narzędzi "Transformacje".

Aby dokonać transformacji duplikatu za pomocą myszy:

- 1 Rozpocznij transformację przy użyciu myszy.
- 2 Kliknij prawy przycisk myszy podczas transformacji i zwolnij go, zanim zwolnisz lewy przycisk myszy.

W trakcie transformowania obiektu zostanie utworzona jego kopia, a oryginał pozostanie niezmieniony.

Aby dokonać transformacji duplikatu za pomocą dokera Transformacja:

ß

• Po wpisaniu nowych wartości dla transformacji, którą zamierzasz zastosować, naciśnij przycisk "Zastosuj do kopii" w dokerze **Transformacja**.

Aby dokonać transformacji duplikatu za pomocą paska narzędzi "Transformacje":

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Okno wybierz polecenie Paski narzędzi, a następnie zaznacz pole wyboru "Transformacje".
- **3** Włącz przycisk "Zastosuj do kopii" znajdujący się na pasku narzędzi "Transformacje".

Przycisk jest włączony, gdy jest wciśnięty.

4 Wpisz nowe wartości w polach na pasku narzędzi "Transformacje" i naciśnij ENTER.

Tak długo, jak przycisk "Zastosuj do kopii" jest włączony, transformacje będą dokonywane na duplikatach.



Wykonując transformacje duplikatów za pomocą paska narzędzi "Transformacje", należy wystrzegać się omyłkowego użycia narzędzi swobodnej transformacji znajdujących się na pasku właściwości. Narzędzia swobodnej transformacji na pasku właściwości działają niezależnie od pól liczbowych na pasku właściwości i pasku narzędzi "Transformacje" i nie spowodują utworzenia duplikatu – nawet jeśli przycisk "Zastosuj do kopii" jest włączony.

Dzielenie i usuwanie części obiektów

Dzielenie obiektu w programie CorelDRAW może prowadzić do powstania dwóch odrębnych obiektów lub pojedynczego obiektu złożonego z dwóch lub większej liczby podścieżek. Ponadto kształt obiektu można zmieniać przez ponowne narysowanie ścieżek. W takim przypadku automatycznie dorysowywana jest do obiektu ścieżka, rozpoczynająca się w wybranym przez użytkownika punkcie, a obiekt zostaje przekształcony w krzywe.

Używając narzędzi "Nóż" lub "Gumka", można dzielić obiekty lub wymazywać ich fragmenty.



Oddzielenie jednej części obiektu od drugiej wymaga czasem starannej edycji węzłów. W programie CorelDRAW ułatwiono tę operację, umożliwiając wymazywanie niepotrzebnych fragmentów obiektów. Wymazanie fragmentów obiektu powoduje ich usunięcie, przy czym wszystkie ścieżki objęte zmianami zostają automatycznie domknięte. Wymazanie linii łączących nie powoduje utworzenia nowych obiektów, lecz oddzielnych podścieżek. Po wymazaniu fragmentu obiektu, zostanie on automatycznie przekształcony w obiekt złożony z krzywych.

Co to jest ścieżka?

Ścieżki to podstawowe elementy, z których zbudowane są wszystkie kształty i linie. Ścieżka nie ma szerokości ani koloru, ale można nadać jej te właściwości, dodając do niej kontur. Domyślnie ścieżki rysowane są z cienkim, czarnym konturem, który pozwala obserwować ścieżkę w trakcie jej tworzenia.

Co to jest podścieżka?

Podścieżki to podstawowe krzywe i figury, z których zbudowany jest pojedynczy obiekt typu krzywa. Często spotykanym przykładem obiektu będącego krzywą z podścieżkami jest wynik przekształcenia tekstu w krzywe. Litera "O" jest na przykład złożona z dwóch elips. Elipsy są podścieżkami, które składają się na pojedynczy obiekt (krzywą), czyli "O". Najprostszym powodem, dla którego obiekty z podścieżkami są atrakcyjnym narzędziem, jest łatwość uzyskiwania dzięki nim obiektów z otworami. W podanym przykładzie przez otwór w środku litery "O" widać będzie znajdujące się pod spodem obiekty.

Dzielenie obiektu za pomocą narzędzia "Nóż"

Obiekt można podzielić na dwie części i zupełnie zmienić jego kształt, ponownie rysując odpowiadającą mu ścieżkę. Zgodnie z ustawieniami domyślnymi cięcie ścieżek otwartych narzędziem "Nóż" powoduje ich automatyczne zamykanie. Obiekt może być podzielony wzdłuż linii prostej, wzdłuż linii rysowanej odręcznie lub przez przerysowanie ścieżki. Można wybrać sposób podziału obiektu: na dwie podścieżki lub na dwa obiekty, a także określić, czy ścieżki mają być automatycznie zamykane, czy też pozostawione otwarte.

Aby podzielić obiekt wzdłuż linii prostej:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Edycja kształtu" i uaktywnij narzędzie "Nóż".
- 2 Ustaw wskaźnik myszy w kształcie noża w miejscu, w którym cięcie ma zostać rozpoczęte.

Kiedy nóż jest gotowy do cięcia, wskaźnik myszy będzie skierowany pionowo.

3 Kliknij raz.

A

- 4 Przesuń wskaźnik myszy w miejsce, w którym cięcie ma zostać zakończone.
- 5 Kliknij ponownie.

Aby podzielić obiekt wzdłuż odręcznie rysowanej linii:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Przeciągnij wskaźnik myszy od miejsca, w którym cięcie ma się rozpocząć, do miejsca zakończenia cięcia.

Aby zmienić kształt obiektu przez ponowne narysowanie ścieżki:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Edycja kształtu" i uaktywnij narzędzie "Nóż".
- 2 Ustaw wskaźnik myszy w kształcie noża w miejscu, w którym cięcie ma zostać rozpoczęte.

Kiedy nóż jest gotowy do cięcia, wskaźnik myszy będzie skierowany pionowo.

3 Przeciągnij wskaźnik myszy od miejsca, w którym cięcie ma się rozpocząć, do miejsca zakończenia cięcia.

Nie zwalniaj przycisku myszy.

4 Naciśnij klawisz TAB raz lub dwa razy, aby wybrać odpowiedni wynik cięcia.

Za każdym razem przytrzymaj klawisz TAB przez sekundę lub dwie, aby obejrzeć różne możliwości cięcia.

5 Zwolnij przycisk myszy.

Aby określić, czy obiekt ma się dzielić na dwie podścieżki:

• Włącz przycisk "Pozostaw jako jeden obiekt" na pasku właściwości.

Wyłączenie tego przycisku powoduje, że obiekt jest dzielony na dwa obiekty.

Aby określić, czy ścieżki mają być automatycznie zamykane, czy zostawiane w postaci otwartej:

٠,

 Włącz przycisk "Automatycznie zamykaj ścieżki po przycinaniu" na pasku właściwości.

Wyłączenie tego przycisku powoduje, że po podzieleniu otwartej ścieżki nowe ścieżki są także otwarte.



- Przytrzymanie klawisza SHIFT podczas dzielenia obiektu za pomocą narzędzia "Nóż" włącza tryb rysowania krzywej Beziera. Przytrzymanie klawiszy SHIFT i CTRL włącza tryb rysowania krzywej Beziera z ograniczeniem kierunku rysowania do wielokrotności 15 stopni.
- Przytrzymanie klawisza ESC podczas dzielenia obiektu za pomocą narzędzia "Nóż" powoduje cofnięcie operacji cięcia i powrót wskaźnika myszy na początek, bez wprowadzania zmian na obiekcie. Ten sposób skutkuje tylko wtedy, gdy nie został jeszcze zwolniony przycisk myszy w celu zakończenia cięcia.



• Użycie narzędzia "Nóż" wobec dowolnego obiektu powoduje przekształcenie go w obiekt złożony z krzywych.

.....

Usuwanie fragmentów obiektu

Przeciągnięcie narzędzia "Gumka" nad zaznaczonymi obiektami powoduje usunięcie ich fragmentów i zamknięcie wszystkich zmodyfikowanych ścieżek. Można zmienić rozmiar i kształt końcówki gumki, dopasowując ją wedle potrzeby.

Aby usunąć część obiektu:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Otwórz paletę wysuwaną "Edycja kształtu" i uaktywnij narzędzie "Gumka".
- 3 Przeciągnij gumkę nad zaznaczonym obiektem.

Aby utworzyć w obiekcie otwór:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- 2 Kliknij dwukrotnie w dowolnym miejscu obiektu.

Aby wymazać część obiektu prostymi liniami:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 procedury "Aby usunąć część obiektu".
- 2 Kliknij raz obiekt w punkcie, gdzie wymazywanie ma się rozpocząć.
- **3** Zwolnij przycisk myszy, przytrzymaj wciśnięty klawisz TAB i kliknij ponownie w miejscu, gdzie wymazywanie ma się zakończyć.

Przytrzymaj wciśnięty klawisz CTRL, jeśli chcesz także wymusić określony kierunek linii.

Aby zmienić rozmiar końcówki narzędzia "Gumka":

- @<u>07 on</u>_____
 - Wpisz wartość w polu "Grubość gumki" na pasku właściwości i naciśnij klawisz ENTER.



- Narzędzie "Gumka" automatycznie redukuje liczbę węzłów na wymazywanej krzywej, lecz można zmienić tę opcję, wyłączając przycisk "Autoredukcja po gumce" na pasku właściwości.
- Użycie narzędzia "Gumka" wobec dowolnego obiektu powoduje przekształcenie go w obiekt złożony z krzywych.

R

- Naciśnięcie przycisku "Okrąg/Kwadrat" na pasku narzędzi pozwala przełączać między okrągłym a kwadratowym kształtem końcówki.
- Przytrzymanie klawisza ESC podczas wymazywania części obiektu za pomocą narzędzia "Gumka" powoduje cofnięcie operacji i powrót wskaźnika myszy na początek, bez wprowadzania zmian w obiekcie. Ten sposób skutkuje tylko wtedy, gdy nie został jeszcze zwolniony przycisk myszy w celu zakończenia wymazywania.

Zmiana położenia i przesuwanie obiektów

Przeciąganie myszą to najszybszy sposób na przesunięcie obiektów na rysunku. Obiekt można przesunąć interakcyjnie, przeciągając go w dowolne miejsce rysunku i zwalniając przycisk myszy, gdy obiekt znajdzie się w odpowiednim położeniu. Jeśli potrzebna jest większa precyzja, można umieścić obiekty w miejscu określonym przez współrzędne linijki. Możliwe jest także przesuwanie obiektów na określoną odległość oraz przesuwanie kopii obiektów.

Program CorelDRAW umożliwia podsuwanie obiektów na ściśle określoną odległość za pomocą klawiatury. Odległość podsuwania może być dowolnie ustalona przez użytkownika.

Domyślnie przesuwanie i pozycjonowanie obiektu odbywa się względem jego punktu zaczepienia znajdującego się w środku. Oznacza to, że współrzędne linijki określają położenie środka obiektu. Możliwe jest jednak wybranie innego punktu zaczepienia. Punkty zaczepienia odpowiadają uchwytom zaznaczenia obiektu. Można także przywrócić pierwotne położenie punktu zaczepienia.

Precyzyjne pozycjonowanie obiektów

Aby przeprowadzić precyzyjne pozycjonowanie obiektu w programie CorelDRAW, należy określić współrzędne poziome i pionowe nowego położenia obiektu. Domyślnie zmiana położenia odbywa się na podstawie środkowego punktu zaczepienia, który jest także środkiem obiektu. Można wybrać inny punkt zaczepienia, tak aby pozycjonowanie obiektu przebiegało względem innego układu współrzędnych. Należy odróżnić tę czynność od przemieszczania obiektu, które polega na przeniesieniu go na określoną odległość od położenia bieżącego. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Przesuwanie obiektów na określoną odległość" na stronie 300.

Aby dokładnie określić położenie obiektu:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Edycja kształtu" i uaktywnij narzędzie "Swobodna transformacja".
- 3 Wyłącz przycisk "Położenie względem obiektu" znajdujący się na pasku właściwości.

Przycisk jest wyłączony, kiedy nie jest wciśnięty.



- **4** Wpisz wartości współrzędnych "X" (poziomej) i "Y" (pionowej) w polach położenia obiektu znajdujących się na pasku właściwości.
- 5 Kiedy kursor znajduje się wciąż w polu "X" lub "Y", naciśnij klawisz ENTER.



 Położenie obiektu można także zmieniać, zaznaczając go narzędziem "Wskaźnik" i wpisując nowe wartości w oznaczonych jako "X" i "Y" polach "Położenie obiektu(-ów)" na pasku właściwości. Wartości te określają współrzędne nowego położenia obiektu względem punktu początkowego linijek (współrzędne 0,0). Liczby dodatnie powodują przemieszczenie obiektu w górę i w prawo, a ujemne – w dół i w lewo.

Aby precyzyjnie określić położenie obiektu, stosując inny punkt zaczepienia:

1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".



- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Transformacja i naciśnij przycisk "Położenie".
- Usuń zaznaczenie pola wyboru "Położenie względne" w dokerze Transformacja.
- **4** Wpisz wartości w polach "X" (współrzędna pozioma) i "Y" (współrzędna pionowa), aby określić nowe położenie na rysunku.
- **5** Zaznacz jedno z pól wyboru punktu zaczepienia, aby wybrać punkt zaczepienia.

Pola wyboru odpowiadają ośmiu uchwytom zaznaczenia i środkowi obiektu.

6 Naciśnij przycisk "Zastosuj".



R

• Jeżeli w dokerze **Transformacja** zostało usunięte zaznaczenie pola wyboru "Położenie względne", pola "X" i "Y" będą się odnosić do współrzędnych punktu zaczepienia.

 Linijka może być pomocna przy określaniu współrzędnych. W celu łatwiejszego ustalenia pozycji zaznaczonego obiektu punkt początkowy linijki (0,0) można umieścić w dowolnym miejscu okna rysowania.

Przesuwanie obiektów na określoną odległość

Przesuwanie obiektów w programie CorelDRAW oznacza przenoszenie ich na określoną odległość od bieżącego położenia. Domyślnie obiekt jest przemieszczany przez podanie współrzędnych środkowego punktu zaczepienia, który jest także środkiem obiektu. Można jednak wybrać inny punkt zaczepienia, przez co współrzędne odnoszą się do innego punktu obiektu. Należy odróżnić tę czynność od pozycjonowania obiektu, która wymaga podania poziomych i pionowych współrzędnych obiektu odczytanych na linijkach. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Precyzyjne pozycjonowanie obiektów" na stronie 298.

Aby przemieścić obiekt na określoną odległość:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Edycja kształtu" i uaktywnij narzędzie "Swobodna transformacja".
- **3** Włącz przycisk "Położenie względem obiektu" znajdujący się na pasku właściwości.

Przycisk jest włączony, gdy jest wciśnięty.



- **4** Wpisz wartości współrzędnych "X" (pozioma) i "Y" (pionowa) w polach położenia obiektu znajdujących się na pasku właściwości.
- 5 Kiedy kursor znajduje się w polu "X" lub "Y", naciśnij klawisz ENTER.

obiektu w górę i w prawo, a ujemne - w dół i w lewo.

 Obiekt można także przesuwać, zaznaczając go i wpisując nowe wartości w oznaczonych jako "X" i "Y" polach "Położenie obiektu(-ów)" na pasku właściwości. Wartości te określają odległość, o jaką obiekt ma być przesunięty względem bieżącego położenia. Liczby dodatnie powodują przesunięcie

Aby przemieścić obiekt na określoną odległość przy użyciu innego punktu zaczepienia:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu **Rozmieszczenie** wybierz polecenie **Transformacja** i naciśnij przycisk "Położenie".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Położenie względne" w dokerze Transformacja.
 Pola "X" i "Y" przyjma wartość 0.
- **4** Zaznacz jedno z pól wyboru punktu zaczepienia, aby wybrać punkt zaczepienia.

Pola wyboru odpowiadają ośmiu uchwytom zaznaczenia i środkowi obiektu.

- **5** W polach "X" i "Y" wpisz wartości określające odległość, o jaką chcesz przemieścić obiekt.
- 6 Naciśnij przycisk "Zastosuj".



÷

• Jeżeli w dokerze **Transformacja** zostało zaznaczone pole wyboru "Położenie względne", wartości w polach "X" i "Y" określają położenie względem środkowego punktu zaczepienia, którego współrzędne wynoszą (0,0). Po wybraniu innego niż środkowy punktu zaczepienia wartości w polach "X" i "Y" oznaczają położenie tego punktu zaczepienia względem punktu środkowego (0,0).

Przywracanie domyślnego punktu zaczepienia

Domyślnie współrzędne obiektu przesuwanego lub pozycjonowanego określane są względem środkowego punktu zaczepienia, który jest jednocześnie środkiem obiektu. Jeśli punkt zaczepienia został zmieniony za pomocą dokera **Transformacja**, można później przywrócić jego domyślne położenie.

Aby ustawić ponownie punkt zaczepienia w środku obiektu:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **+**
- 2 Z menu **Rozmieszczenie** wybierz polecenie **Transformacja** i naciśnij przycisk "Położenie".
- **3** Zaznacz opcję przedstawiającą punkt zaczepienia umieszczony w środku obiektu.

Ustalanie rozmiarów i rozciąganie obiektów

W programie CorelDRAW zmiana rozmiaru i rozciąganie obiektów mogą być przeprowadzane interakcyjnie lub z większą precyzją, w zależności od rodzaju rysunku i preferencji użytkownika. Interakcyjna zmiana rozmiaru lub rozciąganie wykonywane są szybko i bezpośrednio na ekranie, często przy użyciu myszy. Bardziej precyzyjna zmiana rozmiaru lub rozciąganie wymaga podania współrzędnych liczbowych i wartości, które stanowią dokładną informację o zmianach obiektu.

Zmiana rozmiaru polega na zmianie wymiarów obiektu o określone wartości, w odróżnieniu od skalowania, które polega na zmianie wymiarów obiektu o określony współczynnik procentowy. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Skalowanie obiektów" na stronie 306.

Rozciąganie polega na zmianie rozmiarów obiektu tylko w poziomie lub w pionie w celu ustalenia nowych proporcji tych wielkości. Obiekt można rozciągać w poziomie lub w pionie, przeciągając jego boczne uchwyty zaznaczenia.

Zmieniając rozmiar obiektu można określić, czy jego proporcje mają być zachowane. Zachowanie proporcji polega na utrzymaniu pierwotnego stosunku wysokości względem szerokości obiektu.

Na przykład jeśli narysowano kwadrat o wymiarach pięć na pięć centymetrów i zwiększono dwukrotnie jego rozmiar zachowując proporcje, nowy obiekt będzie miał wymiary dziesięć na dziesięć centymetrów. Zwiększając rozmiar bez zachowania proporcji, można zmienić wymiary obiektu na przykład na 10 centymetrów na 20 lub na dowolny inny nieproporcjonalny rozmiar. Jednakże nieproporcjonalna zmiana rozmiarów obiektu powoduje zmianę stosunku wysokości obiektu do jego szerokości i będzie miała wpływ na wszelkie kolejne transformacje. Aby przywrócić obiektowi jego pierwotne proporcje przed ponowną transformacją, należy usunąć zaznaczenie pola wyboru "Nieproporcjonalnie" i wpisać w polach jednakowe wartości.

Zmiana rozmiarów obiektu za pomocą myszy

Najprostszą metodą zmiany rozmiarów obiektu jest przeciąganie narożnych uchwytów jego pola zaznaczenia za pomocą myszy. Podczas przeciągania wyświetlany jest kontur obiektu, dzięki czemu na bieżąco można oceniać efekt zmiany rozmiarów. Za pomocą narożnych uchwytów zaznaczenia można proporcjonalnie zwiększyć lub zmniejszyć rozmiar obiektu.



Aby zmienić rozmiar obiektu za pomocą myszy:

- **k**
- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Przeciągnij jeden z narożnych uchwytów zaznaczenia do wewnątrz, aby zmniejszyć rozmiar obiektu, lub na zewnątrz, aby go zwiększyć.

Aby zmienić rozmiar obiektu względem środka:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Przytrzymaj wciśnięty klawisz SHIFT i przeciągnij jeden z narożnych uchwytów zaznaczenia.



- Aby zwiększać rozmiar obiektu krokami co 100%, należy podczas przeciągania uchwytu przytrzymać wciśnięty klawisz CTRL.
- Aby zwiększać rozmiar obiektu krokami co 100% względem środka, należy podczas przeciągania uchwytu przytrzymać wciśnięte klawisze CTRL i SHIFT.
- Aby zmieniać rozmiar obiektu jednocześnie w poziomie i w pionie, należy podczas przeciągania narożnego uchwytu przytrzymać wciśnięty klawisz ALT.

Rozciąganie obiektów za pomocą myszy

Rozciąganie obiektu polega na zmianie jego rozmiaru w poziomie lub w pionie bez zachowania proporcji. Obiekty można rozciągać interakcyjnie poprzez przeciąganie pionowych i poziomych uchwytów zaznaczenia za pomocą myszy. Uchwyty zaznaczenia mogą służyć także do rozciągania obiektów.



Aby rozciągnąć obiekt w pionie lub w poziomie za pomocą myszy:

- k
- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- Przeciągnij jeden z bocznych uchwytów zaznaczenia do wewnątrz, aby zmniejszyć rozmiar obiektu, lub na zewnątrz, aby go zwiększyć.

Aby rozciągnąć obiekt od środka:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Trzymając naciśnięty klawisz SHIFT, przeciągnij jeden z bocznych uchwytów zaznaczenia.



- Aby rozciągać obiekt krokami co 100%, należy podczas przeciągania bocznego uchwytu obiektu przytrzymać wciśnięty klawisz CTRL.
- Aby jednocześnie rozciągać obiekt w poziomie i w pionie, należy podczas przeciągania narożnych uchwytów zaznaczenia przytrzymać wciśnięty klawisz ALT.

Precyzyjne ustalanie rozmiarów i rozciąganie obiektów

Zmiana rozmiaru polega na zmianie wymiarów obiektu w poziomie i w pionie przy zachowaniu proporcji. Rozciąganie polega na zwiększaniu rozmiaru obiektu tylko w poziomie lub tylko w pionie. Precyzyjne określenie wymiarów pozwala uzyskać obiekt o wymaganym rozmiarze i kształcie.

Aby precyzyjnie zmienić rozmiar obiektu za pomocą dokera Transformacja:



H.)

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu **Rozmieszczenie** wybierz polecenie **Transformacja** i naciśnij przycisk "Rozmiar".
- **3** Usuń zaznaczenie z pola wyboru "Nieproporcjonalnie", aby zachować proporcjonalny stosunek szerokości do wysokości.
- 4 Wpisz wartość w polu "X" (rozmiar w poziomie) lub "Y" (rozmiar w pionie).

Liczba w drugim z pól zmieni się, odzwierciedlając nowy, proporcjonalny rozmiar obiektu.

5 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Aby precyzyjnie rozciągnąć obiekt za pomocą dokera Transformacja:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Nieproporcjonalnie", aby umożliwić nieproporcjonalne zmiany długości i szerokości.
- **3** Wpisz wartość w polu "X" (rozmiar w poziomie), aby określić szerokość obiektu.
- 4 Wpisz wartość w polu "Y" (rozmiar w pionie), aby określić wysokość obiektu.
- 5 Naciśnij przycisk "Zastosuj".



Rozciągając obiekt przy zaznaczonym polu wyboru "Nieproporcjonalnie" w dokerze **Transformacja**, w polach "X" (w poziomie) lub "Y" (w pionie) można wpisać wartości, które zmienią oryginalne proporcje obiektu, ustanawiając nowy stosunek szerokości do wysokości. Jeśli następnie zaznaczenie pola wyboru "Nieproporcjonalnie" zostanie usunięte, rozmiar obiektu będzie zmieniany zgodnie z podanymi wcześniej, nieproporcjonalnymi wartościami. Tak więc, jeśli obiekt został rozciągnięty, a potem pojawi się potrzeba zmiany jego rozmiaru zgodnie z oryginalnymi proporcjami, należy najpierw usunąć zaznaczenie pola wyboru "Nieproporcjonalnie" i ponownie wpisać pierwotne, proporcjonalne wartości.



• Precyzyjną zmianę rozmiaru i rozciąganie obiektów można także przeprowadzić, zaznaczając obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik" i wpisując nowe wartości w polach "Rozmiar obiektu(-ów)" na pasku właściwości.

Dokonywanie transformacji obiektów 305

Skalowanie obiektów

Skalując obiekt w programie CorelDRAW, zmienia się jego rozmiar, nie wpływając na podstawowy kształt obiektu. Obiekty można skalować interakcyjnie lub z dużą dokładnością. Interakcyjne skalowanie wykonywane jest szybko i bezpośrednio na ekranie, często przy użyciu myszy. Bardziej precyzyjne skalowanie wymaga podania procentowych wartości, które stanowią dokładną informację o zmianach obiektu.

Skalowanie polega na zmianie wszystkich wymiarów obiektu o określony współczynnik procentowy. Należy odróżnić skalowanie od zmiany rozmiarów obiektu, która polega na powiększeniu lub pomniejszeniu obiektu o podaną wartość bezwzględną.

Skalując obiekt, można wybrać opcję zachowywania jego proporcji. Zachowanie proporcji obiektu polega na utrzymaniu tego samego stosunku między jego wysokością a szerokością.

Na przykład jeśli narysowano kwadrat o wymiarach pięć na pięć centymetrów i przeskalowano go do 200% przy zachowaniu proporcji, nowy obiekt będzie miał wymiary dziesięć na dziesięć centymetrów. Natomiast skalując obiekt bez zachowania proporcji, można podać niezależne wartości procentowe dla pionu i poziomu, przez co obiekt uzyska na przykład wymiary 10 na 20 centymetrów (lub dowolny inny nieproporcjonalny rozmiar). Jednakże nieproporcjonalne skalowanie obiektu powoduje zmianę stosunku wysokości obiektu do jego szerokości i będzie miało wpływ na wszelkie kolejne transformacje. Aby przywrócić obiektowi jego pierwotne proporcje przed ponowną transformacją, należy usunąć zaznaczenie pola wyboru "Nieproporcjonalnie" i wpisać w polach jednakowe wartości.

Narzędzie "Swobodne skalowanie" pozwala skalować obiekt jednocześnie wzdłuż jego osi poziomej i pionowej, a także szybko powiększyć lub pomniejszyć obiekt względem jego punktu zaczepienia.

W programie CorelDRAW można ustawić punkt zaczepienia w dowolnym miejscu okna rysowania przez zwykłe kliknięcie. Klikając wewnątrz obiektu, można dokonać skalowania względem jego środka. Klikając na zewnątrz obiektu, można skalować obiekt i zmieniać jego położenie zgodnie z odległością i kierunkiem, w jakim przeciągana jest mysz. Podczas przeciągania wyświetlany jest kontur obiektu, dzięki czemu efekt skalowania można oceniać na bieżąco.

Interakcyjne skalowanie obiektów

W programie CorelDRAW dostępne są dwie metody interakcyjnego skalowania obiektu: za pomocą myszy lub narzędziem "Swobodne skalowanie". Obiekt można skalować jednocześnie wzdłuż osi poziomej i pionowej, a także szybko go powiększyć lub pomniejszyć względem jego punktu zaczepienia. Narzędzie "Swobodne skalowanie" pozwala skalować obiekt jednocześnie wzdłuż osi poziomej i pionowej.



Aby przeskalować obiekt za pomocą myszy:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Przytrzymaj klawisz CTRL i przeciągnij jeden z narożnych uchwytów zaznaczenia.

Obiekt jest skalowany krokami co 100% w miarę przeciągania.

Aby przeskalować obiekt za pomocą narzędzia "Swobodne skalowanie":



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Edycja kształtu" i uaktywnij narzędzie "Swobodna transformacja".
- 2 Kliknij znajdujące się na pasku właściwości narzędzie "Swobodne skalowanie".
- 3 Kliknij obiekt, który chcesz skalować.
- **4** Kliknij w dowolnym punkcie okna rysowania, aby wyznaczyć punkt zaczepienia, i nie zwalniaj przycisku myszy.
- 5 Przeciągaj obiekt, aby go skalować.



- Aby podczas skalowania obiektu za pomocą myszy zachować jego proporcje, należy w trakcie operacji przytrzymać wciśnięty klawisz CTRL lub wyłączyć przycisk "Nieproporcjonalne skalowanie/zmiana rozmiaru" na pasku właściwości.
- Aby móc wyznaczyć punkt zaczepienia z większą precyzją, należy kliknąć w pobliżu obiektu i powoli przeciągać wskaźnik myszy w stronę od obiektu. Jeśli w pewnym momencie obiekt znajdzie się poza obszarem okna rysowania, wystarczy pomniejszyć skalę wyświetlania rysunku, aby go odnaleźć.

Precyzyjne skalowanie obiektów

Skalowanie służy do zmiany wszystkich wymiarów obiektu o określony współczynnik procentowy. Na przykład podanie wartości 100% nie spowoduje żadnych zmian, podanie wartości 200% spowoduje dwukrotne zwiększenie rozmiaru obiektu, a wartości 50% – zmniejszenie rozmiaru o połowę.

Obiekt może być skalowany według określonego współczynnika w poziomie lub w pionie. Korzystając z dokera **Transformacja** można także nakazać zachowanie proporcji obiektu.

Aby skalować obiekt za pomocą dokera Transformacja:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Z menu **Rozmieszczenie** wybierz polecenie **Transformacja** i naciśnij przycisk "Skala i odbicie lustrzane".
- **3** Wpisz wartości procentowe w polach "X" (w poziomie) i "Y" (w pionie).
- 4 Naciśnij przycisk "Zastosuj".



- Domyślnie w programie CorelDRAW obiekty są skalowane względem swojego środka.
-
- Innym sposobem precyzyjnego skalowania obiektu jest zaznaczenie go za pomocą narzędzia "Wskaźnik" i wpisanie nowych wartości w polach "Współczynnik skalowania" na pasku właściwości.

Aby zachować proporcje podczas skalowania za pomocą dokera Transformacja:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Nieproporcjonalnie".

3 Wpisz wartość procentową w polu "X" (w poziomie) lub "Y" (w pionie).

Zmiana jednej wartości powoduje automatyczną zmianę drugiej, dzięki czemu zachowywane są oryginalne proporcje obiektu. Jeśli w polach "X" i "Y" zostaną wpisane różne wartości, za podstawę przy skalowaniu przyjęta będzie wartość wpisana jako ostatnia.



Þ.

ä+)

Jeżeli podczas skalowania obiektu zaznaczone jest polu wyboru "Nieproporcjonalnie" w dokerze Transformacja, w polach "X" (w poziomie) lub "Y" (w pionie) można wpisać odmienne wartości, które spowodują zmianę oryginalnych proporcji obiektu, ustanawiając nowy stosunek szerokości do wysokości. Jeśli następnie zaznaczenie pola wyboru "Nieproporcjonalnie" zostanie usunięte, obiekt będzie skalowany zgodnie z wpisanymi wartościami nieproporcjonalnymi. Tak więc, jeśli obiekt został przeskalowany, a następnie zachodzi potrzeba przeskalowania go zgodnie z oryginalnymi proporcjami, należy najpierw usunąć zaznaczenie pola wyboru "Nieproporcjonalnie", po czym ponownie wpisać pierwotne, proporcjonalne wartości.

Ustalanie punktu zaczepienia dla skalowania

Punkt zaczepienia obiektu można przenieść ze środka obiektu do dowolnego z ośmiu uchwytów zaznaczenia, wybierając inne pole punktu zaczepienia w dolnej części dokera **Transformacja**. Zaznaczenie tych pól wyboru umożliwia ustalenie punktu, który pozostanie nie zmieniony podczas skalowania. W efekcie obiekt jest skalowany wokół tego punktu.

Aby zmienić punkt zaczepienia dla skalowania obiektu:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu **Rozmieszczenie** wybierz polecenie **Transformacja** i naciśnij przycisk "Skala i odbicie lustrzane".
- **3** Zaznacz jedno z pól wyboru punktu zaczepienia, aby wybrać punkt zaczepienia.

Pola wyboru odpowiadają ośmiu uchwytom zaznaczenia i środkowi obiektu.

4 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Aby przywrócić środkowe położenie punktu zaczepienia:

- 1 Wykonaj czynności 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz opcję punktu zaczepienia odpowiadającą środkowi obiektu.
- 3 Naciśnij przycisk "Zastosuj".



Domyślnie obiekty są skalowane względem punktu zaczepienia, który znajduje się w środku pola zaznaczenia, ale punkt ten można zmienić stosownie do potrzeb.

.....

Obracanie obiektów

Podobnie jak inne narzędzia transformacji, narzędzia do obracania obiektów są elastyczne i łatwe w użyciu. Obiekty można obracać na wiele sposobów wokół dowolnego punktu na tworzonej ilustracji.

Przeciąganie uchwytów obrotu za pomocą myszy to prosty i szybki sposób obracania obiektu. Przeciągając jeden z tych uchwytów kolistym ruchem, można interakcyjnie obracać obiekt wokół jego bieżącego położenia – zmiany mogą być obserwowane na bieżąco.

Jeśli natomiast obiekt obracany jest przy użyciu narzędzia "Swobodny obrót", środek obrotu można wyznaczyć kliknięciem myszy. Po rozpoczęciu przeciągania myszą wyświetlany jest kontur obiektu oraz linia obrotu – przerywana niebieska linia, wychodząca poza obszar strony rysunkowej. Linia obrotu wskazuje kąt, o jaki obracany jest obiekt względem środka obrotu. Wyświetlany kontur obiektu pozwala zobaczyć efekt obrotu.

Dostępne są także narzędzia, które umożliwiają bardziej precyzyjne obracanie. Obiekt można obrócić o określony kąt wokół jego własnego środka obrotu lub względem punktów o innych współrzędnych.

Narzędzie "Swobodny obrót" pozwala szybko obrócić obiekt wokół dowolnego punktu w oknie rysowania.



Domyślnie środek obrotu obiektu jest zawsze umieszczany w środku pola zaznaczenia obiektu. Środek obrotu można jednak przenieść w dowolne miejsce rysunku, a także przywrócić jego położenie domyślne.

Interakcyjne obracanie obiektów

Interakcyjne obracanie obiektu wykonywane jest przez przeciąganie uchwytów za pomocą myszy lub za pomocą narzędzia "Swobodny obrót".

Obiekt można obracać zgodnie z ruchem wskazówek zegara za pomocą myszy.



Aby obrócić obiekt za pomocą myszy:



1 Kliknij dwukrotnie obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

Zostaną wyświetlone uchwyty obracania i pochylania o wyglądzie dwukierunkowych strzałek. Znacznik środka obrotu zostanie wyświetlony pośrodku pola zaznaczenia.

2 Kliknij uchwyt obracania (dowolna z dwukierunkowych strzałek na narożnikach) i przeciągaj uchwyt po okręgu w prawo lub w lewo, aby obracać obiekt.

Aby obrócić obiekt wokół innego punktu zaczepienia za pomocą myszy:

- 1 Kliknij dwukrotnie obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Przeciągnij znacznik środka obrotu w odpowiednie położenie gdziekolwiek wewnątrz lub na zewnątrz obiektu.
- **3** Kliknij narożny uchwyt obracania i przeciągaj uchwyt po okręgu w prawo lub w lewo, aby obracać obiekt.

Aby obrócić linię, krzywą lub krzywą zamkniętą za pomocą myszy:

- I Kliknij dwukrotnie obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Kliknij uchwyt obracania i przeciągaj uchwyt po okręgu w prawo lub w lewo, aby obracać obiekt.

Aby obrócić obiekt za pomocą narzędzia "Swobodny obrót":

1 Otwórz paletę wysuwaną "Edycja kształtu" i uaktywnij narzędzie "Swobodna transformacja".

G

- 2 Uaktywnij narzędzie "Swobodny obrót".
- 3 Zaznacz obiekt, który chcesz obrócić.
- 4 Kliknij w oknie rysowania, aby określić środek obrotu.
- 5 Przeciągaj linię obrotu, aby obrócić obiekt.
- Im wskaźnik myszy przesuwany jest bliżej środka obrotu, tym wyraźniejszy jest wpływ ruchów myszy na obracanie obiektu. Im wskaźnik myszy znajduje się dalej od środka obrotu, tym obrót jest łagodniejszy.

.....



- Podczas obracania obiektu można go pochylać lub zmieniać jego rozmiar, przytrzymując klawisz ALT (pochylanie) lub SHIFT (zmiana rozmiaru).
- Aby spowodować przyciąganie środka obrotu do różnych punktów innych obiektów na rysunku, należy z menu Widok wybrać polecenie Przyciągaj do obiektów. Następnie należy przesunąć środek obrotu w kierunku innych obiektów.

Precyzyjne obracanie obiektów

Gdy wymagany jest duży poziom dokładności, obiekt można obrócić o ściśle określony w stopniach kąt. Możliwy jest także obrót wokół punktu określonego względem bieżącego położenia obiektu.

Aby precyzyjnie obrócić obiekt za pomocą dokera Transformacja:



G

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Transformacja i naciśnij przycisk "Obrót".
- 3 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Środek względny" w dokerze Transformacja.

- **4** Wpisz wartości w polach "X" (w poziomie) i "Y" (w pionie), aby określić współrzędne punktu, wokół którego chcesz obrócić obiekt.
- 5 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Kąt obrotu".
- **6** Naciśnij przycisk "Zastosuj".

 Innym sposobem obrócenia obiektu z dużą precyzją jest zaznaczenie go za pomocą narzędzia "Wskaźnik" i wpisanie nowej wartości w polu "Kąt obrotu" na pasku właściwości.

.....



QE

- Wpisanie dodatniej wartości w polu "Kąt obrotu" powoduje obracanie obiektu zgodnie z ruchem wskazówek zegara; wpisanie wartości ujemnej – w kierunku przeciwnym.
- Obiekt można obrócić także wokół dowolnego z jego uchwytów zaznaczenia. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Precyzyjne ustawianie środka obrotu".

Precyzyjne ustawianie środka obrotu

Domyślnie obiekt jest obracany wokół swojego środka. Środek obrotu obiektu można przenieść w dowolne miejsce w oknie rysowania.

Możliwe jest także przesunięcie środka obiektu do punktu określonego współrzędnymi linijki lub na określoną odległość. Obiekt będzie obracany wokół nowego punktu.

Odpowiednie ustawienie środka obrotu pozwala obracać obiekt wokół innego obiektu.



	Aby obrócić obiekt wokół punktu określonego współrzędnymi linijki:		
₹ 	1	Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".	
	2	Otwórz paletę wysuwaną "Edycja kształtu" i uaktywnij narzędzie "Swobodna transformacja".	
	3	Wyłącz przycisk "Położenie względem obiektu" znajdujący się na pasku właściwości.	
		Przycisk "Położenie względem obiektu" jest wyłączony, kiedy nie jest wciśnięty.	
	4	Wpisz wartości "X" i "Y" w polach "Położenie środka obrotu" znajdujących się na pasku właściwości.	
	5	Wpisz odpowiednią wartość w polu "Kąt obrotu" znajdującym się na pasku właściwości i naciśnij klawisz ENTER.	
	Aby obrócić obiekt wokół punktu określonego względem bieżącego położ obiektu:		
	1	Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.	
	2	Włącz przycisk "Położenie względem obiektu" znajdujący się na pasku właściwości.	
		Przycisk "Położenie względem obiektu" jest włączony, kiedy jest wciśnięty.	
	3	Wpisz wartości "X" i "Y" w polach "Położenie środka obrotu" znajdujących się na pasku właściwości.	
	4	Wpisz odpowiednią wartość w polu "Kąt obrotu" i naciśnij klawisz ENTER.	
×113	•	Podanie ujemnych (-) wartości powoduje obracanie obiektu zgodnie z ruchem wskazówek zegara; podanie wartości dodatnich (+) powoduje obracanie obiektu w kierunku przeciwnym.	
	•	Przeniesienie środka obrotu w określone położenie jest pomocne podczas obracania kilku obiektów z równoczesnym zachowaniem ich wyrównania, ponieważ można określić te same współrzędne środka obrotu dla wielu obiektów.	
	•	Precyzyjny obrót obiektu względem jego bieżącego położenia jest możliwy także przy użyciu dokera Transformacja .	

Przywracanie domyślnego środka obrotu

Domyślnie obiekt jest obracany wokół punktu (zwanego środkiem obrotu) znajdującego się w środku pola zaznaczenia obiektu. Jeśli środek obrotu przesunięto, można przywrócić jego centralne położenie za pomocą paska właściwości lub myszy.

Aby przywrócić domyślny środek obrotu za pomocą myszy:

1 Kliknij dwukrotnie obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

Zostaną wyświetlone uchwyty obracania i pochylania o wyglądzie dwukierunkowych strzałek. Znacznik środka obrotu zostanie wyświetlony pośrodku pola zaznaczenia.

- **2** Przytrzymaj klawisz CTRL i przeciągnij znacznik środka obrotu w kierunku środka obiektu.
- 3 Zwolnij przycisk myszy, aby znacznik został przyciągnięty do środka obiektu.

Aby przywrócić domyślny środek obrotu linii, krzywej lub obiektu zamkniętego:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Kliknij obiekt, aby wyświetlić jego uchwyty obracania.
- Przytrzymaj klawisz CTRL i przeciągnij znacznik środka obrotu w kierunku środka obiektu.

Aby przywrócić domyślny środek obrotu przez podanie wartości liczbowych:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Edycja kształtu" i uaktywnij narzędzie "Swobodna transformacja".
- **3** Włącz przycisk "Położenie względem obiektu/strony" znajdujący się na pasku właściwości.

Przycisk "Położenie względem obiektu/strony" jest włączony, kiedy jest wciśnięty.



R

- **4** Wpisz wartości 0,0 w polach "X" i "Y" położenia środka obrotu.
- 5 Kiedy kursor znajduje się wciąż w polu "X" lub "Y", naciśnij klawisz ENTER.
- Domyślny środek obrotu można także przywrócić, korzystając z paska narzędzi "Transformacje" lub dokera Transformacja.

Dokonywanie transformacji obiektów 315

Pochylanie obiektów

Podobnie jak inne narzędzia transformacji, narzędzia do pochylania obiektów są elastyczne i łatwe w użyciu. Obiekty można pochylać interakcyjnie lub z dużą precyzją. Interakcyjne pochylanie wykonywane jest szybko i bezpośrednio na ekranie, często przy użyciu myszy. Bardziej precyzyjne pochylanie wymaga podania procentowych wartości, które stanowią dokładną informację o zmianach obiektu.

Najszybszym sposobem nadania nachylenia obiektom na tworzonej ilustracji jest przeciąganie uchwytów pochylania. Wykorzystanie narzędzia "Swobodne pochylenie" to także szybka metoda jednoczesnego pochylania obiektu w pionie i w poziomie.

Narzędzie "Swobodne pochylenie" umożliwia jednocześnie pochylenie poziomych i pionowych linii obiektu względem ustalonego punktu, zwanego punktem zaczepienia. Punkt zaczepienia można szybko ustawić, klikając w dowolnym miejscu okna rysowania. Istnieje też możliwość przywrócenia domyślnego położenia punktu zaczepienia.

Narzędzie "Swobodne pochylenie" pozwala pochylić obiekt względem dowolnego punktu w oknie rysowania.



Pochylanie odbywa się względem punktu zaczepienia. Na przykład klikając wewnątrz obiektu, można pochylać go względem jego środka. Kliknięcie na zewnątrz obiektu powoduje, że na pochylanie obiektu będą miały wpływ wybrany punkt zaczepienia, odległość między obiektem a tym punktem oraz odległość i kierunek przeciągnięcia myszy.

Interakcyjne pochylanie obiektów

Obiekt można pochylić interakcyjnie za pomocą myszy, przeciągając uchwyty pochylania. Uchwyty pochylania to proste poziome i pionowe strzałki, wyświetlane na środkach boków pola zaznaczenia obiektu. Narzędzie "Swobodne pochylenie" powoduje zmianę nachylenia i położenia obiektu.
Pochylanie obiektu w poziomie i w prawo za pomocą myszy.



Aby pochylić obiekt za pomocą myszy:

N.

- 1 Kliknij dwukrotnie obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Wykonaj jedną z poniższych operacji:
 - · Aby obiekt pochylić w lewo lub w prawo, przeciągnij jeden z poziomych uchwytów pochylania.
 - Aby obiekt pochylić w górę lub w dół, przeciągnij jeden z pionowych uchwytów pochylania.

Aby pochylić obiekt pionowo i poziomo:

- 1 Kliknij dwukrotnie obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Przytrzymaj klawisz ALT i przeciągaj uchwyty pochylania.

Aby pochylić linię, krzywą lub obiekt zamknięty:

- 1 Kliknij dwukrotnie obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Przeciągaj uchwyt pochylania w dowolnym kierunku.

Aby pochylić obiekt za pomocą narzędzia "Swobodne pochylenie":

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Edycja kształtu" i uaktywnij narzędzie "Swobodna transformacja".
- 2 Uaktywnij narzędzie "Swobodne pochylenie" znajdujące się na pasku właściwości.

317 Dokonywanie transformacji obiektów

- **3** Kliknij obiekt, który chcesz pochylić.
- 4 Kliknij w dowolnym miejscu okna rysowania, aby określić punkt zaczepienia.
- 5 Przeciągaj, aby pochylić obiekt.



• Aby móc wyznaczyć punkt zaczepienia z większą precyzją, należy kliknąć w pobliżu obiektu i powoli przeciągać wskaźnik myszy w stronę od obiektu. Jeśli w pewnym momencie obiekt znajdzie się poza obszarem okna rysowania, wystarczy pomniejszyć skalę wyświetlania rysunku, aby go odnaleźć.

 Aby pochylić obiekt jednocześnie wzdłuż jego osi poziomej i pionowej, podczas przeciągania uchwytu pochylania należy przytrzymać wciśnięty klawisz ALT. Łatwiej jest sterować transformacją, przesuwając wskaźnik myszy w pobliżu obiektu.

Precyzyjne pochylanie obiektów

Obiekty można pochylać o określony kąt. Domyślnie punkt zaczepienia pochylania znajduje się w środku obiektu.

Aby precyzyjnie pochylić obiekt:



1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".



2 Otwórz paletę wysuwaną "Edycja kształtu" i uaktywnij narzędzie "Swobodna transformacja".



- **3** Wpisz poziomą wartość pochylenia w górnej, a pionową wartość w dolnej części pola "Kąt pochylenia", znajdującego się na pasku właściwości.
- **4** Kiedy kursor znajduje się wciąż w polu "Kąt pochylenia", naciśnij klawisz ENTER.

Aby zmienić punkt zaczepienia obiektu:

1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".



- 2 Z menu **Rozmieszczenie** wybierz polecenie **Transformacja**, a następnie naciśnij przycisk "Pochylenie".
- **3** Zaznacz jedno z pól wyboru "Punkt zaczepienia", aby wybrać punkt zaczepienia.

Pola wyboru odpowiadają ośmiu uchwytom zaznaczenia i środkowi obiektu.

4 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Przywracanie domyślnego punktu zaczepienia obiektu

Domyślnie obiekty są pochylane wokół punktu zaczepienia, który znajduje się w środku pola zaznaczenia obiektu. Jeśli punkt zaczepienia pochylania został przesunięty, można przywrócić jego domyślne położenie na środku obiektu.

Aby przywrócić domyślne położenie punktu zaczepienia na środku obiektu:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu **Rozmieszczenie** wybierz polecenie **Transformacja**, a następnie naciśnij przycisk "Pochylenie".
- 3 Zaznacz środkowe pole punktu zaczepienia w dokerze Transformacja.

Wykonywanie lustrzanych odbić obiektów

Narzędzia do odbić lustrzanych pozwalają uzyskać odbicie lustrzane dowolnego obiektu na rysunku. Odbicia lustrzane obiektów w poziomie, w pionie i po przekątnej można tworzyć używając myszy, narzędzia "Swobodne odbicie", paska właściwości oraz dokera **Transformacja**. Odbicie w poziomie powoduje zamianę lewej i prawej strony obiektu, natomiast odbicie w pionie – części górnej i dolnej.

Narzędzie "Swobodne odbicie" tworzy odbicie lustrzane obiektu znajdującego się w oknie rysowania przy użyciu podanego kąta. Punkt zaczepienia można określić, klikając myszą.

Narzędzie "Swobodne odbicie" pozwala precyzyjnie wykonać odbicie lustrzane obiektu pod dowolnym kątem.



Podczas korzystania z narzędzia "Swobodne odbicie", przy przeciąganiu obiektu myszą wyświetlany jest kontur obiektu oraz przerywana linia przechodząca przez punkt zaczepienia. Linia rozciąga się poza obszar strony rysowania i nosi nazwę linii odbicia. Położenie punktu zaczepienia decyduje o odległości pomiędzy obiektem a linią odbicia. Linia odbicia wskazuje kąt, pod jakim wykonywane jest odbicie obiektu względem punktu zaczepienia.

Wykonywanie odbić lustrzanych obiektów

Można tworzyć odbicia lustrzane obiektów w poziomie, w pionie oraz po przekątnej. Najłatwiej jest wykonać odbicie lustrzane obiektu za pomocą myszy. Aby odbijać obiekty za pomocą paska właściwości, można użyć narzędzia "Swobodne odbicie". Domyślnie punkt zaczepienia odbicia lustrzanego znajduje się w środku obiektu. Korzystając z narzędzia "Swobodne odbicie" lub dokera **Transformacja**, można zmienić położenie punktu zaczepienia, aby określić kierunek, w jakim obiekt ma zostać odbity.

Uzyskiwanie odbicia lustrzanego obiektu w pionie przy użyciu myszy.

N.



Aby wykonać odbicie lustrzane obiektu w poziomie za pomocą myszy:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Przytrzymaj wciśnięty klawisz CTRL i przeciągnij lewy lub prawy uchwyt zaznaczenia obiektu na przeciwną stronę obiektu.

Po przejściu na przeciwną stronę obiektu zostanie wyświetlony jego kontur.

3 Zwolnij przycisk myszy, a następnie klawisz CTRL.

Aby wykonać odbicie lustrzane obiektu w pionie za pomocą myszy:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Przytrzymaj wciśnięty klawisz CTRL i przeciągnij górny lub dolny uchwyt zaznaczenia obiektu na przeciwną stronę obiektu.

Po przejściu na przeciwną stronę obiektu zostanie wyświetlony jego kontur.

3 Zwolnij przycisk myszy, a następnie klawisz CTRL.

Aby wykonać odbicie lustrzane obiektu po przekątnej za pomocą myszy:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Przytrzymaj klawisz CTRL i przeciągnij jeden z narożnych uchwytów pola zaznaczenia obiektu na przeciwną stronę.

Po przejściu na przeciwną stronę obiektu zostanie wyświetlony jego kontur.

3 Zwolnij przycisk myszy, a następnie klawisz CTRL.

Aby wykonać odbicie lustrzane obiektu za pomocą narzędzia "Swobodne odbicie":



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Edycja kształtu" i uaktywnij narzędzie "Swobodna transformacja".
- 2 Kliknij narzędzie "Swobodne odbicie", znajdujące się na pasku właściwości.
- 3 Kliknij obiekt, który chcesz odbić.
- 4 Kliknij w dowolnym miejscu okna rysowania, aby określić punkt zaczepienia.
- 5 Przeciągaj myszą, aby utworzyć linię odbicia.

Aby wykonać odbicie lustrzane obiektu za pomocą dokera Transformacja:



4

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu **Rozmieszczenie** wybierz polecenie **Transformacja**, a następnie naciśnij przycisk "Skala i odbicie lustrzane".

- "Odbicie lustrzane w poziomie", aby utworzyć poziome odbicie lustrzane obiektu,
- "Odbicie lustrzane w pionie", aby utworzyć pionowe odbicie lustrzane obiektu.
- **4** Zaznacz jedno z pól wyboru punktu zaczepienia, aby wybrać punkt zaczepienia.

3 Naciśnij jeden z poniższych przycisków w dokerze **Transformacja**:

Pola wyboru odpowiadają ośmiu uchwytom zaznaczenia i środkowi obiektu. Przez zaznaczenie pola określa się kierunek tworzenia odbicia obiektu.

5 Naciśnij przycisk "Zastosuj".



- Aby utworzyć lustrzane odbicie obiektu po przekątnej za pomocą dokera **Transformacja**, należy wcisnąć zarówno przycisk "Odbicie lustrzane w poziomie", jak i "Odbicie lustrzane w pionie".
- Ponieważ punktem zaczepienia odbicia lustrzanego jest środek obiektu, odbicie obiektu symetrycznego pozornie nie wywołuje żadnego efektu.



- Im wskaźnik myszy przesuwany jest bliżej obiektu na linii odbicia, tym ruch obiektu jest bardziej wrażliwy na ruchy myszy. Im wskaźnik myszy znajduje się dalej od obiektu, tym słabsza jest reakcja.
- Lustrzane odbicie obiektu można także wykonać, zaznaczając obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik" i naciskając przyciski odbijania obiektów w poziomie lub w pionie na pasku właściwości.

Spawanie, przycinanie i wyznaczanie części wspólnej obiektów

Spawając, przycinając lub wyznaczając część wspólną obiektów, tworzy się zupełnie nowe figury – nieregularne i nietypowe. Istnieją dwie metody spawania, przycinania i wyznaczania części wspólnej obiektów: wykorzystanie dokera **Kształtowanie** oraz użycie narzędzia "Wskaźnik" w połączeniu z paskiem właściwości. Czynności spawania, przycinania oraz wyznaczania części wspólnej można wykonywać na pojedynczych obiektach względem innych pojedynczych obiektów oraz względem wielu obiektów, a także na wielu obiektach względem wielu obiektów.

Powyższe operacje mają zastosowanie do niemal wszystkich obiektów utworzonych w programie CorelDRAW, między innymi do klonów, obiektów położonych na różnych warstwach, a także do pojedynczych obiektów zawierających przecinające się linie. Spawanie, przycinanie i wyznaczanie części wspólnej nie jest jednak możliwe w przypadku tekstu akapitowego, linii wymiarowych, map bitowych oraz obiektów głównych klonów.

Spawanie obiektów

Zespawanie kilku obiektów powoduje ich złączenie, tak że powstaje pojedynczy obiekt z jednym konturem. Kontur nowego obiektu tworzony jest z zewnętrznych krawędzi obiektów zespawanych, a wszystkie przecinające się linie znikają.

Obiekty można spawać niezależnie od tego, czy nachodzą na siebie, czy też nie. Jeśli zespawane zostaną obiekty nie mające punktów wspólnych, utworzona z nich zespawana grupa traktowana jest jak jeden obiekt. W obu przypadkach atrybuty wypełnienia i konturu obiektu są zgodne z atrybutami obiektu docelowego – obiektu, do którego dospawano zaznaczony obiekt lub obiekty. Możliwe jest zespawanie dowolnej liczby obiektów jednocześnie, w tym klonów, obiektów na różnych warstwach oraz obiektów zawierających przecinające się linie. Przy spawaniu obiektów znajdujących się na różnych warstwach, obiekt powstały w wyniku spawania znajdzie się na tej samej warstwie, co obiekt docelowy. Po spawaniu pojedynczych obiektów z przecinającymi się liniami, obiekt taki zostaje podzielony na podścieżki, ale jego wygląd nie zmienia się.

Przycinanie obiektów

Przycinanie obiektu polega na usunięciu tych jego fragmentów, na które nakładają się inne, zaznaczone obiekty. Powstaje w ten sposób całkiem nowy kształt. Przycinanie to szybki sposób na utworzenie obiektów o nieregularnych kształtach.

Obiekt poddawany przycinaniu, zwany obiektem docelowym, zachowuje swoje atrybuty wypełnienia i konturu. Na przykład, jeżeli przycinany jest prostokąt, którego fragment nakłada się na koło, usunięty zostanie obszar prostokąta pokrywający się z kołem. Powstanie dzięki temu nowy, nieregularny kształt.

Część wspólna obiektów

Wyznaczanie części wspólnej pozwala utworzyć nowy obiekt z obszaru, w którym nakładają się na siebie dwa lub więcej obiektów. Kształt nowego obiektu może być prosty lub złożony, w zależności od kształtów figur, z jakich wyznacza się część wspólną.

Atrybuty wypełnienia i konturu nowego obiektu zależą od obiektu docelowego – obiektu o części wspólnej z pierwszym zaznaczonym obiektem lub obiektami. Powstający nowy obiekt ma takie same atrybuty wypełnienia i konturu, jak obiekt docelowy.

Spawanie obiektów

Z dwóch lub więcej obiektów można utworzyć pojedynczy obiekt złożony z krzywych. Jeżeli obiekty nakładają się, powstaje jeden obiekt wynikowy. Jeśli obiekty nie nakładają się, utworzona zostaje zespawana grupa, traktowana jak jeden obiekt, mimo że pozornie są to odrębne obiekty.

Polecenie Spawanie scala nakładające się obiekty (1), tworząc pojedynczy obiekt z jednym konturem (2).



Aby zespawać obiekty za pomocą dokera Kształtowanie:

k

Ð

- 1 Zaznacz obiekty za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Kształtowanie.
- 3 Naciśnij przycisk "Spawanie" w dokerze Kształtowanie.
- 4 Zaznacz jedno z poniższych pól wyboru:
 - "Obiekty źródłowe" pozwala zachować kopię zaznaczonego obiektu po zespawaniu,
 - "Obiekty docelowe" pozwala zachować kopię obiektu docelowego (obiektu, z którym spawany jest zaznaczony obiekt) po zespawaniu.
- 5 Naciśnij przycisk "Spawaj z".
- 6 Kliknij obiekt, który ma być obiektem docelowym.

Zespawane obiekty będą miały takie same atrybuty wypełnienia i konturu, jak obiekt docelowy.



• Zamiast pojedynczego obiektu źródłowego lub docelowego można w obu przypadkach wybrać zbiór wielu obiektów. Aby zaznaczyć większą liczbę obiektów, należy klikać je po kolei narzędziem "Wskaźnik" przy wciśniętym klawiszu SHIFT lub zastosować zaznaczanie markizą.

• Otwory, które powstały po zespawaniu pojedynczych obiektów zawierających przecinające się linie można usunąć likwidując wewnętrzne podścieżki obiektu.

Aby zespawać obiekty, korzystając z paska właściwości:



1 Zaznacz obiekty za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

- 2 Naciśnij przycisk "Spawanie" znajdujący się na pasku właściwości.
- Ling

• Jeśli podczas spawania przy użyciu paska właściwości obiekty zostały zaznaczone markizą, zespawany obiekt przyjmie te same właściwości konturu i wypełnienia, co obiekt położony najniżej. W przypadku pojedynczego zaznaczenia wielu obiektów, obiekt zespawany będzie miał właściwości obiektu, który kliknięto jako ostatni.

Przycinanie obiektów

Przycinanie obiektów polega na tworzeniu nowych obiektów o nieregularnych kształtach poprzez usunięcie tych obszarów obiektów, które nakładają się na inne zaznaczone obiekty. Przed rozpoczęciem przycinania należy wybrać obiekt przycinany (obiekt docelowy) oraz obiekt lub obiekty, które mają być wykorzystane do przycinania. Obiekty przycinające muszą nakładać się na obiekt docelowy – lub być przez niego przykrywane. Pojedyncze obiekty można przycinać za pomocą jednego lub więcej obiektów, możliwe jest także przycinanie wielu obiektów za pomocą wielu obiektów.

Polecenie Przycinanie można wykorzystać do usuwania fragmentów obiektu.



Aby przyciąć obiekt za pomocą dokera Kształtowanie:

- Za pomocą narzędzia "Wskaźnik", zaznacz wszystkie obiekty, które mają być użyte do przycięcia obiektu docelowego.
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Kształtowanie.
- 3 Naciśnij przycisk "Przycinanie" w dokerze Kształtowanie.
 - 4 Zaznacz jedno z poniższych pól wyboru:
 - "Obiekty źródłowe" pozwala zachować kopię obiektu przycinającego,
 - "Obiekty docelowe" pozwala zachować kopię obiektu przycinanego.
 - 5 Naciśnij przycisk "Przytnij".
 - **6** Kliknij obiekt docelowy.

Aby przyciąć obiekt za pomocą paska właściwości:

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" wskaż obiekt przycinany i obiekty przycinające.
- 2 Naciśnij przycisk "Przycinanie" znajdujący się na pasku właściwości.



N.

뫄

Jeśli obiekty zaznaczono markizą, przycięty zostanie obiekt położony najniżej. W przypadku pojedynczego zaznaczania wielu obiektów, przycięty zostanie obiekt zaznaczony jako ostatni.

Aby przyciąć wiele obiektów za pomocą wielu obiektów:

- 1 Zaznacz markizą dwa lub więcej obiektów przycinających.
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Kształtowanie.
- 3 Naciśnij przycisk "Przytnij" w dokerze Kształtowanie.
- **4** Przytrzymując klawisz SHIFT, za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekty, które mają być przycięte.
- 5 Zwolnij klawisz SHIFT.

• Przed przycięciem wielu obiektów nie jest konieczne ich zgrupowanie.

Wyznaczanie części wspólnej obiektów

Wyznaczanie części wspólnej polega na utworzeniu nowego obiektu z obszaru, w którym nakładają się dwa lub więcej obiektów. W rezultacie powstaje jeden obiekt, mający taki sam rozmiar i kształt, jak obszar będący częścią wspólną obiektów. Ponadto istnieje możliwość zachowania wszystkich lub niektórych obiektów pierwotnych, można też nie zachowywać żadnego z nich. Nowy obiekt ma zawsze takie same atrybuty wypełnienia i konturu, jak obiekt docelowy.

Polecenie Część wspólna pozwala utworzyć nowy obiekt z obszaru wspólnego nakładających się obiektów.



Aby wyznaczyć część wspólną obiektów za pomocą dokera Kształtowanie:



1 Zaznacz obiekty za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Kształtowanie.
- 3 Naciśnij przycisk "Część wspólna" w dokerze Kształtowanie.
- 4 Zaznacz jedno z poniższych pól wyboru:
 - "Obiekty źródłowe" pozwala zachować kopię wszystkich zaznaczonych obiektów (poza obiektem docelowym),
 - "Obiekty docelowe" pozwala zachować kopię obiektu docelowego.
- 5 Naciśnij przycisk "Część wspólna z".
- 6 Kliknij obiekt docelowy.

Aby wyznaczyć część wspólną za pomocą paska właściwości:

- 1 Zaznacz obiekty za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Naciśnij przycisk "Część wspólna" znajdujący się na pasku właściwości.

Dokonywanie transformacji obiektów 327



• Jeśli obiekty zaznaczono markizą, nowy obiekt (część wspólna) będzie miał właściwości obiektu położonego najniżej. W przypadku pojedynczego zaznaczania wielu obiektów, nowy obiekt będzie miał właściwości obiektu zaznaczonego na końcu.

Aby wyznaczyć część wspólną wielu obiektów:

- 1 Zaznacz markizą dwa lub więcej obiektów, dla których chcesz wyznaczyć część wspólną z obiektami docelowymi.
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Kształtowanie.
- 3 Naciśnij przycisk "Część wspólna" w dokerze Kształtowanie.
- **4** Przytrzymując klawisz SHIFT, zaznacz obiekty docelowe za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 5 Zwolnij klawisz SHIFT.



• Przed wyznaczeniem części wspólnej wielu obiektów nie jest konieczne ich zgrupowanie.



PRACA Z KOLORAMI

Aby uzyskać zgodne z wymaganiami, spójne i dokładne odwzorowanie kolorów, ważne jest zrozumienie sposobu przekazywania informacji o kolorach między skanerem, monitorem i drukarką. Zagadnienia związane z przestrzenią kolorów dostępnych dla używanych urządzeń oraz metody zarządzania kolorami to kluczowe elementy w osiągnięciu precyzyjnej kontroli nad kolorami w projekcie. Zarządzanie kolorami polega na zapewnieniu możliwie największej zgodności kolorów uzyskanych w produkcie finalnym z pożądanymi kolorami, bez względu na rodzaj wykorzystywanych urządzeń.

Każdy widzi kolory w inny sposób. Kolor jest subiektywnym wrażeniem ludzkiego oka. Każde urządzenie wykorzystywane przy opracowywaniu projektu (skaner, monitor i drukarka), może mieć inną przestrzeń kolorów. Na przykład drukarka może nie być w stanie odtworzyć określonego koloru widzianego przez ludzkie oko.

Ponieważ liczba możliwych kolorów jest tak wielka, należy zastosować dokładną metodę definiowania każdego koloru. Na przykład po uzyskaniu poszukiwanego odcienia koloru jasnopomarańczowego przydatna jest możliwość odtworzenia tego koloru i przekazania innym informacji o sposobie jego uzyskania. Model kolorów pozwala zdefiniować taki odcień koloru pomarańczowego przez jego rozbicie na dokładnie określone składowe, umożliwiające precyzyjne przekazanie informacji innym osobom i urządzeniom elektronicznym, wykorzystywanym podczas tworzenia projektów. Model kolorów jest to system organizowania i definiowania kolorów na bazie zestawu podstawowych właściwości, które można powielać.

Modele kolorów

Istnieje wiele różnych modeli kolorów, na przykład HSB, RGB, CMYK czy CIE Lab. Modele kolorów RGB i CMYK to jedynie dwa spośród wielu modeli kolorów, opracowanych dla różnorodnych zastosowań projektowania cyfrowego czy DTP. Nie jest konieczna znajomość wszystkich istniejących modeli, lecz przydaje się znajomość kilku spośród bardziej rozpowszechnionych.

Model HSB

Bez światła lub obserwatora, wszystkie przedmioty wokół są bezbarwne. Kolor pojawia się jedynie w naszych umysłach, po tym jak zmysł wzroku odbierze fale świetlne o długościach odpowiadających kolorom przedmiotów. Opierając się na sposobie postrzegania kolorów przez człowieka, model HSB definiuje kolory za pomocą trzech atrybutów:

Praca z kolorami 331

Model kolorów HSB



- barwy (H),
- nasycenia (S),
- jaskrawości (B).

Barwa (H) to nazwa nadawana kolorom w mowie potocznej. Barwy tworzą koło kolorów. Cytryna ma barwę żółtą, a truskawka – czerwoną. Nasycenie (S) odnosi się do intensywności lub natężenia kolorów przedmiotu. Pożółkły papier nie zawiera zbyt wiele żółtego koloru w porównaniu z nasyceniem koloru cytryny. Kolory można podzielić na jasne lub ciemne, jeśli porówna się ich jaskrawość (B). Jaskrawość odnosi się do zmniejszania lub zwiększania udziału bieli w kolorze. Kolor światła żarówki jest bardziej jaskrawy i jaśniejszy od ciemnożółtej cytryny.

Model RGB

Miliony kolorów, jakie może wyświetlić monitor, mogą być opisane za pomocą udziałów koloru czerwonego, zielonego i niebieskiego. Wymienione trzy składowe koloru tworzą podstawę modelu kolorów RGB (R – czerwony, G – zielony i B – niebieski). Każdemu z tych trzech kolorów jest przypisana wartość z zakresu od 0 do 255. Model RGB bazuje na kolorach światła, gdzie wyższym wartościom RGB odpowiadają większe ilości białego światła. Skutkiem tego im większe są wartości RGB, tym jaśniejsze kolory one opisują. Gdy wszystkie trzy składowe osiągną maksymalne wartości, uzyskiwany jest kolor biały. Ponieważ w modelu RGB kolory tworzone są przez sumowanie światła, jest on nazywany addytywnym modelem kolorów. Addytywny model kolorów wykorzystywany jest w monitorach i skanerach, ponieważ urządzenia te emitują światło. Wrażenie milionów różnych kolorów uzyskiwane jest dzięki wysyłaniu promieni światła czerwonego, zielonego i niebieskiego o zmiennym natężeniu. Model kolorów RGB



Jedno z ograniczeń modelu RGB polega na tym, że jest to model zależny od urządzenia. Oznacza to, że nie tylko skanery i monitory różnych producentów, lecz nawet identyczne urządzenia tego samego producenta generują różne kolory. Parametry wszystkich monitorów zmieniają się z czasem, a wraz z nimi wyświetlane kolory, przez co konieczne jest regularne kalibrowanie monitora i innych urządzeń elektronicznych wykorzystywanych przy opracowywaniu projektów. Model RGB nie może być standardem kolorów, ponieważ wyniki jego stosowania nie są w stu procentach powtarzalne.

Model CMYK

Kolory wyświetlane na ekranie monitora są odwzorowywane na papierze przez użycie barwników, a nie światła. Kolory uzyskiwane w wydrukach na papierze i innych nośnikach powstają dzięki światłu odbitemu. Najczęściej spotykanym sposobem uzyskiwania kolorowych obrazów na papierze jest odpowiednie wymieszanie atramentu niebieskozielonego, purpurowego, żółtego i czarnego. Kolory te sa składowymi koloru w modelu CMYK (C – niebieskozielony, M – purpurowy, Y – żółty i K – czarny). Każdy kolor w modelu CMYK jest opisywany za pomocą wartości procentowej (od 0 do 100). Barwniki tworzą kolory, odbijając fale światła o określonych długościach i jednocześnie pochłaniając pozostałe. Ciemniejsze barwniki pochłaniają więcej światła. Ponieważ model CMYK jest oparty na kolorach atramentów, większy udział procentowy atramentu odpowiada ciemniejszym kolorom. W teorii, połączenie 100 % koloru niebieskozielonego, 100 % purpurowego i 100% żółtego powinno dać w rezultacie kolor czarny. W rzeczywistości powstaje kolor ciemnobrązowy, więc w modelu kolorów i w procesie drukowania dodatkowo stosowany jest kolor czarny, kompensujący niedoskonałe zachowanie się pigmentów. Model kolorów CMYK jest nazywany modelem subtraktywnym, ponieważ jego kolory powstają w wyniku absorbowania światła. Modelu CMYK nie można wykorzystywać jako standardu, ponieważ jest to model zależny od urządzenia i uzyskiwane w nim kolory nie są w stu procentach powtarzalne.

Praca z kolorami 333

Model kolorów CMYK



Model CIE Lab

Wiele badań poświęcono problemowi uzyskania modelu kolorów powtarzalnego i niezależnego od urządzenia. W roku 1931 komisja La Commision Internationale de L'Eclairage (CIE) zdefiniowała model kolorów niezależny od urządzenia, oparty na sposobie postrzegania kolorów przez ludzkie oko. W modelu CIE Lab wykorzystano teorię, według której kolor nie może być jednocześnie zielony i czerwony oraz nie może być jednocześnie żółty i niebieski. W takiej sytuacji pojedyncze wartości opisują składowe zieloną i czerwoną oraz niebieską i żółtą dowolnego koloru. Nazwa Lab pochodzi od trzech wartości wykorzystywanych w modelu do definiowania koloru – wartości jasności (L) z zakresu od 0 do 100, a także dwóch wartości określających kolor: stosunku zielonego do czerwonego (a) i niebieskiego do żółtego (b). Wartości te mieszczą się w zakresie od +120 do -120. Model Lab (czasami oznaczany jako L*a*b*) stanowi system definiowania kolorów, w którym wartości kolorów bazują na powszechnie przyjętych standardach, a nie poszczególnych urządzeniach generujących kolory.

Dokładne odtwarzanie kolorów

Każde urządzenie wykorzystywane przy opracowywaniu projektu, od skanera po drukarkę, ma określony zakres kolorów, które może odtworzyć. Zakres ten jest znany jako przestrzeń urządzenia. Jeśli różnic między przestrzeniami kolorów urządzeń nie weźmie się pod uwagę, kolory wyświetlane na ekranie komputera mogą nie odpowiadać kolorom wydrukowanym na papierze. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Dokładne odtwarzanie kolorów" na stronie 354.

Wybieranie kolorów

Możliwe jest wyświetlanie wielu ekranowych palet kolorów. Palety te są najszybszym sposobem na wybranie koloru. Jeśli jednak w żadnej z palet ekranowych nie ma poszukiwanego koloru, przy wybieraniu kolorów można posłużyć się jedną z metod opisanych poniżej. Każda z tych metod udostępnia różne sposoby odnajdywania odpowiedniego koloru. Wybór właściwej metody zależy od indywidualnego sposobu pracy.

Wybieranie koloru za pomocą modelu kolorów

Model kolorów przedstawia wizualną reprezentację pełnego spektrum kolorów. Zmiana koloru odbywa się przez operowanie elementami sterującymi związanymi z danym modelem kolorów. Na przykład podczas korzystania z domyślnej przeglądarki kolorów z modelem HSB, zmiana barwy (koloru) polega na przesunięciu suwaka.

Wybieranie koloru za pomocą pola mieszania

Pole mieszania kolorów pozwala łączyć kolory. W polu mieszania wyświetlana jest siatka kolorów powstałych na podstawie czterech wskazanych kolorów podstawowych.

Wybieranie kolorów za pomocą harmonii kolorów

Harmonie kolorów są najbardziej przydatne podczas wybierania kilku kolorów do projektu. Dzięki wykorzystaniu harmonii kolorów uzyskuje się pewność, że wybrane kolory będą do siebie pasować. Działanie harmonii kolorów polega na nałożeniu na koło kolorów pewnej figury, np. prostokąta, trójkąta lub pięciokąta. Nałożoną figurą można dodatkowo manipulować. W trakcie przemieszczania wierzchołka figury oznaczonego czarnym kółkiem wewnątrz koła, przenoszone są również jej pozostałe wierzchołki. Kolory wskazywane przez poszczególne wierzchołki zawsze są wzajemnie uzupełniające, kontrastowe lub harmonizujące, zależnie od wybranej figury. W obecnej wersji programu harmonie kolorów umożliwiają również wybranie modelu kolorów. Można wybierać spośród szeregu różnych modeli kolorów, w tym RGB i CMYK.

Wybieranie koloru z palety kolorów

Istnieje możliwość wyświetlania na ekranie wielu palet kolorów, pływających lub zadokowanych przy dowolnej krawędzi okna aplikacji.

Istnieją dwa rodzaje palet, z których można wybierać kolory: standardowe palety kolorów i niestandardowe palety kolorów. Nie należy mylić typów palet kolorów z możliwością wyświetlania wielu palet kolorów. Ekranowe palety kolorów służą do wyświetlania i wybierania kolorów zarówno z palet standardowych, jak i niestandardowych. Aby otworzyć wiele palet kolorów, należy posłużyć się przeglądarką palet kolorów i zaznaczyć pola wyboru obok nazw ekranowych palet kolorów. W obecnej wersji programu można korzystać z nowych palet kolorów metalicznych PANTONE. Program zawiera również palety kolorów PANTONE MATCHING SYSTEM i palety kolorów pastelowych PANTONE, które można drukować na papierze powlekanym lub niepowlekanym.

Palety standardowe są opracowywane przez niezależne firmy i są najbardziej przydatne, jeśli wraz z nimi używa się drukowanego wzornika kolorów. Wzornik jest zbiorem próbek kolorów, dzięki którym można dokładnie sprawdzić, jak każdy kolor będzie wyglądał po wydrukowaniu. Największą korzyścią stosowania

standardowej palety kolorów jest możliwość dokładnego obejrzenia prawidłowo wydrukowanego koloru. Wzorniki kolorów dostępne są w większości sklepów z artykułami dla artystów i grafików lub bezpośrednio u producenta.

Przykład katalogu próbek



Kilka standardowych palet kolorów to zestawy kolorów dodatkowych. Przy wybieraniu koloru z jednej z takich palet należy pamiętać, że każdy kolor dodatkowy wymaga utworzenia osobnego wyciągu barwnego. W paletach kolorów dodatkowych dostępny jest suwak sterujący odcieniem, umożliwiający wybranie odpowiedniej gęstości koloru, określanej procentowo. Więcej informacji na temat kolorów dodatkowych i wyciągów barwnych można znaleźć w sekcji "Tworzenie wyciągów barwnych" na stronie 791.

Niestandardowe palety kolorów są zbiorami kolorów, zapisywanymi w postaci pliku palety kolorów (rozszerzenie .CPL). Próbki kolorów można kopiować, przeciągając próbkę z dowolnej palety kolorów do palety niestandardowej. Nie istnieje ograniczenie liczby palet niestandardowych, jakie można utworzyć. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Dostosowywanie palet kolorów" na stronie 349. Każdą z ekranowych palet kolorów można wybrać jako paletę domyślną. Domyślna paleta kolorów jest stosowana we wszystkich selektorach kolorów.

Wybieranie koloru z dokera Kolor

Doker **Kolor** może być umieszczony przy dowolnej krawędzi okna aplikacji lub może być osobnym oknem pływającym. Można również zmienić wygląd i rozmiar dokera **Kolor**. Gdy doker **Kolor** jest otwarty, nadal można korzystać z pozostałych narzędzi i okien.

Wybieranie koloru z ekranowej palety kolorów

Najszybszym sposobem nadania obiektowi koloru jest kliknięcie próbki koloru z dowolnej ekranowej palety kolorów. Wyjątkową funkcją ekranowych palet kolorów jest możliwość mieszania bieżącego koloru obiektu z nowym kolorem. Można na przykład dodać czerwień do żółtego obiektu, co spowoduje uzyskanie obiektu pomarańczowego. Kolory dodatkowe oznaczono w palecie kolorów za pomocą kropki wyświetlanej w lewym dolnym rogu próbki koloru.

Aby wybrać kolor wypełnienia lub konturu obiektu:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij kolor z ekranowej palety kolorów, aby zmienić kolor wypełnienia.
 - Kliknij kolor z palety prawym przyciskiem myszy, aby zmienić kolor konturu.

Aby wymieszać bieżący kolor wypełnienia lub konturu obiektu:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL oraz kliknij kolor z ekranowej palety kolorów, aby zmienić kolor wypełnienia.
 - Naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL oraz kliknij prawym przyciskiem myszy kolor z palety kolorów, aby zmienić kolor konturu.
- 3 Aby zwiększyć udział danego koloru, powtarzaj czynności opisane w punkcie 2.



- Kolor wypełnienia lub konturu można także zmienić, przeciągając próbkę koloru z palety na wypełnienie lub kontur obiektu.
- Można również dokonać mieszania kolorów wypełnienia lub konturu obiektu przez naciśnięcie i przytrzymanie klawisza CTRL oraz przeciągnięcie próbki koloru z palety na kontur lub wypełnienie obiektu.
- Po naciśnięciu i przytrzymaniu wybranego koloru za pomocą wskaźnika myszy zostanie wyświetlona siatka z podobnymi kolorami.

.....

Wybieranie koloru z przeglądarki kolorów

Domyślną przeglądarkę kolorów oparto na modelu kolorów HSB. Kolor można wybierać również z innych modeli kolorów, tj. CMYK, RGB, Lab lub skali szarości, lecz przeglądarka kolorów nadal będzie bazować na modelu HSB. Jeśli zachodzi

taka potrzeba, można skorzystać z przeglądarek kolorów różnych od HSB. Wybrany kolor może zostać umieszczony w palecie niestandardowej. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Edycja niestandardowej palety kolorów" na stronie 351.

Aby wybrać kolor wypełnienia lub konturu obiektu:

- N.
- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie jednolite (okno dialogowe)", aby zmienić kolor wypełnienia.
 - Otwórz paletę wysuwaną "Kontur", po czym naciśnij przycisk "Kolor konturu (okno dialogowe)", aby zmienić kolor konturu.
- 3 Kliknij kartę "Modele".
- **4** Naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy na polu listy "Model", aby wyświetlić listę modeli kolorów.
- **5** Naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy na przycisku "Opcje" i wybierz polecenie **Przeglądarki kolorów**, aby wyświetlić i wybrać model kolorów z listy przeglądarek kolorów.
- 6 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij mały kwadrat w obszarze wyboru kolorów na odpowiedni kolor.
 - Przesuń suwak kolorów w górę lub w dół, aby zmienić zakres kolorów wyświetlanych w znajdującym się po lewej stronie obszarze wyboru kolorów.
 - Użyj listy nazw i wybierz kolor za pomocą jego nazwy.

Aby korzystać z innej przeglądarki kolorów:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach od 1 do 3 poprzedniej procedury.
- **2** Naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy na polu listy "Model", aby wyświetlić listę modeli kolorów.
- **3** Naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy na przycisku "Opcje" i wybierz polecenie **Przeglądarki kolorów**, aby wyświetlić i wybrać model kolorów z listy przeglądarek kolorów.
- 4 Wybierz odpowiednią przeglądarkę kolorów.

W każdej przeglądarce kolorów do wybierania kolorów służy suwak i obszar wyboru kolorów.





Aby zmienić model wybieranego koloru:

- Wykonaj czynności opisane w punktach od 1 do 3 procedury "Aby wybrać kolor wypełnienia lub konturu obiektu".
- 2 Z listy "Model" wybierz inny model kolorów.



• Czasami wybrany kolor może leżeć poza zakresem dostępnych kolorów i w takim przypadku po lewej stronie pola z nowym kolorem wyświetlany jest przycisk przenoszenia koloru do zakresu. Kliknięcie tego przycisku spowoduje wybranie najbliższego koloru z dopuszczalnej przestrzeni kolorów.

Wybranie koloru poprzez mieszanie innych kolorów

Możliwe jest mieszanie jedynie tych kolorów, które znajdują się w domyślnej ekranowej palecie kolorów. Jeśli zachodzi potrzeba mieszania innych kolorów, należy odpowiednio zmienić domyślną ekranową paletę kolorów. Możliwe jest zmniejszenie lub zwiększenie liczby uzyskanych w wyniku mieszania kolorów przez zmianę rozmiaru próbek w siatce kolorów. Z pola mieszania można wybrać dowolną liczbę kolorów i umieścić je w niestandardowych paletach kolorów. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Dostosowywanie palet kolorów" na stronie 349.

Aby wybrać kolor wypełnienia lub konturu obiektu:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie jednolite (okno dialogowe)", aby zmienić kolor wypełnienia.
 - Otwórz paletę wysuwaną "Kontur", po czym naciśnij przycisk "Kolor konturu (okno dialogowe)", aby zmienić kolor konturu.



N.

- 3 Kliknij kartę "Miksery".
- **4** Naciśnij przycisk "Opcje" i wybierz polecenie **Miksery**, a następnie wskaż polecenie **Mieszanie kolorów**.
- 5 Kliknij każdy z czterech selektorów kolorów i dla każdego z nich wybierz kolor.
- 6 Kliknij odpowiedni kolor wyświetlany w obszarze wyboru koloru.

Aby zmienić rozmiar komórki w siatce kolorów:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach od 1 do 4 poprzedniej procedury.
- 2 Wybierz odpowiedni rozmiar komórki w siatce, przesuwając suwak "Rozmiar".



• Czasami wybrany kolor może leżeć poza zakresem dostępnych kolorów i w takim przypadku po lewej stronie pola z nowym kolorem wyświetlany jest przycisk przenoszenia do zakresu. Kliknięcie tego przycisku spowoduje wybranie najbliższego koloru z dopuszczalnej przestrzeni kolorów.

.....

Wybieranie koloru za pomocą harmonii kolorów

Każdej pozycji z listy "Barwy" odpowiada figura nakładana na koło kolorów. Każdy wiersz wyświetlany poniżej koła kolorów rozpoczyna się od koloru leżącego pod jednym z wierzchołków figury nałożonej na koło kolorów. Ponieważ metoda harmonii kolorów jest najbardziej przydatna, jeśli wybiera się kilka kolorów jednocześnie, za jej pomocą najlepiej jest pracować z niestandardowymi paletami kolorów. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w "Dodawanie lub usuwanie wielu kolorów z palety niestandardowej" na stronie 353.

Aby wybrać kolor wypełnienia jednolitego lub konturu obiektu:

- l Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie" i w celu zmiany koloru wypełnienia naciśnij przycisk "Wypełnienie jednolite (okno dialogowe)".
 - Otwórz paletę wysuwaną "Kontur", po czym naciśnij przycisk "Kolor konturu (okno dialogowe)", aby zmienić kolor konturu.
- 3 Kliknij kartę "Miksery".
- 4 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zmienić kolory próbek wyświetlanych pod kołem kolorów, przeciągaj czarne kółko po kole kolorów.
 - Kliknij koło kolorów w miejscu, do którego ma zostać przeniesiony czarny punkt.
- 5 Kliknij wyświetlaną pod kołem kolorów próbkę z odpowiednim kolorem.

Aby zmienić relacje między kolorami na kole kolorów:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach od 1 do 3 poprzedniej procedury.
- 2 Z listy "Barwy" wybierz odpowiednią pozycję.



S:

 Każda pozycja na liście "Barwy" odpowiada innemu ułożeniu punktów wyświetlanych na kole kolorów. W celu uzyskania odpowiedniego zestawu kolorów należy dobrać konfigurację drogą eksperymentów.

Aby zmienić wygląd kolorów wyświetlanych w próbkach kolorów:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach od 1 do 3 procedury "Aby wybrać kolor wypełnienia jednolitego lub konturu obiektu".
- 2 Z listy "Wariacja" wybierz odpowiedni rodzaj odcieni kolorów.
- **3** Aby zmienić liczbę próbek w siatce kolorów, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wpisz liczbę w odpowiednim polu.
 - Przesuń suwak "Rozmiar".

• Czasami wybrany kolor może leżeć poza zakresem dostępnych kolorów i w takim przypadku po lewej stronie pola z nowym kolorem wyświetlany jest przycisk przenoszenia do zakresu. Kliknięcie tego przycisku spowoduje wybranie najbliższego koloru z dopuszczalnej przestrzeni kolorów.

Wybieranie koloru ze standardowej palety kolorów

Palety standardowe są opracowywane przez niezależne firmy i są najbardziej przydatne, jeśli wraz z nimi używa się drukowanego wzornika kolorów. Korzystanie z palet standardowych programów Netscape Navigator lub Microsoft Internet Explorer jest zalecane, jeśli tworzona praca jest przeznaczona do wykorzystania z tymi aplikacjami. Palety standardowe PANTONE MATCHING SYSTEM, Focoltone, TOYO COLOR FINDER i DIC są paletami kolorów dodatkowych. Jeśli podczas drukowania tworzone są wyciągi barwne, zastosowanie każdego z tych kolorów wymaga wykonania osobnej płyty drukarskiej. Może to spowodować znaczne zwiększenie kosztów drukowania. Jeśli kolory te są niezbędne na rysunku, ale nie jako kolory dodatkowe, podczas drukowania można je przekształcić w kolory rozbarwiane. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Wybieranie ogólnych ustawień kolorów" na stronie 362. Możliwe jest przeciąganie kolorów z palet standardowych do palet niestandardowych. Kolory należące do palety standardowej nie mogą być zmieniane.

	A	by wybrać kolor wypełnienia jednolitego lub konturu obiektu:
k	1	Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
	2	Wykonaj jedną z następujących czynności:
		 Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie jednolite (okno dialogowe)", aby zmienić kolor wypełnienia.
Ð		• Otwórz paletę wysuwaną "Kontur", po czym naciśnij przycisk "Kolor konturu (okno dialogowe)", aby zmienić kolor konturu.
1	3	Kliknij kartę "Gotowe palety".
	4	Z listy "Paleta" wybierz odpowiednią paletę.
	5	Kliknij pasek przewijania kolorów, aby zmienić zakres kolorów wyświetlanych w znajdującym się po lewej stronie obszarze wyboru kolorów.
	6	Wykonaj jedną z następujących czynności:
		 Przesuwaj pasek przewijania kolorów do chwili pojawienia się odpowiedniej próbki koloru.
		• Kliknji strzalke w polu listy pazw i przewiń liste do pazwy odpowiedniego

- Kliknij strzałkę w polu listy nazw i przewiń listę do nazwy odpowiedniego koloru.
- W polu listy nazw wpisz nazwę koloru.
- Naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy na próbce koloru i wybierz kolor z selektora sąsiadujących kolorów.

Aby ukryć lub wyświetlić nazwy kolorów:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach od 1 do 4 poprzedniej procedury.
- 2 Naciśnij przycisk "Opcje", a następnie, wybierając polecenie **Pokaż nazwy** kolorów, włącz lub wyłącz wyświetlanie nazw kolorów.



- Jeśli wybrany kolor należy do standardowej palety kolorów, w której obsługiwane są odcienie, zmiany odcienia można dokonać, przesuwając suwak odcienia lub wpisując odpowiednią wartość w polu "Odcień".
- Selektor kolorów sąsiadujących dla standardowej palety kolorów wyświetla jeden kolor o różnych gęstościach atramentu. Selektor kolorów sąsiadujących dla niestandardowej palety kolorów wyświetla kolory najbardziej zbliżone do wybranego koloru, pod względem wartości barwy i jasności.

.....

Wybieranie koloru z niestandardowej palety kolorów

Niestandardowa paleta kolorów może zawierać kolory pochodzące z dowolnego modelu kolorów lub standardowej palety kolorów. Niestandardowe palety kolorów powinny być zapisywane jako pliki palet kolorów (o rozszerzeniu .CPL). Wszystkie atramenty zdefiniowane przez użytkownika są niestandardowymi kolorami dodatkowymi. Jeśli podczas drukowania tworzone są wyciągi barwne, każdy kolor z takiej palety będzie wymagał osobnej płyty drukarskiej. Aby uniknąć dodatkowych kosztów związanych ze stosowaniem kolorów dodatkowych, podczas drukowania można je przekształcić w kolory rozbarwiane. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Tworzenie wyciągów barwnych" na stronie 791.

Aby wybrać kolor wypełnienia jednolitego lub konturu obiektu:

k

₽1

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie" i naciśnij przycisk "Wypełnienie jednolite (okno dialogowe)" w celu zmiany koloru wypełnienia lub naciśnij jednocześnie klawisze SHIFT i F11.
 - Otwórz paletę wysuwaną "Kontur" i naciśnij przycisk "Kolor konturu (okno dialogowe)" w celu zmiany koloru konturu lub naciśnij klawisze SHIFT i F12.
- 3 Kliknij kartę "Palety niestandardowe".
- 4 Z listy "Paleta" wybierz odpowiednią paletę.
- 5 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przesuwaj pasek przewijania kolorów do chwili pojawienia się odpowiedniej próbki koloru.
 - Kliknij strzałkę w polu listy nazw i przewiń listę do nazwy odpowiedniego koloru.
 - W polu listy nazw wpisz nazwę koloru.
 - Naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy na próbce koloru i wybierz kolor z selektora sąsiadujących kolorów.
- 6 Kliknij próbkę koloru, który chcesz wykorzystać.

Aby ukryć lub wyświetlić nazwy kolorów:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach od 1 do 4 poprzedniej procedury.
- 2 Naciśnij przycisk "Opcje", a następnie, wybierając polecenie **Pokaż nazwy** kolorów, włącz lub wyłącz wyświetlanie nazw kolorów.



- Lista "Paleta" zawiera jedynie aktualnie otwarte palety niestandardowe i palety zapisane w folderze Custom\Palettes. Otwarcie dodatkowej palety za pomocą listy "Paleta" jest możliwe po wybraniu pozycji "Otwórz paletę" i określeniu folderu oraz nazwy pliku.
- Selektor kolorów sąsiadujących dla palety niestandardowej wyświetla kolory najbardziej zbliżone do wybranego koloru pod względem wartości barwy i jasności.

Wybieranie koloru przez określanie wartości liczbowych

Kolor może zostać wybrany poprzez wpisanie wartości jego składowych. Rodzaje składowych, które można zmieniać, zależą od modelu kolorów, za pomocą którego definiowane są kolory. Wybranie koloru przez wpisanie wartości składowych możliwe jest jedynie na kartach "Modele" i "Miksery".

Aby wybrać kolor wypełnienia jednolitego lub konturu obiektu:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie jednolite (okno dialogowe)", aby zmienić kolor wypełnienia.
- ۹

N.

- Otwórz paletę wysuwaną "Kontur", po czym naciśnij przycisk "Kolor konturu (okno dialogowe)", aby zmienić kolor konturu.
- 3 Naciśnij przycisk "Opcje" i wybierz model kolorów.
- 4 Wpisz w polach odpowiednie wartości.



- Wybrany model koloru decyduje o rodzaju składowych koloru, które można zmieniać. Jeśli wybrano np. model RGB, wartościami tymi będą "R" (czerwony), "G" (zielony) i "B" (niebieski). W przypadku modelu HSB wartościami tymi będą "H" (barwa), "S" (nasycenie) i "B" (jaskrawość).
- Wartości liczbowe można wpisywać jedynie na kartach "Modele" i "Miksery". Nie jest możliwa zmiana wartości liczbowych na kartach "Gotowe palety" i "Palety niestandardowe". Zakres, w którym podawane wartości muszą się mieścić, uzależniony jest od modelu kolorów.



- Zmiana modelu kolorów i wartości składowych koloru obiektu możliwa jest również po jego zaznaczeniu za pomocą narzędzia "Interakcyjne wypełnienie", a następnie wpisaniu wartości na pasku właściwości.
- Na kartach "Gotowe palety" i "Palety niestandardowe" nie można wybierać koloru przez wpisanie wartości. Można jednak odczytywać wartości składowych wybranego koloru w różnych modelach kolorów.

Wybieranie domyślnego koloru wypełnienia i konturu

Zmiana domyślnego koloru konturu i wypełnienia polega na wybraniu koloru w sytuacji, gdy nie zaznaczono żadnego obiektu. Dodatkowo wyświetlane jest okno dialogowe służące do wyboru rodzajów obiektów, których ma dotyczyć zmiana domyślnego koloru.

Aby zmienić domyślny kolor wypełnienia lub konturu:

- 1 Sprawdź, czy żaden obiekt nie jest zaznaczony.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie", po czym naciśnij przycisk "Wypełnienie jednolite (okno dialogowe)", aby zmienić kolor wypełnienia.
 - Otwórz paletę wysuwaną "Kontur", po czym naciśnij przycisk "Kolor konturu (okno dialogowe)", aby zmienić kolor konturu.
- 3 Zaznacz dowolne z poniższych pól wyboru:
 - "Rysunek",
 - "Tekst ozdobny",
 - "Tekst akapitowy".

.....

• Można również zaznaczyć pole wyboru "Nie pokazuj więcej tego okna".

Wybieranie koloru z dokera Kolor

R

Doker **Kolor** może być umieszczony przy dowolnym brzegu okna aplikacji lub może być osobnym oknem pływającym. Można również zmienić wygląd i rozmiar dokera **Kolor**. Gdy doker **Kolor** jest otwarty, nadal można korzystać z pozostałych narzędzi i okien. W dokerze **Kolor** z reguły wyświetlana jest reprezentacja przestrzeni kolorów opartych na barwach z modelu HSB. Można również odczytywać wartości liczbowe składowych kolorów z innych przestrzeni kolorów.

Aby wybrać kolor z dokera Kolor:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Dokery, a następnie wskaż polecenie Kolor.
- 2 Zaznacz obiekt.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij mały kwadrat w obszarze wyboru kolorów na odpowiedni kolor.
 - Przesuń suwak koloru w górę lub w dół, aby zmienić zakres kolorów wyświetlanych w obszarze wyboru kolorów.
 - W odpowiednich polach wpisz wartości liczbowe.
- 4 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Naciśnij przycisk "Wypełnienie", aby ustawić kolor jako kolor wypełnienia.
 - Naciśnij przycisk "Kontur", aby ustawić kolor jako kolor konturu.

Aby wyświetlić wartości koloru w innej przestrzeni kolorów:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- **2** Z listy wyświetlanej u góry dokera **Kolor** wybierz przestrzeń kolorów, z której mają pochodzić wyświetlane wartości liczbowe.



• W obszarze wyboru kolorów wyświetlana jest reprezentacja domyślnej przestrzeni kolorów bazujących na barwach modelu HSB. Po wybraniu skali szarości wyświetlana jest inna przestrzeń kolorów, a dostępna jest wartość liczbowa składowej jasności (L).

.....

R

 Kolory wypełnienia i konturu oraz ich wartości liczbowe są wyświetlane u dołu okna aplikacji.

Praca z wieloma ekranowymi paletami kolorów

Możliwość używania wielu ekranowych palet kolorów pozwala uzyskać szybki dostęp do dużej liczby najczęściej stosowanych palet i kolorów. Na ekranie można wyświetlać dowolną standardową lub niestandardową paletę kolorów. Ekranowe palety kolorów mogą być dokowane przy dowolnej krawędzi okna aplikacji lub występować w postaci osobnych, pływających okien. Można zmieniać wygląd i rozmiar wybranej lub wszystkich wyświetlanych palet kolorów. Korzyścią wyświetlania na ekranie wielu palet kolorów jest możliwość tworzenia palet niestandardowych poprzez przeciąganie na nie próbek kolorów z dowolnej palety. Operacja ta nie powoduje usunięcia próbki koloru z palety źródłowej, lecz skopiowane próbki do palety niestandardowej.

Dostęp do ekranowych palet kolorów

W poniższej procedurze wyjaśniono, w jaki sposób można uzyskać dostęp do różnych ekranowych palet kolorów. Więcej informacji na temat zmiany poszczególnych kolorów można znaleźć w sekcji "Dostosowywanie palet kolorów" na stronie 349. Kolory dodatkowe oznaczono w palecie kolorów za pomocą kropki wyświetlanej w lewym dolnym rogu próbki koloru.

Aby uzyskać dostęp do ekranowej palety kolorów:

• Z menu **Okno** wybierz polecenie **Palety kolorów**, a następnie wskaż paletę kolorów, która ma być wyświetlana.

Aby otworzyć ekranową paletę kolorów:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Palety kolorów, a następnie wskaż polecenie Przeglądarka palet kolorów.
- 2 W celu otwarcia danej palety, zaznacz pole wyboru obok jej nazwy, wyświetlanej w dokerze **Przeglądarka palet kolorów**.

Aby otworzyć ekranową paletę kolorów, której nie ma w dokerze Przeglądarka palet kolorów:

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Z menu Okno wybierz polecenie Palety kolorów, a następnie wskaż polecenie Przeglądarka palet kolorów.
 - Z menu Okno wybierz polecenie Palety kolorów, a następnie wskaż polecenie Otwórz paletę.
- 2 Naciśnij przycisk "Otwórz", wyświetlany u dołu dokera Przeglądarka palet kolorów.
- 3 Zaznacz paletę, która ma zostać otwarta.

Aby zamknąć ekranową paletę kolorów:

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Usuń zaznaczenie pola wyboru obok nazwy palety wyświetlanej w dokerze **Przeglądarka palet kolorów.**
 - W celu ukrycia palety kolorów, kliknij jej pasek tytułu prawym przyciskiem myszy.



 Każdą dokowaną ekranową paletę kolorów można rozpoznać, umieszczając wskaźnik myszy nad próbką koloru. Pod wskaźnikiem powinna pojawić się ramka z nazwą palety. Nazwa pływającej palety kolorów jest wyświetlana na jej pasku tytułu.

.....

Zmiana domyślnej ekranowej palety kolorów

Domyślna ekranowa paleta kolorów jest to paleta wyświetlana we wszystkich rozwijanych selektorach kolorów. Każdą paletę można wybrać jako domyślną paletę kolorów.

Aby wybrać inną domyślną paletę kolorów:

 Naciśnij i przytrzymaj prawy przycisk myszy na próbce koloru ekranowej palety kolorów, którą chcesz ustawić jako paletę domyślną, a następnie wybierz polecenie Ustaw jako paletę domyślną.

Zmiana położenia i wielkości ekranowej palety kolorów

Paleta kolorów może być wyświetlana w pływającym oknie wewnątrz okna aplikacji lub w postaci zadokowanej, a ponadto można zmienić rozmiar palety.

Aby zmienić paletę kolorów w pływające okno:

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy na krawędzi palety kolorów i przeciągnij ją do wnętrza okna aplikacji.
 - Kliknij dwukrotnie krawędź palety kolorów.

Aby zadokować paletę kolorów:

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij pasek tytułu palety kolorów w pobliże dowolnej krawędzi okna aplikacji.
 - Kliknij dwukrotnie pasek tytułu palety.

Aby określić liczbę wierszy w zadokowanej palecie kolorów:

- Kliknij paletę kolorów prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Właściwości.
- 2 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Maksymalna liczba wierszy palety w stanie zadokowanym".

Dostosowywanie ekranowej palety kolorów

Użytkownik może dostosować wygląd i zachowanie ekranowej palety kolorów do preferowanego sposobu pracy. Próbki kolorów mogą być wyświetlane w powiększeniu, a próbka "Brak koloru" może być ukryta lub wyświetlona. W przypadku trudności z trafieniem wskaźnikiem myszy w szary obszar palety kolorów w celu wyświetlenia menu podręcznego, możliwe jest włączenie wyświetlania menu po kliknięciu prawym przyciskiem myszy w dowolnym miejscu palety.

Aby włączyć wyświetlanie dużych próbek kolorów:

- 1 Kliknij prawym przyciskiem myszy ekranową paletę kolorów i wybierz polecenie **Właściwości**.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Duże pojemniki".

Aby włączyć wyświetlanie próbki koloru "Brak koloru":

- 1 Kliknij prawym przyciskiem myszy ekranową paletę kolorów i wybierz polecenie **Właściwości**.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Pokaż pojemnik »Brak koloru«".

Aby zmienić działanie prawego przycisku myszy:

- 1 Kliknij prawym przyciskiem myszy ekranową paletę kolorów i wybierz polecenie **Właściwości**.
- 2 Zaznacz jedną z następujących opcji:
 - "Wyświetla menu podręczne",
 - "Ustawia kolor konturu".



• Menu rozwijane w dalszym ciągu może być wyświetlane po kliknięciu i zwolnieniu prawego przycisku myszy.

Dostosowywanie palet kolorów

Niestandardowe palety kolorów są zbiorami kolorów, zapisywanymi jako pliki palet kolorów (rozszerzenie .CPL). Palety te mogą zawierać zarówno kolory dodatkowe, jak i kolory uzyskane za pomocą dowolnego modelu kolorów. W folderze palet dostępnych jest wiele wcześniej utworzonych palet kolorów, jak również można tworzyć od podstaw nowe palety. Niestandardowe palety kolorów przydatne są w sytuacji, gdy często wykorzystywane są te same kolory lub gdy zachodzi potrzeba pracy z zestawem odpowiednio dobranych kolorów. Istnieją trzy sposoby dostosowywania palet kolorów: utworzenie palety niestandardowej za pomocą edytora palet, wykorzystanie polecenia **Utwórz paletę według zaznaczenia** lub wykorzystanie polecenia **Utwórz paletę według dokumentu**.

Tworzenie palet niestandardowych

Przy tworzeniu niestandardowej palety kolorów początkowo jest ona pusta i można dołączać do niej nowe kolory. Można utworzyć paletę niestandardową, w której znajdują się wszystkie kolory zaznaczonego obiektu lub bieżącego dokumentu.

Aby utworzyć paletę niestandardową:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Palety kolorów, a następnie wskaż polecenie Edytor palet.
- 2 Naciśnij przycisk "Nowa paleta".
- 3 Podaj nazwę pliku palety (rozszerzenie .CPL).
- 4 W polu "Opis" podaj opis palety.
- 5 Naciśnij przycisk "Zapisz".

Aby utworzyć nową paletę z zaznaczenia:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Palety kolorów, a następnie wskaż polecenie Utwórz paletę według zaznaczenia.
- 2 Podaj nazwę pliku palety (rozszerzenie .CPL).
- **3** W polu "Opis" podaj opis palety.
- 4 Naciśnij przycisk "Zapisz".

Aby utworzyć nową paletę z dokumentu:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Palety kolorów, a następnie wskaż polecenie Utwórz paletę według dokumentu.
- 2 Podaj nazwę pliku palety (rozszerzenie .CPL).
- **3** W polu "Opis" podaj opis palety.
- 4 Naciśnij przycisk "Zapisz".



• Opis umieszczony w polu "Opis" staje się nazwą nowej palety niestandardowej. Jeśli nie podano opisu, jako nazwa palety wyświetlana jest nazwa pliku.

- Przed wykorzystaniem polecenia **Utwórz paletę według zaznaczenia** należy zaznaczyć obiekty.
- Przed wykorzystaniem polecenia Utwórz paletę według dokumentu należy otworzyć dokument.

.....

Edycja niestandardowej palety kolorów

Do edycji palety niestandardowej można posłużyć się pięcioma przyciskami: "Edytuj kolor", "Dodaj kolor", "Usuń kolor", "Sortuj kolory" i "Zresetuj paletę". Edytowana paleta nie musi być otwierana. Aktualnie otwarte palety wyświetlane są na liście "Paleta". Po zakończeniu pracy z edytorem palet nie zapisane zmiany zostaną utracone.

Aby edytować nie otwartą paletę niestandardową:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Palety kolorów, a następnie wskaż polecenie Edytor palet.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Naciśnij przycisk "Otwórz paletę".
 - Z listy wyświetlanej u góry okna dialogowego edytora palet wybierz pozycję "Otwórz paletę".
- 3 Kliknij nazwę pliku palety, którą chcesz otworzyć.
- 4 Wybierz odpowiednie polecenia edycyjne.

Aby edytować aktualnie otwartą paletę kolorów:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Palety kolorów, a następnie wskaż polecenie Edytor palet.
- 2 Z listy wyświetlanej u góry okna edytora palet wybierz odpowiednią paletę.
- 3 Naciśnij przycisk "Edytuj kolor".

Aby edytować kolor z palety:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Palety kolorów, a następnie wskaż polecenie Edytor palet.
- 2 Z listy wyświetlanej u góry okna edytora palet wybierz odpowiednią paletę.
- 3 Naciśnij przycisk "Edytuj kolor".
- 4 Dokonaj edycji koloru, korzystając z okna dialogowego Wybierz kolor.
- 5 Aby zmienić kolory, naciśnij przycisk "OK".

Aby dodać kolor do palety:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Palety kolorów, a następnie wskaż polecenie Edytor palet.
- 2 Z listy wyświetlanej u góry okna edytora palet wybierz odpowiednią paletę.
- 3 Naciśnij przycisk "Dodaj kolor".
- 4 Wybierz nowy kolor z okna dialogowego Wybierz kolor.
- 5 Naciśnij przycisk "Dodaj do palety".

Aby usunąć kolor z palety:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Palety kolorów, a następnie wskaż polecenie Edytor palet.
- 2 Z listy wyświetlanej u góry okna edytora palet wybierz odpowiednią paletę.
- 3 Zaznacz kolor, który chcesz usunąć z palety.
- 4 Naciśnij przycisk "Usuń kolor".

Aby posortować kolory w palecie:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Palety kolorów, a następnie wskaż polecenie Edytor palet.
- 2 Z listy wyświetlanej u góry okna edytora palet wybierz odpowiednią paletę.
- 3 Naciśnij przycisk "Sortuj kolory" i wybierz metodę sortowania kolorów.

Aby przywrócić edytowaną paletę:

• Naciśnij przycisk "Zresetuj paletę", aby anulować zmiany w palecie wprowadzone od jej ostatniego zapisania.

Zapisywanie niestandardowej palety kolorów

Przed zamknięciem edytora palet należy zapisać zmiany lub zostaną one utracone.

Aby zapisać paletę w pliku o nowej nazwie:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Palety kolorów, a następnie wskaż polecenie Edytor palet.
- 2 Naciśnij przycisk "Zapisz paletę jako".
- 3 Wybierz folder i podaj nową nazwę pliku.
Dodawanie lub usuwanie wielu kolorów z palety niestandardowej

Metody stosowane do wybierania kolorów w edytorze palet są identyczne z dostępnymi w oknie dialogowym **Wypełnienie jednolite**. Z obszaru mieszania kolorów oraz ze standardowych i niestandardowych palet kolorów można wybierać wiele kolorów jednocześnie. Więcej informacji na temat wybierania kolorów można znaleźć w sekcji "Wybieranie kolorów" na stronie 334.

Aby dodać wiele kolorów do palety niestandardowej:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Palety kolorów, a następnie wskaż polecenie Edytor palet.
- 2 Z listy wyświetlanej u góry okna edytora palet wybierz odpowiednią paletę.
- 3 Naciśnij przycisk "Dodaj kolor".
- 4 W oknie dialogowym Wybierz kolor wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Ustaw wskaźnik myszy nad pierwszą próbką koloru, który chcesz wybrać, naciśnij i przytrzymaj klawisz SHIFT, a następnie klikaj próbki kolorów, które chcesz dodać do palety.
 - Ustaw wskaźnik myszy nad próbką pierwszego koloru, który chcesz wybrać, naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL, a następnie klikaj próbki kolorów, które chcesz dodać do palety.
- 5 Naciśnij przycisk "Dodaj do palety".

Aby usunąć wiele kolorów z palety niestandardowej:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Palety kolorów, a następnie wskaż polecenie Edytor palet.
- 2 Z listy wyświetlanej u góry okna edytora palet wybierz odpowiednią paletę.
- 3 W obszarze wyboru kolorów wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Ustaw wskaźnik myszy nad pierwszą próbką koloru, który chcesz usunąć, naciśnij i przytrzymaj klawisz SHIFT, a następnie klikaj próbki kolorów, które chcesz usunąć z palety.
 - Ustaw wskaźnik myszy nad próbką pierwszego koloru, który chcesz usunąć, naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL, a następnie klikaj próbki kolorów, które chcesz usunąć z palety.
- 4 Naciśnij przycisk "Usuń kolor".



- Po naciśnięciu przycisku "Zresetuj paletę" zostanie przywrócony pierwotny stan palety.
- Można również przeciągać poszczególne kolory do wybranych miejsc w palecie.

Nadawanie nazw kolorom z palety niestandardowej

Nadawanie nazw kolorom pozwala szybciej odnaleźć lub przejrzeć kolory w palecie niestandardowej.

Aby nadać kolorowi nazwę:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Palety kolorów, a następnie wskaż polecenie Edytor palet.
- 2 Z listy wyświetlanej u góry okna edytora palet wybierz odpowiednią paletę.
- **3** Wybierz kolor z palety w oknie.
- 4 W polu "Nazwa" wpisz nazwę koloru.

Dokładne odtwarzanie kolorów

Każde urządzenie wykorzystywane do tworzenia projektu ma określony zakres kolorów, jakie może odtworzyć. Jest to tak zwana przestrzeń kolorów urządzenia. Przykładowo, monitor jest w stanie wyświetlić inny zakres kolorów od tego, jaki można uzyskać za pomocą maszyny drukarskiej. Ważne jest, aby odbiorca otrzymał w ostatecznym produkcie (może to być np. czasopismo, gazeta, czy też publikacje telewizyjne lub internetowe) takie kolory, jakich się spodziewał.

Oznacza to, że dokument może zawierać strony, które na monitorze są poprawnie wyświetlane, ale nie będą mogły zostać przeniesione na papier. Różne monitory, skanery, drukarki i inne typy urządzeń komputerowych mają nieco odmienne przestrzenie kolorów. Różnice w przestrzeniach kolorów mogą pojawić się nawet między podobnymi modelami urządzeń pochodzącymi od tego samego producenta. Aby prawidłowo przenieść kolory z jednego urządzenia na inne, należy uwzględnić różnice między przestrzeniami kolorów każdego z nich.

Używanie systemu zarządzania kolorami

System zarządzania kolorami (CMS) pozwala na zminimalizowanie różnic w zakresach kolorów. Bez korzystania z tego systemu, każda używana aplikacja generuje własny profil kolorów, co oznacza, że kolory wyjściowe mogą nie być zgodne. System zarządzania kolorami:

 korzysta z profili urządzeń (skanerów, monitorów, drukarek) do mapowania przestrzeni kolorów pomiędzy urządzeniami;

- może przekształcać kolory z jednego modelu do innego (np. z RGB na CMYK);
- pozwala uzyskać dokładny podgląd kolorów wydruku na ekranie, umożliwiając korekcję kolorów.

Bez systemu zarządzania kolorami nie można uzyskać dokładnej spójności kolorów w procesie przygotowywania publikacji, w którym wykorzystywane są różne urządzenia lub systemy. Włączenie korekcji kolorów powoduje, że kolory na ekranie wyglądają na nieco bledsze niż przed zastosowaniem korekcji.

Wybieranie profili kolorów

Profile, nazywane też profilami kolorów ICC, są to pliki w formacie zdefiniowanym przez International Color Consortium. Opisują one charakterystykę kolorów urządzeń oraz przestrzenie kolorów. Oprogramowanie zarządzające kolorami, takie jak w pakiecie CorelDRAW, wykorzystuje profile ICC do przekształcania kolorów jednego urządzenia w odpowiednie dla innego urządzenia oraz z jednej przestrzeni kolorów w inną. Stosowanie odpowiednich profili kolorów jest istotne dla uzyskania właściwych kolorów.

Oprogramowanie firmy Corel zawiera wiele predefiniowanych profili skanerów, monitorów i drukarek, które można wybrać i załadować do systemu. Wielu producentów urządzeń udostępnia profile ICC do pobrania. Należy zawsze pracować z profilami, które najlepiej pasują do urządzeń w danym systemie. Po pierwszym zainstalowaniu pakietu wstępnie wybierany jest zestaw profili ogólnych.

Do zarządzania kolorami służy pięć profili, które można konfigurować. Profil monitora jest używany do wyświetlania dokumentów na ekranie komputera. Profil skanera jest przydatny podczas skanowania obrazków. Profil drukarki pełnokolorowej wykorzystuje się podczas drukowania na lokalnej lub sieciowej drukarce kolorowej. Profil drukarki wyciągów barwnych umożliwia definiowanie kolorów CMYK w dokumentach i podczas tworzenia wyciągów barwnych do drukowania. Wewnętrzny profil RGB umożliwia zdefiniowanie w dokumentach kolorów RGB. Zmiana dowolnego z tych profili wpływa na wygląd kolorów wyświetlanych i uzyskiwanych za pomocą oprogramowania.

Najszybszym sposobem ustawiania profili jest wybranie odpowiedniego profilu monitora oraz profilu drukarki pełnokolorowej. Jeśli praca odbywa się w specjalnej przestrzeni kolorów RGB, można odpowiednio zmienić wewnętrzny profil RGB. Jeśli dostępny jest odpowiedni profil dla używanego skanera, można go wybrać z listy profili skanerów.

Używanie osadzonych profili kolorów

Osadzone profile kolorów uwzględniają różne przestrzenie kolorów i umożliwiają komunikację między różnymi platformami o odmiennych przestrzeniach kolorów. Profil kolorów jest opisem możliwości obsługi kolorów i ich charakterystyki dla danego urządzenia. Osadzony profil kolorów jest profilem kolorów dołączonym lub osadzonym w kolorowym dokumencie. Profil taki opisuje przestrzeń kolorów zawartych w dokumencie. Oprogramowanie firmy Corel obsługuje osadzone profile ICC. Umożliwia to przenoszenie profili kolorów między różnymi platformami i zapewnia dokładne zarządzanie kolorami w procesie powstawania publikacji. Osadzone profile kolorów zapewniają dokładne odwzorowanie kolorów między urządzeniem wejściowym (skanerem) i wyjściowym (drukarką). Możliwość osadzania profili ICC w wielu formatach plików, w tym CPT i CDR pakietu CoreIDRAW, zapewnia spójność przestrzeni kolorów w różnych aplikacjach obsługujących profile ICC. Program CoreIDRAW obsługuje także formaty TIFF i EPS.

Profile kolorów można wykorzystać do korekcji kolorów wyświetlanych na ekranie, dzięki czemu są one wyświetlane w możliwie najbardziej dokładny sposób, na podstawie wartości kolorów. Profile umożliwiają również wyświetlanie na ekranie kolorów, jakie zostaną uzyskane na wydruku. Właściwe profile kolorów umożliwiają również ostrzeganie, gdy wybrano kolor znajdujący się poza zakresem kolorów drukarki. Dokładne profile kolorów skanera, monitora i drukarki umożliwiają korekcję kolorów, dzięki czemu kolory wyświetlane na ekranie odpowiadają kolorom uzyskanym w produkcie finalnym.

Określanie ogólnych ustawień kolorów

Karta ustawień kolorów "Ogólne" zawiera szereg dodatkowych elementów sterujących zachowaniem kolorów. Pierwsze trzy pola wyboru umożliwiają sterowanie sposobem rozkładania kolorów z niektórych specjalnych palet na składowe podczas drukowania wyciągów barwnych. Po zaznaczeniu tych pól wyboru dla poszczególnych kolorów ze wspomnianych palet utworzone zostaną oddzielne płyty drukarskie.

Następna grupa pól wyboru kontroluje szereg funkcji. Zaznaczenie pola wyboru "Pokaż kolory modelu CMYK w procentach" powoduje, że wartości składowych CMYK będą przedstawiane w zakresie od 0 do 100. Wyłączenie tej opcji powoduje, że wyświetlane wartości CMYK będą przedstawiane w zakresie od 0 do 255. Pole wyboru "Odwzoruj kolory dodatkowe na kolory CMYK" pozwala uniknąć tworzenia dodatkowych płyt wyciągów barwnych dla kolorów dodatkowych zastosowanych w dokumencie. Kolory dodatkowe są na potrzeby procesu drukowania dzielone na kolory składowe C, M, Y i K. Pole wyboru "Drukarka pełnokolorowa symuluje działanie drukarki wyciągów barwnych" jest przydatne do uzyskania na lokalnej drukarce podglądu dokumentu drukowanego przez maszynę drukarską jako wyciągi barwne. Działanie tej funkcji polega na wykorzystaniu profili kolorów zarówno drukarki lokalnej, jak i drukarki wyciągów barwnych.

Lista rozwijana "Odwzorowanie kolorów" kontroluje sposób, w jaki system zarządzania kolorami przekształca kolory między przestrzeniami kolorów o różnych rozmiarach lub różnych zakresach. Problem polega na rozstrzygnięciu, co

zrobić z kolorami danej przestrzeni kolorów, które nie należą do innej przestrzeni, oraz jak wybrać kolor z mniejszej przestrzeni, który mógłby reprezentować początkowy kolor z większej przestrzeni. Istnieją trzy sposoby rozwiązania tej kwestii. Lista "Odwzorowanie kolorów" umożliwia wybór jednego z nich.

Jeśli wybrano pozycję "Nasycenie", kolor jest dopasowywany w taki sposób, aby uzyskać maksymalną wartość składowej nasycenia. W ten sposób zwiększane jest nasycenie kolorów, co może spowodować zauważalne przesunięcia kolorów spoza zakresu. Metoda ta najlepiej nadaje się do grafiki wektorowej (zawierającej linie, tekst i obiekty o jednolitych kolorach).

Jeśli wybrano pozycję "Percepcyjnie", kolory są dopasowywane w taki sposób, aby ich wzajemne podobieństwa zostały zachowane w nowej przestrzeni kolorów. W ten sposób unika się nagłej zmiany kolorów, lecz wszystkie kolory w nowej przestrzeni są nieco inne. W metodzie tej przesuwane są wszystkie kolory obrazka, przez co mieszczą się one w przestrzeni kolorów. Dzięki temu związki między kolorami pozostają bez zmian. Technika ta bardzo dobrze sprawdza się w przypadku map bitowych i obrazków o charakterze fotografii.

Jeśli wybrano pozycję "Automatycznie", aplikacja wybiera odpowiednią metodę dla każdego obiektu osobno: dla obiektów wektorowych stosowana jest metoda "Nasycenie", a dla map bitowych włączana jest metoda "Percepcyjnie". Tryb "Automatycznie" jest trybem domyślnym.

Kalibracja urządzeń

W celu osiągnięcia spójności kolorów, bardzo ważne jest odpowiednie skalibrowanie urządzeń przed rozpoczęciem pracy nad projektem. Kalibracja oznacza proces tworzenia profilu urządzenia, w trakcie którego mierzona jest jego charakterystyka kolorystyczna w celu wykorzystania przez system zarządzania kolorami. Po kalibracji monitora wiadomo, jakie są granice przestrzeni kolorów oraz jakie kolory można uzyskać za jego pomocą.

Kalibracja monitora

Każdy monitor inaczej reaguje na te same sygnały elektryczne. Dwa identyczne monitory, pochodzące od jednego producenta, inaczej reagują i wyświetlają nieco inny obraz, mimo że pochodzi on z tego samego pliku. Istnieje wiele czynników będących przyczyną tego stanu, jak na przykład okres eksploatacji monitora, światło otoczenia czy ustawienia monitora. Aby osiągnąć spójne odtwarzanie kolorów, zalecane jest skalibrowanie monitora i pamiętanie o czynnikach wpływających na jego pracę.

Poniższe zalecenia powinny pomóc w uzyskaniu dokładnego odtwarzania kolorów podczas pracy nad projektem.

Przystępując do kalibracji należy najpierw rozgrzać monitor (do jednej godziny).

- Przed rozpoczęciem kalibracji należy wyczyścić ekran monitora.
- Należy ręcznie dopasować elementy regulacyjne monitora i zakleić je taśmą samoprzylepną w celu zapobieżenia przypadkowej zmianie ustawień po kalibracji systemu.
- Monitor powinien być kalibrowany regularnie, zwłaszcza przy długim okresie eksploatacji, ponieważ z czasem warstwa luminoforu ulega zużyciu.
- Praca powinna odbywać się przy stałym oświetleniu. Każde oświetlenie jarzeniowe, żarowe lub naturalne – wpływa na kolory widoczne na monitorze. Należy w miarę możliwości unikać światła naturalnego, ponieważ w ciągu dnia ulega ono nieprzerwanym zmianom. W przypadku jarzeniówek warto zainstalować rozpraszacze światła.
- Zaleca się stosowanie neutralnego tła monitora i obszaru roboczego w celu wyeliminowania ich wpływu na postrzeganie kolorów.
- W pracy należy robić przerwy. Wypoczynku wymagają zwłaszcza oczy. Aby zapobiec zmęczeniu oczu, należy co pewien czas odwracać wzrok od monitora.
- Jeśli do pracy wykorzystuje się kilka monitorów, we wszystkich należy ustawić ten sam punkt bieli.
- W celu uzyskania profilu monitora należy wykorzystać przeznaczone do tego celu oprogramowanie.

Kalibracja skanera

Kalibracja skanera powinna być przeprowadzana mniej więcej raz na miesiąc, zależnie od intensywności jego użycia. Elementy oświetlające skanera z czasem zmieniają kolor, co wpływa na kolor uzyskany podczas skanowania. W celu poprawy jakości skanowania należy utrzymywać szklane powierzchnie w czystości.

Do kalibracji skanera można wykorzystać szereg narzędzi. Ich działanie jest oparte na tej samej podstawowej technice: w skanerze należy umieścić znany obrazek źródłowy, zeskanować go, a następnie obejrzeć uzyskane kolory. Wiedząc, jakie powinny być wartości kolorów i porównując je z zeskanowanymi wartościami można zbudować profil korygujący skaner, tak aby można było uzyskać prawidłowe kolory. Dodatkowe informacje na ten temat można znaleźć w opisie akcesoriów dołączonych do oprogramowania lub skanera. Po utworzeniu profilu należy ustawić go jako profil skanera.

Kalibracja drukarki

Kolory uzyskiwane za pomocą drukarki mogą się znacznie różnić w zależności od dnia, modelu drukarki, zestawu atramentów lub rodzaju papieru kolorowego. Szczególny wpływ na kolory ma typ używanego papieru. Na przykład drukarki atramentowe mogą korzystać z różnorodnych rodzajów papieru: papieru do kserokopiarek, papieru powlekanego, nabłyszczanego i wielu innych typów papieru. Wzajemne oddziaływanie atramentów i papieru wpływa na uzyskiwane kolory. Aby zapewnić uzyskanie dokładnych kolorów, należy utworzyć profil dla każdej kombinacji nośników (atramentów, papieru, itd.), a następnie uaktualniać profil stosownie do okoliczności. Charakterystyki drukarek zmieniają się z czasem, co może wpływać na przesunięcie kolorów. Okresowe uaktualnianie profili pozwala uzyskać za pomocą drukarki możliwie najdokładniejsze kolory.

Mimo wszystkich powyższych zastrzeżeń, uzyskanie poprawnych kolorów jest możliwe przy zastosowaniu fabrycznego lub wcześniej przygotowanego profilu kolorów drukarki. W takim profilu zapisane są ogólne charakterystyki drukarki i atramentów, a różnice wynikające ze starzenia się i stosowania różnych rodzajów papieru są pomijane.

Aby utworzyć profil drukarki, należy posłużyć się narzędziami do tworzenia profili drukarek lub urządzeń wyjściowych, pochodzącymi od firm trzecich. Potrzebne jest urządzenie "czytające" kolory wygenerowane przez drukarkę. Dostępnych jest wiele narzędzi do tworzenia profili, które pozwalają na skanowanie produktu wyjściowego drukarki przez skalibrowany skaner. W rezultacie uzyskuje się profil drukarki, który można wykorzystać jako profil drukarki pełnokolorowej.

Korekcja kolorów

Korekcja kolorów pozwala dopasować kolory wyświetlane na ekranie w celu możliwie dokładnego ich wyświetlania. Jeśli korygowane są jedynie kolory wyświetlane na ekranie, ich dopasowywanie odbywa się na podstawie profilu kolorów monitora. Jeśli kolory są wyświetlane w sposób symulujący ich wygląd po wydrukowaniu, dopasowywanie kolorów na ekranie odbywa się na podstawie profili monitora i drukarki. Tryb odwzorowania kolorów określa sposób dopasowywania kolorów w sytuacji, gdy konieczna jest ich korekcja.

Aby włączyć korekcję wyświetlanych kolorów:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Zarządzanie kolorami.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Kalibruj kolory wyświetlane na ekranie".



• Aby można było korzystać z zarządzania kolorami, opisywane pole wyboru musi być zaznaczone.

Aby wyświetlane kolory odpowiadały kolorom wydrukowanym:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach od 1 do 2 poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Wyświetl symulowane kolory drukarki".

- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz opcję "Symuluj drukarkę pełnokolorową", aby wyświetlane kolory odpowiadały kolorom wydrukowanym na drukarce pełnokolorowej.
 - Wybierz opcję "Symuluj drukarkę wyciągów barwnych", aby wyświetlane kolory odpowiadały kolorom uzyskanym za pomocą drukarki wyciągów barwnych.

Aby zmienić tryb odwzorowania kolorów:

- 1 Wykonaj czynność opisaną w punkcie 1 procedury "Aby włączyć korekcję wyświetlanych kolorów".
- 2 Kliknij pozycję "Ogólne" wyświetlaną na liście kategorii.
- 3 Z listy "Odwzorowanie kolorów" wybierz jedną z następujących pozycji:
 - "Nasycenie",
 - "Percepcyjnie",
 - "Automatycznie".



Zmiana trybu korekcji kolorów nie wpływa na wygląd obrazu, jeśli nie włączono korekcji kolorów.

Wyświetlanie kolorów spoza zakresu

Po włączeniu sygnalizowania kolorów niedrukowalnych kolory spoza zakresu drukarki zastępowane są kolorem ostrzegawczym.

Niedrukowalne kolory rysunku oznaczono kolorem jasnożółtym.



Aby włączyć sygnalizowanie kolorów niedrukowalnych:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Zarządzanie kolorami.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Sygnalizuj kolory niedrukowalne".

Aby zmienić kolor ostrzegawczy:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- 2 Wybierz kolor za pomocą selektora kolorów "Kolor ostrzegawczy".
- **3** Przesuń suwak przezroczystości, aby ustawić przezroczystość koloru ostrzegawczego.

Aby w edytorze palet wyświetlić kolory spoza zakresu:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Palety kolorów, a następnie wskaż polecenie Edytor palet.
- 2 Naciśnij jeden z następujących przycisków:
 - "Edytuj kolor",
 - "Dodaj kolor".
- **3** W oknie dialogowym **Wybierz kolor** naciśnij przycisk "Opcje" i wybierz polecenie **Sygnalizuj kolory niedrukowalne**.

Ustawianie profili kolorów

Właściwe skonfigurowanie profili kolorów ma na celu umożliwienie odpowiedniego odtwarzania kolorów. Podczas konfigurowania profilu kolorów należy wykorzystać dostarczone profile. Jeśli profil kolorów nie jest dostępny, najlepiej spróbować uzyskać profesjonalnie przygotowany profil od producenta urządzenia. Profile kolorów często można uzyskać za pośrednictwem sieci Internet.

Aby wybrać odpowiednie profile kolorów:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Zarządzanie kolorami i z listy kategorii wybierz pozycję "Profile".
- 2 Wybierz odpowiednie profile z list "Monitor", "Skaner", "Drukarka pełnokolorowa", "Drukarka wyciągów barwnych" i "Wewnętrzny format RGB".



- Wiele spośród dostępnych profili drukarek zostało utworzonych przy wykorzystaniu oprogramowania zarządzającego kolorami ColorBlind. Więcej informacji na temat programu ColorBlind i profili kolorów można uzyskać, kontaktując się z firmą Color Solutions, Inc. pod internetowym adresem http://www.color.com.
- Jeśli plik jest wysyłany do drukarni, należy uzyskać profil urządzenia stosowanego w danej drukarni.

Wybieranie ogólnych ustawień kolorów

Karta ustawień kolorów "Ogólne" w oknie dialogowym **Opcje** zawiera dodatkowe elementy sterujące zachowaniem kolorów. Pierwsze trzy pola wyboru umożliwiają sterowanie sposobem rozkładania kolorów z niektórych specjalnych palet na składowe podczas drukowania wyciągów barwnych. Mapowanie kolorów dodatkowych do zakresu kolorów CMYK jest przydatne, jeśli chce się uniknąć konieczności tworzenia dodatkowych płyt drukarskich dla kolorów dodatkowych w dokumencie. Użycie każdego koloru dodatkowego wymaga zastosowania osobnej płyty drukarskiej i zwiększa koszty procesu drukowania. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Tworzenie wyciągów barwnych" na stronie 791. Następny zestaw pól wyboru kontroluje zachowaniem przestrzeni kolorów CMYK. Lista "Odwzorowanie kolorów" pozwala wybrać metodę stosowaną przez system zarządzania kolorami podczas przenoszenia kolorów między przestrzeniami o różnych rozmiarach.

Aby traktować kolory FOCOLTONE, TOYO i DIC jako kolory dodatkowe:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Zarządzanie kolorami, a następnie kliknij pozycję "Ogólne".
- 2 Zaznacz pole wyboru obok palety, która ma być paletą kolorów dodatkowych.

Aby kontrolować zachowanie przestrzeni kolorów CMYK:

- 1 Z menu **Narzędzia** wybierz polecenie **Zarządzanie kolorami**, a następnie kliknij pozycję "Ogólne".
- 2 Zaznacz odpowiednie pole wyboru, dotyczące zachowania kolorów CMYK.

Aby wybrać metodę przekształcania przestrzeni kolorów:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Zarządzanie kolorami, a następnie kliknij pozycję "Ogólne".
- **2** Z listy "Odwzorowanie kolorów" wybierz jedną z następujących metod konwersji kolorów:
 - "Automatycznie",

- "Percepcyjnie",
- "Nasycenie".



- Metoda "Nasycenie" najlepiej sprawdza się w przypadku grafiki wektorowej (zawierającej linie, tekst i obiekty o jednolitym kolorze).
- Metoda "Percepcyjnie" najlepiej sprawdza się w przypadku map bitowych i obrazków o charakterze fotografii.

Praca z kolorami 363



9

Program CorelDRAW umożliwia stosowanie funkcji przetwarzania tekstu. Za pomocą narzędzia "Tekst" można wstawiać tekst ozdobny oraz akapitowy. Użycie tekstu ozdobnego jest najkorzystniejsze podczas pracy z krótkimi wierszami tekstu, gdyż można do niego zastosować szeroką gamę efektów. W przypadku większych fragmentów tekstu, wymagających bardziej złożonego formatowania, należy posługiwać się tekstem akapitowym.

PRACA Z TEKSTEM

Po wstawieniu tekstu do dokumentu można zmienić jego typ (na przykład z tekstu akapitowego na ozdobny) lub przekształcić tekst ozdobny w krzywe. Przed wykonaniem każdej operacji należy zaznaczyć tekst. Tekst można wzbogacić, osadzając w nim grafikę i dodając symbole oraz znaki specjalne. W programie CorelDRAW tekst edytuje się w oknie rysowania, a także w oknie dialogowym **Edytuj tekst**.

Niektóre rodzaje formatowania dotyczą zarówno tekstu ozdobnego, jak i akapitowego, na przykład ustawianie odstępów w tekście lub nadawanie pogrubienia. Inne rodzaje formatowania można stosować jedynie do tekstu akapitowego, na przykład dodawanie kolumn lub inicjałów wpuszczanych.

Praca z ramkami tekstu akapitowego może obejmować podstawowe zadania, jak przenoszenie ramek, lub zadania bardziej zaawansowane, jak łączenie ramek i sterowanie przepływem tekstu.

Dopasowanie tekstu ozdobnego do ścieżki pozwala uzyskać nowe efekty. Można także dostosować ten efekt wedle własnych potrzeb. Na przykład istnieje możliwość zmiany odległości między tekstem a ścieżką.

Podczas pracy z tekstem można wykorzystywać narzędzia językowe: sprawdzić gramatykę i pisownię, zastąpić wyraz jego synonimem, utworzyć listę wyrazów użytkownika dla narzędzi językowych lub wygenerować raport o liczbie podstawowych elementów użytych w tekście.

Niekiedy może zaistnieć potrzeba otwarcia dokumentu zawierającego czcionki, które nie są zainstalowane w systemie. Te brakujące czcionki można zastąpić czcionkami dostępnymi w systemie. Użytkownik ma możliwość zaakceptowania proponowanych zastąpień czcionkami PANOSE lub samemu wybrać czcionki.

Zmieniając te domyślne ustawienia tekstu, które dotyczą sposobu wyświetlania tekstu i jego właściwości, użytkownik może usprawnić swoją pracę z tekstem.

Wstawianie, przekształcanie i zaznaczanie tekstu

W programie CorelDRAW zarówno tekst akapitowy, jak i tekst ozdobny można wstawiać przy użyciu narzędzia "Tekst". Aby utworzyć tekst ozdobny, należy kliknąć w oknie rysowania i rozpocząć pisanie. Natomiast utworzenie tekstu akapitowego wymaga uprzedniego wstawienia ramki tekstu akapitowego i pisania w ramce. Ramki tekstu akapitowego można traktować jako pojemniki do przechowywania tekstu.

Wstawianie tekstu akapitowego do ramki tekstu akapitowego.

Visit autem	vereum
1	
1	
i i	
i.	
1	
1	

Istnieją dwa rodzaje ramek tekstu akapitowego: o rozmiarze stałym i automatycznie dopasowywanym. Po wstawieniu ramki o stałym rozmiarze, jej rozmiar nie zmienia się. Jeśli zostanie do niej wpisane więcej tekstu, niż może się w niej zmieścić, rozmiar ramki nie zmieni się, a część tekstu będzie niewidoczna. Natomiast ramka o automatycznie dopasowywanym rozmiarze będzie zmieniała swój rozmiar w pionie w miarę wpisywania tekstu.

Po utworzeniu obiektu tekstowego można zmienić jego typ. Na przykład istnieje możliwość przekształcenia tekstu ozdobnego w akapitowy i odwrotnie.

Praca z tekstem ozdobnym daje możliwość zmiany kształtu znaków. Należy jednak przedtem przekształcić tekst w krzywe. Dzięki przekształceniu tekstu można zmieniać znaki w pojedyncze obiekty złożone z linii krzywych. Korzystając z narzędzia "Kształt" można dodawać, usuwać i przemieszczać węzły, które składają się na dany znak, w celu zmiany jego kształtu.

Przed przeprowadzeniem dowolnej operacji na tekście, należy najpierw go zaznaczyć. Rodzaj narzędzia, którym zaznacza się znak, wiersz lub akapit tekstu zależy od rodzaju czynności.

Po zaznaczeniu obiektu tekstowego zostanie wyświetlonych osiem uchwytów zaznaczenia oraz znak "X" w środku obiektu. Kliknięcie środkowego znaku "X" pozwala wykonać transformację, zastosować efekty specjalne i wprowadzać globalne zmiany formatu całego obiektu tekstowego. Informacje na temat wykonywania transformacji tekstu można znaleźć w sekcji "Dokonywanie transformacji obiektów" na stronie 287. Informacje na temat rodzajów efektów specjalnych, które można stosować do tekstu, znajdują się w sekcji "Tworzenie efektów specjalnych" na stronie 469.



- Istnieje możliwość wstawiania znaków azjatyckich, jeśli zainstalowanym systemem jest Windows 95, Windows 98 lub Windows NT Workstation 4 w jednej z następujących wersji językowych: koreański, chiński uproszczony, chiński tradycyjny lub japoński. Jeśli program CorelDRAW został uruchomiony w wersji arabskiej, hebrajskiej lub English BiDi systemu Windows 95, Windows 98 lub Windows NT 4, można wstawiać tekst w dwóch kierunkach. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji z materiałami pomocniczymi Pomocy ekranowej.
- Tekst można także wstawiać, korzystając ze schowka. Za pomocą polecenia **Wklej specjalnie** można wstawić tekst jako tekst akapitowy lub ozdobny albo jako obiekt OLE, pod warunkiem że aplikacja źródłowa obsługuje mechanizm OLE i jest w danej chwili otwarta. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji "Importowanie, eksportowanie oraz łączenie i osadzanie obiektów (OLE)" na stronie 805.

Wstawianie tekstu akapitowego

Tekst akapitowy można dodać do rysunku, wstawiając ramkę. Można wstawić ramkę tekstu akapitowego o stałym rozmiarze bądź taką, której rozmiar w pionie dopasowuje się w miarę wpisywania tekstu.

Wstawianie tekstu akapitowego do ramek o automatycznie dopasowywanym rozmiarze.



Aby wstawić tekst akapitowy do ramki o stałych rozmiarach:



- 1 Uaktywnij narzędzie "Tekst".
- **2** Kliknij w dowolnym punkcie okna rysowania i przeciągaj (w dowolnym kierunku) od tego punktu, aby określić rozmiar ramki tekstu akapitowego.

Ramka zostanie utworzona w momencie zwolnienia przycisku myszy. Punkt wstawiania zostanie wyświetlony w lewym górnym rogu ramki, jeżeli domyślnym ustawieniem jest wyrównanie do lewej lub brak wyrównania.

3 Wpisz tekst do ramki.



 Można automatycznie dopasować rozmiar tekstu tak, aby wypełniał ramkę.
 Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Dopasowywanie tekstu do ramki tekstu akapitowego" na stronie 412.

Aby wstawić tekst akapitowy do ramki o automatycznie dopasowywanym rozmiarze:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Z listy kategorii wybierz pozycję "Tekst", a następnie pozycję "Tekst akapitowy".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Dopasowuj ramki akapitów do tekstu".
- 4 Naciśnij przycisk "OK".
- 5 Wykonaj instrukcje z poprzedniej procedury.

Wstawianie tekstu ozdobnego

Wstawiając tekst ozdobny do rysunku, można dodać do dokumentu krótkie wiersze tekstu, zwłaszcza jeśli planowane jest użycie efektów specjalnych.



A



Aby wstawić tekst ozdobny:

- I Uaktywnij narzędzie "Tekst".
- 2 Kliknij dowolne miejsce w oknie rysowania i wpisz tekst.

Przekształcanie tekstu ozdobnego w tekst akapitowy i odwrotnie

Tekst można dowolnie przekształcać z jednego typu w drugi.

Aby przekształcić tekst akapitowy w ozdobny:



- 1 Zaznacz ramkę tekstu akapitowego za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Przekształć w tekst ozdobny.

Aby przekształcić tekst ozdobny w akapitowy:

- 1 Zaznacz tekst ozdobny za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Przekształć w tekst akapitowy.



- Po przekształceniu tekstu akapitowego w ozdobny, traci się atrybuty specyficzne dla tekstu akapitowego, takie jak kolumny, tabulatory i inicjały wpuszczane.
- Przekształcenie tekstu akapitowego w ozdobny nie jest możliwe, jeśli: ramka zawierająca tekst akapitowy jest połączona z inną ramką, do tekstu akapitowego zastosowano efekty specjalne lub tekst akapitowy nie mieści się w zawierającej go ramce.
- Jeśli tekst akapitowy nie mieści się w ramce, można zmienić rozmiar czcionki, tak aby tekst dokładnie pasował do ramki. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Dopasowywanie tekstu do ramki tekstu akapitowego" na stronie 412.

• Jeden typ tekstu można także przekształcić w drugi za pomocą przycisku "Przekształć tekst", znajdującego się na pasku właściwości.

Przekształcanie tekstu ozdobnego w krzywe

Tekst ozdobny można przekształcić w krzywe, aby poprzez operacje na pojedynczych węzłach zmieniać kształt znaków.

Aby przekształcić tekst ozdobny w krzywe:



- 1 Zaznacz tekst ozdobny za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Przekształć w krzywe.



- 3 Otwórz paletę wysuwaną "Edycja kształtu", a następnie uaktywnij narzędzie "Kształt".
- 4 Zmień kształt tekstu.



- Po przekształceniu tekstu ozdobnego w krzywe nie można już korzystać z poleceń tekstowych. Przekształcony obiekt zostanie wydrukowany jako zbiór krzywych przy użyciu czcionek drukarki.
- Więcej informacji na temat wykorzystania narzędzia "Kształt" do zmiany kształtu, modyfikacji i usuwania węzłów można znaleźć w sekcji "Rysowanie i zmiana kształtów obiektów" na stronie 93.



• Tekst można także przekształcić w krzywe za pomocą przycisku "Przekształć w krzywe", znajdującego się na pasku właściwości.

Zaznaczanie tekstu akapitowego i ozdobnego

W obrębie wiersza tekstu ozdobnego lub ramki tekstu akapitowego można zaznaczać znaki lub akapity. Zaznaczając tekst za pomocą narzędzia "Kształt", można także operować na pojedynczych znakach.

Po zaznaczeniu tekstu wyświetlane są uchwyty zaznaczenia i środkowy znak "X".



	Aby zaznaczyć określone znaki:
A	1 Uaktywnij narzędzie "Tekst".
	2 Kliknij początek lub koniec wyrazu (zdania) tekstu ozdobnego lub tekstu wewnątrz ramki tekstu akapitowego.
	3 Przeciągnij wskaźnik myszy nad tekstem, który ma być zaznaczony.
	Aby zaznaczyć cały obiekt tekstowy:
	1 Uaktywnij narzędzie "Tekst".
	2 Kliknij obiekt tekstowy.
X	 Aby zmienić czcionkę całego obiektu tekstowego, należy go zaznaczyć za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
	• Aby zaznaczyć wiele obiektów tekstowych, należy nacisnąć i przytrzymać klawisz SHIFT podczas klikania za pomocą narzędzia "Tekst".
	 Całe obiekty tekstowe można także zaznaczać za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
	Aby zaznaczyć pojedyncze znaki:
4	1 Otwórz paletę wysuwaną "Edycja kształtu", a następnie uaktywnij narzędzie "Kształt".
	2 Zaznacz tekst.
	Obok każdego znaku zostaje wyświetlony węzeł znaku.
	3 Aby zaznaczyć znak, kliknij węzeł położony na lewo od niego.
R	 Aby zaznaczyć wiele węzłów, należy nacisnąć i przytrzymać klawisz SHIFT podczas klikania za pomocą narzędzia "Kształt".

Wstawianie grafiki, symboli i znaków specjalnych

Tekst można wzbogacić, dodając znaki specjalne i symbole lub osadzając w nim obiekty graficzne.

Znaki specjalne i symbole można wstawić do tekstu jako obiekty tekstowe lub graficzne. W programie CorelDRAW symbole i znaki specjalne wstawiane do tekstu traktowane są jak tekst. Wstawienie ich jako obiektów graficznych powoduje, że znaki specjalne i symbole traktowane są jak krzywe. W ten sposób symbol staje się oddzielnym obiektem graficznym, który można edytować tak samo, jak każdy inny obiekt graficzny lub stworzyć z niego deseń tła dla dokumentu.

Jeśli symbole zostaną ułożone sąsiadująco, z wykorzystaniem kafelkowania, każdy symbol w deseniu jest traktowany jako oddzielny obiekt, do którego można stosować efekty. Możliwa jest też zmiana odstępów między wierszami i kolumnami, w jakich ułożone są symbole.

Ponadto istnieje też możliwość przekształcenia obiektów takich jak logo firmy lub zmodyfikowane kształty liter w znaki symboli i dodania ich do zestawów symboli w oknie dokowanym **Symbole i znaki specjalne**. Obiekt tego typu może mieć dowolną wielkość. Jego rozmiar zostaje odpowiednio zmieniony, tak aby pasował do proporcji innych symboli w zbiorze. Utworzone symbole wyświetlane są na końcu listy wzorów.

Obiekt graficzny lub mapa bitowa osadzone w tekście ozdobnym lub akapitowym traktowane są jak znaki tekstowe. W rezultacie możliwe jest stosowanie opcji formatowania dostępnych dla rodzaju tekstu, w którym osadzono obiekt graficzny.

Wstawianie symboli i znaków specjalnych do dokumentu

Symbol można wstawić jako obiekt tekstowy lub graficzny.





Aby wstawić symbol lub znak specjalny jako obiekt tekstowy:

- A
- 1 Zaznacz obiekt tekstowy (tekst ozdobny lub ramkę tekstu akapitowego) za pomocą narzędzia "Tekst".
- 2 Umieść punkt wstawiania w miejscu, w którym ma się znajdować symbol.
- 3 Z menu Okno wybierz polecenie Dokery, a następnie wskaż polecenie
 Symbole i znaki specjalne.

- 4 Wybierz kategorię symboli z listy.
- **5** Kliknij dwukrotnie wybrany symbol.

Aby zmienić wysokość symbolu, należy wpisać wartość w polu "Rozmiar symbolu".

Aby wstawić symbol lub znak specjalny jako obiekt graficzny:

- 1 Wykonaj czynności od 3 do 5 z poprzedniej procedury.
- 2 Kliknij wybrany symbol i przeciągnij go na stronę rysunkową.



- Można uzyskać dostęp do większej liczby czcionek z symbolami, dodając je podczas niestandardowej instalacji programu CorelDRAW.
- Istnieje możliwość zmiany domyślnych właściwości konturu i wypełnienia symboli i znaków specjalnych wstawianych jako obiekty graficzne. Więcej informacji na temat stylów można znaleźć w sekcji "Praca ze stylami" na stronie 154.

R

• Symbol można też wybrać przez wpisanie jego numeru indeksu w polu "Nr". Numery indeksów wymienione są w katalogu bibliotek CorelDRAW (Libraries Catalog).

Osadzanie obiektów graficznych w tekście

Grafikę można osadzać w tekście ozdobnym i akapitowym. Można też usunąć osadzony obiekt z tekstu. Obiekt zostaje wówczas przywrócony do pierwotnego stanu.

Osadzanie obiektu graficznego w tekście.

VITEM

ł	

Aby osadzić obiekty graficzne w tekście:

- 1 Zaznacz obiekt graficzny za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Przytrzymaj prawy przycisk myszy i przeciągnij obiekt w wybrane położenie w obrębie tekstu.

Wskaźnik myszy zmienia się na wskaźnik wstawiania do tekstu.

- 3 Wybierz jedno z poniższych poleceń:
 - **Przenieś do tekstu** aby przenieść obiekt graficzny z okna rysowania do ramki.
 - Kopiuj do tekstu aby skopiować obiekt graficzny do ramki.

.....

- Luis
- Aby zachować obiekt graficzny osadzony w tekście, należy zapisać plik w wersji 8 lub 9 programu CorelDRAW.
- Do obiektu graficznego można stosować dowolne efekty specjalne (np. obwiednię, metamorfozę lub zniekształcenie) jeszcze przed osadzeniem go w tekście.



A

 Osadzoną grafikę można także przeciągnąć z jednej ramki tekstu do innej. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Edycja przez przeciąganie w oknie rysowania" na stronie 379.

Aby usunąć osadzony obiekt z ramki tekstu akapitowego:

- 1 Zaznacz obiekt tekstowy za pomocą narzędzia "Tekst".
- **2** Przytrzymaj prawy przycisk myszy i przeciągnij obiekt graficzny na obszar okna rysowania.
- 3 Wybierz polecenie Przenieś tutaj.



• Obiekt można także skopiować do obszaru okna rysowania, wybierając polecenie **Kopiuj tutaj**.

Tworzenie deseni za pomocą symboli

Desenie tła można tworzyć, stosując kafelkowanie symboli.

Układanie symboli sąsiadująco pozwala utworzyć deseń.



Aby utworzyć deseń z symboli:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Dokery i wskaż polecenie Symbole i znaki specjalne.
- 2 Wybierz kategorię symboli z listy.
- **3** Wybierz symbol z okna próbek symboli.
- **4** Naciśnij przycisk ze strzałką, a następnie wybierz polecenie "Kafelkuj symbolem/znakiem specjalnym".
- 5 Przeciągnij symbol na stronę rysunkową.

Aby zmienić odstępy między wierszami i kolumnami:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 4 z poprzedniej procedury.
- 2 Naciśnij przycisk ze strzałką, a następnie wybierz polecenie Opcje kafelków.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby określić odstępy między symbolami, wpisz odpowiednie wartości w polach "W poziomie" oraz "W pionie".
 - Aby odstępy między symbolami były jednakowe, zaznacz pole wyboru "Jednakowe wartości".

- 4 Naciśnij przycisk "OK".
- 5 Przeciągnij symbol na stronę rysunkową.

Dodawanie symboli i znaków specjalnych do zestawu symboli

Obiekty takie jak logo firm lub zmodyfikowane kształty liter można dodawać do zestawów symboli dostępnych w oknie dokowanym **Symbole i znaki specjalne**.

Aby dodać symbol:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Utwórz i wskaż polecenie Symbol.
- **3** Wpisz nazwę kategorii nowego symbolu lub wybierz nazwę spośród znajdujących się na liście.

 Aby dodanie symbolu lub znaku specjalnego do zestawu symboli było możliwe, obiekt musi zawierać ścieżkę zamkniętą. Jeśli obiekt składa się z wielu obiektów, należy je połączyć. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Łączenie wielu obiektów" na stronie 200. Ponadto do tworzenia symboli należy używać czcionek TrueType.

Edycja tekstu

Tekst ozdobny oraz tekst akapitowy mogą być edytowane bezpośrednio w oknie rysowania lub też w oknie dialogowym **Edytuj tekst**.

Z krótkimi tekstami wygodnie jest pracować bezpośrednio w oknie rysowania. Tekst ozdobny i akapitowy można edytować, przeciągając go.

Dla edycji długich tekstów akapitowych bardziej dogodne jest okno dialogowe Edytuj tekst, które pozwala na wyszukiwanie i zamianę elementów tekstu oraz daje dostęp do narzędzi językowych i opcji formatowania. W przypadkach, gdy do tekstu ozdobnego zastosowano efekt perspektywy, obwiedni lub głębi, edycję tekstu należy przeprowadzić przy użyciu okna dialogowego Edytuj tekst. Więcej informacji na temat perspektywy, obwiedni oraz głębi można znaleźć w sekcji "Tworzenie efektów specjalnych" na stronie 469.

Ponadto, jeśli użytkownik często korzysta z okna dialogowego **Edytuj tekst**, może zmienić domyślne ustawienia tak, aby okno to było wyświetlane automatycznie w momencie uaktywnienia narzędzia "Tekst". Za pomocą myszy Microsoft Intellimouse można również przewijać tekst w oknie dialogowym **Edytuj tekst**.

Edycja przez przeciąganie w oknie rysowania

Istnieje możliwość zmiany domyślnych ustawień, tak aby edytować wiersz tekstu ozdobnego lub tekst akapitowy przez przeciąganie w oknie rysowania. Tekst ozdobny można przeciągnąć do ramki tekstu akapitowego, można też przeciągać tekst akapitowy między ramkami.

Aby edytować tekst, przeciągając w oknie rysowania:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Tekst".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Edycja techniką »przeciągnij i upuść«".



- 4 Za pomocą narzędzia "Tekst" zaznacz tekst, który ma zostać przeniesiony.
- 5 Przytrzymaj prawy przycisk myszy i przeciągnij tekst w nowe położenie.
- 6 Wybierz jedno z poniższych poleceń:
 - Przenieś tutaj,
 - Kopiuj tutaj.

Objekt grefiegny ocadzony w ramee teksty akapitowego meżna przeciegnać d

• Ot int

Obiekt graficzny osadzony w ramce tekstu akapitowego można przeciągnąć do innej ramki. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Osadzanie obiektów graficznych w tekście" na stronie 375.

.....

Edycja tekstu w oknie dialogowym Edytuj tekst

Tekst można edytować w oknie dialogowym Edytuj tekst.

Aby pisać lub edytować tekst w oknie Edytuj tekst:



- 1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia "Tekst".
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Edytuj tekst.
- 3 Wprowadź odpowiednie zmiany.



- Tekst ozdobny można edytować tylko wtedy, gdy nie został przekształcony w krzywe.
- Zmiany odstępów nie są wyświetlane w oknie dialogowym Edytuj tekst.

Praca z tekstem **379**

Wyszukiwanie i zamiana tekstu w oknie dialogowym Edytuj tekst

W dokumencie tekst można wyszukiwać w celu jego edycji. Można także wyszukiwać i zamieniać fragmenty tekstu.

Aby odszukać dany tekst:

- W oknie dialogowym Edytuj tekst naciśnij przycisk "Opcje", a następnie wybierz polecenie Znajdź tekst.
- 2 W polu "Znajdź" wpisz tekst, który ma zostać znaleziony.
- **3** Jeśli zachodzi taka potrzeba, zaznacz pole wyboru "Uwzględniaj wielkość liter", aby znaleźć tekst o takiej samej wielkości liter, jak podany tekst.
- 4 Naciśnij przycisk "Następny".

QS

Zostanie odnaleziony pierwszy blok tekstu zawierający podany tekst.

.....

 Dany tekst można także odszukać w oknie rysowania, wybierając z menu Edycja polecenie Znajdź i zamień, a następnie wskazując polecenie Znajdź tekst.

Aby odnaleźć i zamienić dany tekst:

- W oknie dialogowym Edytuj tekst naciśnij przycisk "Opcje", a następnie wybierz polecenie Zamień tekst.
- 2 W polu "Znajdź" wpisz tekst, który ma zostać znaleziony.
- 3 W polu "Zamień na" wpisz odpowiedni tekst.
- 4 Jeśli zachodzi taka potrzeba, zaznacz pole wyboru "Uwzględniaj wielkość liter", aby znaleźć tekst o takiej samej wielkości liter, co tekst podany w polu "Znajdź".
- 5 Naciśnij jeden z następujących przycisków:
 - "Zamień" powoduje zamianę pierwszego wystąpienia tekstu podanego w polu "Znajdź".
 - "Zamień wszystko" powoduje zamianę wszystkich wystąpień tekstu podanego w polu "Znajdź".
 - "Znajdź następny" powoduje odszukanie następnego wystąpienia tekstu podanego w polu "Znajdź".



 Dany tekst można także odszukać i zamienić w oknie rysowania, wybierając z menu Edycja polecenie Znajdź i zamień, a następnie polecenie Zamień tekst.

Automatyczne wyświetlanie okna dialogowego Edytuj tekst

Ustawienia domyślne można zmienić, tak aby okno dialogowe **Edytuj tekst** było otwierane automatycznie w chwili uaktywnienia narzędzia "Tekst" (o ile jakiś tekst jest zaznaczony), zaznaczenia tekstu za pomocą narzędzia "Tekst" lub kliknięcia pustego obszaru w oknie rysowania za pomocą narzędzia "Tekst".

Aby automatycznie wyświetlać okno dialogowe Edytuj tekst:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Tekst".
- 3 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Edycja tekstu na ekranie".

Przewijanie w oknie dialogowym Edytuj tekst przy użyciu myszy Intellimouse

Za pomocą myszy Microsoft IntelliMouse można przewijać tekst w oknie dialogowym **Edytuj tekst**.

Aby przewijać w oknie dialogowym Edytuj tekst przy użyciu myszy Intellimouse:

- 1 Naciśnij kółko.
- 2 Przesuwaj mysz tym kierunku, w którym chcesz przewijać.

Aby zwiększyć prędkość przesuwania, odsuń kursor od znacznika początku.

3 Naciśnij kółko, aby zatrzymać przewijanie.

.....



• Można także przewijać, kręcąc kółkiem.

.....

Formatowanie tekstu

Różne właściwości formatowania są dostępne dla tekstu ozdobnego i tekstu akapitowego. Istnieje możliwość dopasowywania odstępów między znakami, wyrazami i wierszami, można także wzbogacić tekst, przesuwając i obracając znaki.

Praca z tekstem 381



 Paski narzędzi można dostosować, dodając przyciski najczęściej używanych poleceń i opcji. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Dostosowywanie pasków narzędzi" na stronie 873.

Stosowanie właściwości znaków

Tekst ozdobny i akapitowy można wzbogacić, zmieniając właściwości znaków, stosując linie oraz zmieniając wielkość liter. Istnieje możliwość zmiany rodzaju czcionki i rozmiaru tekstu oraz stosowania pogrubienia i kursywy.

Tekst można wyróżnić za pomocą podkreślenia lub nadkreślenia (linia zostaje umieszczona ponad tekstem). Przekreślenie pozwala oznaczyć tekst, który być może zostanie usunięty. Aby tekst wyróżniał się bardziej, można zmienić właściwości linii podkreślenia, nadkreślenia i przekreślenia.

Jeśli dokument zawiera tekst naukowy, istnieje możliwość wykorzystania indeksów dolnych i górnych. Można także zmienić wielkość liter w tekście. Na przykład zmiana wielkości liter z małych na wielkie jest możliwa bez konieczności usuwania lub zamiany znaków.

Zmiana rodzaju czcionki i jej rozmiaru

Można zmienić rodzaj czcionki dla określonych znaków lub całego obiektu tekstowego. Możliwe jest także zwiększenie lub zmniejszenie rozmiaru czcionki.

Tekst (1) można zmienić poprzez zmianę rodzaju czcionki (2) i jej rozmiaru (3).

A



Aby zmienić rodzaj czcionki dla określonych znaków:

- 1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia "Tekst".
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Czcionka".
- 4 Z listy "Czcionka" wybierz typ czcionki.



Vitem vel eum iriure dolor

Praca z tekstem 383

Aby zastosować pogrubienie:

- 1 Zaznacz tekst.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Czcionka".
- 4 Z listy "Styl" wybierz pozycję "Pogrubiona".



• Pogrubienie można nadać także przy użyciu przycisku "Pogrubienie", znajdującego się na pasku właściwości.

Aby zastosować kursywę:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Z listy "Styl" wybierz pozycję "Normalna kursywa".



Dodawanie, zmiana i usuwanie podkreślenia, nadkreślenia i przekreślenia

W tekście można stosować podkreślenia, nadkreślenia i przekreślenia.

W tekście można stosować (1) podkreślenia, (2) nadkreślenia i (3) przekreślenia.



Aby podkreślić tekst:

- 1 Zaznacz tekst.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Czcionka".
- 4 Wybierz styl linii z listy "Podkreślenie".



• Tekst można podkreślić także przy użyciu przycisku "Podkreślenie", znajdującego się na pasku właściwości.

.....

Aby nadkreślić tekst:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Wybierz styl linii z listy "Nadkreślenie".

Aby przekreślić tekst:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z procedury "Aby podkreślić tekst".
- 2 Wybierz styl linii z listy "Przekreślenie".

Aby usunąć podkreślenia, nadkreślenia lub przekreślenia:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z procedury "Aby podkreślić tekst".
- 2 Wybierz pozycję "Brak" z listy "Podkreślenie", "Nadkreślenie" lub "Przekreślenie".

Zmiana właściwości linii podkreślenia, nadkreślenia i przekreślenia

W przypadku podkreśleń, nadkreśleń i przekreśleń istnieje możliwość zmiany grubości linii. Można też zmienić odległość między tekstem a linią.

Aby zmienić grubość linii:

- 1 Zaznacz tekst, do którego zastosowano podkreślenie, nadkreślenie lub przekreślenie.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Wybierz kartę "Czcionka".
- **4** Naciśnij przycisk "Edytuj", znajdujący się obok typu linii ("Podkreślenie", "Nadkreślenie" lub "Przekreślenie").
- 5 Aby określić szerokość linii, wpisz odpowiednią wartość w polu "Szerokość".

Aby zmienić odległość między linią a tekstem:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 4 z poprzedniej procedury.
- 2 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Przesunięcie linii bazowej".
- 3 Z listy "Jednostki" wybierz odpowiednią jednostkę.

Tworzenie indeksów dolnych i górnych

Możliwe jest wprowadzenie tekstu jako indeksu górnego lub dolnego.

W tekście można użyć (1) indeksów górnych i (2) dolnych.

> Reu vel¹ eum iriure dolor indrerit in vulputat₂ velit es

Aby utworzyć indeks górny:

- 1 Zaznacz tekst.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Czcionka".
- 4 Z listy "Położenie" wybierz pozycję "Indeks górny".

Aby utworzyć indeks dolny:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Z listy "Położenie" wybierz pozycję "Indeks dolny".



- Indeks górny można uzyskać także podczas korzystania z narzędzia "Kształt", naciskając przycisk "Indeks górny", znajdujący się na pasku właściwości.
- Indeks dolny można uzyskać także podczas korzystania z narzędzia "Kształt", naciskając przycisk "Indeks dolny", znajdujący się na pasku właściwości.

Zmiana wielkości liter

Wielkość liter tekstu można zmienić bez konieczności ponownego wpisywania tekstu.



Aby zmienić wielkość liter tekstu:



- 1 Za pomocą narzędzia "Tekst" zaznacz tekst, w którym zmieniana będzie wielkość liter.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Zmień wielkość liter.
- **3** Wybierz jedną z opcji:
 - "Jak w zdaniu" zamienia na wielką literę początkową literę pierwszego wyrazu w każdym zdaniu.
 - "Małe litery" zamienia wszystkie litery na małe.
 - "Wielkie litery" zamienia wszystkie litery na wielkie.
 - "Jak w nazwie własnej" zamienia na wielką literę początkową literę każdego wyrazu.
 - "Zmień wielkość" zamienia wielkość liter na przeciwną; wszystkie wielkie litery zostają zamienione na małe, a małe litery na wielkie.

Aby zmienić wielkość liter na kapitaliki:

- 1 Zaznacz tekst.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.

- 3 Wybierz kartę "Czcionka".
- 4 Z listy "Wielkie litery" wybierz pozycję "Kapitaliki".

Określanie odstępów w tekście

Zmieniając odstępy w tekście ozdobnym i akapitowym, można wzbogacić tekst i poprawić jego czytelność. Dostępne są opcje zmiany odstępów między znakami, wyrazami i wierszami. Przy ręcznym ustawianiu odstępów można zmienić domyślne ustawienia dotyczące wyświetlania lub ukrywania konturów znaków. Ponadto istnieje możliwość wyrównania tekstu ozdobnego w poziomie.

Odstępy między wszystkimi znakami, wszystkimi wyrazami lub znakami i wyrazami można zmieniać proporcjonalnie. Można też stosować kerning dla określonych znaków. Dzięki kerningowi można ustalić optymalną odległość pomiędzy literami w wyrazie lub wierszu. Różnica pomiędzy kerningiem a ustawianiem odstępów polega na tym, że kerning oddziałuje tylko na światło pomiędzy danymi znakami, a nie na odstępy między nimi.

Podczas zmiany odstępów między wierszami tekstu ozdobnego odstępy dodawane są do wierszy oddzielonych znakiem końca akapitu. W przypadku tekstu akapitowego odstępy stosowane są w obrębie całego akapitu. Można też zmienić odstępy przed i po akapitach tekstu ozdobnego i akapitowego.

Można ustalić wartość progową określającą, kiedy powinny zostać wyświetlone kontury znaków podczas ręcznego ustawiania odstępów. Jeśli liczba zaznaczonych znaków jest mniejsza lub równa podanej wartości, wówczas podczas określania odstępów wyświetlane są kontury znaków.

Wyrównywanie tekstu ozdobnego różni się od wyrównywania tekstu akapitowego. Tekst akapitowy jest wyrównywany względem ramki. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Wyrównywanie tekstu akapitowego w poziomie" na stronie 398. Natomiast tekst ozdobny jest wyrównywany względem punktu, od którego rozpoczęto wpisywanie tekstu. Brak wyrównania jest równoznaczny z wyrównaniem do lewej, o ile żaden ze znaków nie został przesunięty w poziomie.



 Opcje dostępne dla określania odstępów w tekście zależą od narzędzia, za pomocą którego zaznaczono tekst. Zaznaczenie za pomocą narzędzia "Tekst" lub "Wskaźnik" umożliwia dostosowanie odstępów między znakami, wyrazami, wierszami i akapitami. Zaznaczenie za pomocą narzędzia "Tekst" pozwala także ustawić kerning w grupie znaków. Przy zaznaczaniu za pomocą narzędzia "Kształt" można określić odstępy poziome i pionowe, wprowadzając dokładne wartości w polach dostępnych na pasku właściwości.

.....
Zmiana odstępów między znakami i wyrazami

Precyzyjna zmiana odstępów między znakami, wyrazami i akapitami jest możliwa zarówno w tekście ozdobnym, jak i akapitowym.

Można zmienić (1) domyślne odstępy między (2) znakami, (3) wyrazami oraz (4) wyrazami i znakami.



Aby zmienić odstępy między znakami:

- 1 Zaznacz tekst.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Odstęp".
- **4** W polu "Znak" wpisz wartość dla określenia odstępu, jaki ma być stosowany między pojedynczymi znakami.

Wartość ta jest procentową wartością szerokości znaku spacji (znaku powstałego po naciśnięciu klawisza SPACJA). Możliwe wartości należą do przedziału od -100 do 2000.



 Można zmienić odstępy między wszystkimi znakami w ramce tekstu akapitowego lub w zaznaczonych akapitach. Aby zmienić odstępy w całej ramce, należy zaznaczyć ją za pomocą narzędzia "Wskaźnik". Aby dokonać zmian tylko w określonych akapitach, należy je zaznaczyć za pomocą narzędzia "Tekst".

Praca z tekstem 389

Aby zmienić odstępy między wyrazami:

- l Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 W polu "Wyraz" wpisz wartość dla określenia odstępu, jaki ma być stosowany między wyrazami.

Wartość ta jest procentową wartością szerokości znaku spacji (znaku powstałego po naciśnięciu klawisza SPACJA). Możliwe wartości należą do przedziału od 0 do 2000.

Aby zmienić odstępy między wyrazami i znakami:



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Edycja kształtu", a następnie uaktywnij narzędzie "Kształt".
- **2** Zaznacz tekst.
- **3** Przeciągnij strzałkę interakcyjnego ustawiania odstępów w poziomie w prawo, aby zwiększyć odstępy, lub w lewo, aby je zmniejszyć.

 Odstępy między zaznaczonymi znakami można także zmienić, naciskając i przytrzymując klawisz CTRL, a następnie przeciągając węzły znaków za pomocą narzędzia "Kształt".

Korzystanie z kerningu zakresu

Odstępy między wybranymi grupami liter można dopasować, uzyskując w ten sposób poprawę ich wyglądu na wydruku.

Kerning umożliwia dopasowanie odstępów między wybranymi znakami.



Aby wprowadzić kerning zakresu:



1 Za pomocą narzędzia "Tekst" zaznacz dwa lub więcej znaków tekstu akapitowego lub ozdobnego.



Zmiana odstępów między wierszami

Możliwa jest zmiana odstępów między wierszami. W przypadku ramek tekstu akapitowego można dopasowywać odstępy przed i po akapitach.



Aby zmienić odstępy między wierszami:

- l Zaznacz tekst.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Odstęp".
- 4 Wybierz jednostkę miary z listy znajdującej się obok pola "Wiersz".

Wartość ta jest określona jako procent wysokości znaku. Możliwe wartości należą do przedziału od 0 do 2000.

5 W polu "Wiersz" wpisz wartość odstępu, jaki ma być stosowany pomiędzy wierszami.

Aby zmienić wielkość odstępu przed akapitem:

- 1 Zaznacz ramkę tekstu akapitowego lub akapit tekstu.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Odstęp".
- Wpisz wartość wielkości odstępu przed akapitem w polu "Przed akapitem".
 Wartość ta reprezentuje procentową wysokość znaku dla wybranej czcionki.

Aby zmienić wielkość odstępu po akapicie:

- 1 Zaznacz ramkę tekstu akapitowego lub akapit tekstu.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Odstęp".
- 4 Wpisz wartość wielkości odstępu po akapicie w polu "Po akapicie".

Wartość ta reprezentuje procentową wysokość znaku dla wybranej czcionki.

.....



 Podczas zmiany odstępów między wierszami tekstu ozdobnego odstępy dodawane są do wierszy oddzielonych znakiem końca akapitu. W przypadku tekstu akapitowego odstępy stosowane są w obrębie całego akapitu.

Wyświetlanie konturów znaków podczas ustalania odstępów

Istnieje możliwość podania wartości progowej określającej, kiedy powinny zostać wyświetlone kontury znaków podczas ręcznego ustalania odstępów.

Aby określić wartość progową dla wyświetlania konturów znaków przy ręcznym kerningu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Tekst".
- 3 W polu "Wyświetlaj" wpisz odpowiednią wartość.

Wyrównywanie poziome tekstu ozdobnego

Tekst ozdobny można wyrównać w poziomie względem punktu, od którego rozpoczęto wpisywanie tekstu.

Aby wyrównać tekst w poziomie:

N.

- 1 Zaznacz tekst ozdobny za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Wyrównanie".
- 4 Wybierz jedną z opcji:
 - "Brak" usuwa wyrównanie,
 - "Do lewej" wyrównuje tekst do lewego marginesu,
 - "Do środka" wyrównuje tekst pomiędzy lewym i prawym marginesem,
 - "Do prawej" wyrównuje tekst do prawego marginesu,
 - "Justowanie pełne" rozkłada równomiernie tekst między lewym i prawym marginesem,
 - "Justowanie wymuszone" rozkłada równomiernie tekst między lewym i prawym marginesem, rozciągając ostatni wiersz, tak aby sięgał prawego marginesu.

• Tekst ozdobny można wyrównywać tylko w poziomie.

• Tekst można wyrównywać także za pomocą przycisków wyrównania, znajdujących się na pasku właściwości.

Przesuwanie i obracanie znaków

Przesuwanie w pionie i w poziomie zarówno pojedynczych, jak i wielu obiektów tekstu ozdobnego i akapitowego pozwala uzyskać w tekście interesujące efekty. Możliwe jest też obracanie znaków.

Przesunięte znaki można ponownie przyciągnąć do linii bazowej, zachowując przesunięcie w pionie lub obrót. W przypadku znaków, które przesunięto w pionie lub obrócono, można też usunąć te efekty.

Przesuwanie znaków w pionie i poziomie

Znaki można przesuwać w poziomie lub w pionie. Przesuwanie znaku odbywa się względem linii bazowej.

Praca z tekstem 393

Przesuwanie znaków w poziomie i w pionie.



Aby przesunąć znak w poziomie:

- 1 Zaznacz znak w tekście.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Wyrównanie".
- 4 Wpisz odpowiednią wartość w polu "W poziomie".

Aby przesunąć znak w pionie:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Wpisz odpowiednią wartość w polu "W pionie".



• Znaki można przesuwać także przy użyciu narzędzia "Kształt", wpisując wartości w polach "Przesunięcie w poziomie" i "Przesunięcie w pionie", znajdujących się na pasku właściwości.

Obracanie znaków

Znaki tekstu ozdobnego i akapitowego można obracać.

Obracanie znaku.



Aby obrócić znak:

- I Zaznacz znak.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Wyrównanie".
- 4 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Obrót".



• Znaki można obracać także za pomocą narzędzia "Kształt", wpisując wartość w polu "Kąt obrotu", znajdującym się na pasku właściwości.

.....

Prostowanie przesuniętych i obróconych znaków

Znaki tekstu, które obrócono, przesunięto w poziomie lub w pionie można wyprostować. Przesunięcie w pionie można usunąć tylko przez wyrównanie znaków z powrotem do linii bazowej.

Aby usunąć obrót lub przesunięcie znaku:



- 1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia "Tekst".
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Wyprostuj tekst.

Aby przyciągnąć znak do linii bazowej:



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Edycja kształtu", a następnie uaktywnij narzędzie "Kształt".
- 2 Zaznacz węzeł na lewo od znaku.
- 3 Z menu Tekst wybierz polecenie Wyrównaj do linii bazowej.

Formatowanie tekstu akapitowego

Dzięki formatowaniu tekst akapitowy staje się bardziej czytelny i komunikatywny. Tekst można podzielić na kolumny, a także stosować tabulatory, wcięcia, wypunktowania i inicjały wpuszczane. Ponadto istnieje możliwość zmiany wyrównania w pionie i w poziomie oraz stosowania automatycznego dzielenia wyrazów.



Wstawianie kolumn w ramkach tekstu akapitowego

Dzięki kolumnom można efektywnie rozmieszczać tekst w obszernych dokumentach. Jest to szczególnie ważne w przypadku gazet, magazynów i ulotek. W przypadku tekstu akapitowego możliwe jest tworzenie kolumn o jednakowej lub zmiennej szerokości i odstępach. Podczas tworzenia, edycji i usuwania kolumn można zachować rozmiar ramki tekstu akapitowego, zmieniając rozmiary kolumn, lub zachować szerokość kolumny i zmieniać rozmiar ramki.



- W przypadku importowania do programu CorelDRAW tekstu rozmieszczonego w kolumnach, podział tekstu na kolumny zostaje zachowany.
- Możliwa jest zmiana wyrównania pionowego tekstu w kolumnach. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Wyrównywanie tekstu akapitowego w pionie" na stronie 399.
 -

Wstawianie i edycja kolumn o jednakowej szerokości

Tworzone kolumny mogą mieć jednakową lub różną szerokość i odstępy. Dodając lub usuwając kolumny, można zachować szerokość ramki lub kolumny.

Wstawianie kolumn o jednakowej szerokości.

blandit praesuri	n bendestit in
haptation mill	redprinte sela
defenit sugar	roat molestic
data dolora ta	connequat, red
feugari nalla	flum dolore en
faciliti. Lerrin	fengiat nolla
ipuna dolor ur	facilità at vero
dla un un	fengrit na faciliti. Le ipuno delor nurt.Contr

Aby wstawić kolumny o jednakowej szerokości:



1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz ramkę tekstu akapitowego, do której zostaną wstawione kolumny.

- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Ramki i kolumny".
- 4 Wpisz wartość w polu "Liczba kolumn".
- 5 Zaznacz pole wyboru "Jednakowa szerokość kolumn", aby utworzyć kolumny o jednakowej szerokości i odstępach.

Aby zachować bieżącą szerokość ramki podczas wstawiania lub usuwania kolumn:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz opcję "Zachowaj bieżącą szerokość ramki".
- **3** Wykonaj czynności 4 i 5 z poprzedniej procedury.

Przy wstawianiu nowych lub usuwania istniejących kolumn ich szerokość zostanie dostosowana do szerokości ramki.

Aby zachować szerokość bieżącej kolumny podczas wstawiania lub usuwania kolumn:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z procedury "Aby wstawić kolumny o jednakowej szerokości".
- 2 Zaznacz opcję "Automatycznie dopasuj szerokość ramki".
- **3** Wykonaj czynności 4 i 5 z procedury "Aby wstawić kolumny o jednakowej szerokości".

Przy wstawianiu lub usuwaniu dowolnej liczby kolumn szerokość bieżącej kolumny pozostaje bez zmian, podczas gdy szerokość ramki dostosowywana jest automatycznie.



- Szerokość ramki, kolumny lub odstępu można edytować, przeciągając odpowiednie krawędzie za pomocą narzędzia "Tekst".
- Szerokość kolumn i odstępów można zmieniać proporcjonalnie, przeciągając boczny uchwyt zaznaczenia za pomocą narzędzia "Tekst".

Wstawianie kolumn o różnej szerokości

W ramkach tekstu akapitowego można tworzyć kolumny o różnej szerokości i odstępach.

Aby wstawić kolumny o różnej szerokości:

- 1 Zaznacz ramkę tekstu akapitowego.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Ramki i kolumny".
- 4 Wpisz wartość w polu "Liczba kolumn".
- 5 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Jednakowa szerokość kolumn".

- **6** Wpisz wartość w polu "Szerokość" umieszczonym obok pola "Nr kolumny", w którym wyświetlany jest numer kolumny.
- 7 Wpisz wartość w polu "Odstęp" w celu określenia wielkości odstępów między kolumnami.



- Szerokość kolumny lub odstępu można edytować, przeciągając odpowiednią krawędź za pomocą narzędzia "Tekst".
- Szerokość odstępu można edytować, przeciągając odpowiednią krawędź za pomocą narzędzia "Tekst". Jednak wówczas zmianie ulega też szerokość sąsiedniej kolumny.

Zmiana wyrównania akapitu

Wyrównanie tekstu akapitowego pozwala ustawić wiersze tekstu względem ramki tekstu akapitowego. Możliwe jest wyrównanie poziome wszystkich lub kilku akapitów w ramce tekstu akapitowego. Ponadto można wyrównać w pionie wszystkie akapity w kolumnach zaznaczonej ramki tekstu akapitowego.

Wyrównywanie tekstu akapitowego w poziomie

Możliwe jest wyrównanie poziome kilku zaznaczonych akapitów wewnątrz ramki tekstu akapitowego lub wszystkich akapitów jednocześnie.

Aby wyrównać tekst akapitowy w poziomie:

- 1 Zaznacz tekst akapitowy lub ramkę.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Wyrównanie".
- 4 Wybierz jedną z opcji wyrównania.



- Istnieje także możliwość wyrównania w pionie wszystkich kolumn w danej ramce.
- Wiele ramek tekstu akapitowego można wyrównać za pomocą polecenia Wyrównanie i rozkład. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Wyrównywanie obiektów w pionie i w poziomie" na stronie 194.

.....

Wyrównywanie tekstu akapitowego w pionie

Można zmieniać wyrównanie tekstu akapitowego w pionie.

Wyrównywanie kolumn w pionie.

Visit autem	duis dolore te	
vel cam itiare	feugait nulla	
dolor in	facilisi.	
hendrerit in	Loroni goume	
vulpatate velit	dolor sit annet.	
esse molestie	Consectation	
consequat, vel	adipiscing elit.	
illum dolore eu	sed diam	
feugiat nulla	nommay nibb	
facilisis at vero	ewiemod	1.1
eros er	tincidunt ut	nostrad exerci
accumtan et.	laoneet doksre	tation
imsto odio	magna aliquam	ullamcorper
dignissun qui	ent volutpat.	suscipit loboriti
blandit praesent	Ut whitedata	ing an application of
luptatum 22ml	ad minim	ea commodo
defenit augue	ventam, quis	consequer.

Aby wyrównać tekst akapitowy w pionie:



- 1 Zaznacz ramkę tekstu akapitowego za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Ramki i kolumny".
- 4 Wybierz jeden z elementów listy "Wyrównanie w pionie".

• Można także wyrównać w pionie kolumny w ramce tekstu akapitowego.

Stosowanie inicjałów wpuszczanych w akapitach

Inicjały wpuszczane to skuteczny sposób na przyciągnięcie wzroku czytelnika do początku rozdziału lub akapitu. Zastosowanie inicjału wpuszczanego w akapicie powoduje, że początkowa litera jest powiększona i wsunięta w tekst.

Inicjał wpuszczany można dostosować, zmieniając jego ustawienia. Na przykład można zmienić odległość między inicjałem wpuszczanym a pozostałym tekstem.

Wstawianie i usuwanie inicjałów wpuszczanych

Dodanie inicjału wpuszczanego pozwala utworzyć przyciągający wzrok rozdział lub akapit. Można też pozbyć się inicjału wpuszczanego, nie usuwając litery, z której go utworzono.



Aby wstawić inicjał wpuszczany:

- 1 Zaznacz ramkę tekstu akapitowego lub akapit.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Efekty".
- 4 Z listy "Typ efektu" wybierz pozycję "Inicjał wpuszczany".
- 5 Wybierz jedną z poniższych opcji:
 - "Wpuszczany" oblewa tekst wokół inicjału,
 - "Wiszące wcięcie" odsuwa inicjał od reszty tekstu.

Aby usunąć inicjał wpuszczany:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Z listy "Typ efektu" wybierz pozycję "Brak".



Zmiana ustawień inicjału wpuszczanego

Istnieje możliwość określenia liczby wierszy znajdujących się obok inicjału wpuszczanego. Można też określić odległość miedzy inicjałem wpuszczanym a pozostałym tekstem.

Aby określić liczbę wierszy znajdujących się obok inicjału wpuszczanego:

- 1 Zaznacz ramkę tekstu akapitowego lub akapit.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Efekty".
- 4 Z listy "Typ efektu" wybierz opcję "Inicjał wpuszczany".
- 5 Wpisz wartość w polu "Liczba wierszy".

Aby określić odległość między inicjałem wpuszczanym a pozostałym tekstem:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 4 z poprzedniej procedury.
- 2 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Odległość od tekstu".

Wstawianie tabulatorów

Tabulatory można wstawiać w celu uzyskania wcięć w tekście akapitowym. Istnieje możliwość usunięcia wszystkich lub niektórych z domyślnych tabulatorów i ustawienia własnych. Można zmienić także wyrównanie tabulatorów.

Dodatkowo można ustawić tabulatory ze znakami wiodącymi. Znak wiodący umożliwia automatyczne tworzenie punktów następujących po tabulatorze. Znaki wiodące są często wykorzystywane w tabelach i listach, takich jak spisy treści czy indeksy. Można dostosować znak wiodący, zmieniając użyty znak lub odstęp między znakami.

Wstawianie i usuwanie tabulatorów

W ramkach tekstu akapitowego można wstawiać i usuwać tabulatory.

Aby wstawić tabulator:

- 1 Zaznacz ramkę tekstu akapitowego lub akapit.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Tabulatory".

4 Naciśnij przycisk "Dodaj tabulator".

Na końcu listy dodawany jest nowy wiersz.

5 Kliknij nową komórkę w kolumnie "Tabulatory" i wpisz odpowiednią wartość.

Aby usunąć tabulator:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- **2** Kliknij komórkę w kolumnie "Tabulator" odnoszącą się do tabulatora, który ma zostać usunięty.
- 3 Naciśnij jeden z następujących przycisków:
 - "Usuń tabulator" usuwa dany tabulator,
 - "Usuń wszystkie" usuwa wszystkie tabulatory.



• Zaznaczając ramki za pomocą narzędzia "Tekst", można wstawiać i usuwać tabulatory przy pomocy poziomej linijki.

.....

Zmiana ustawień tabulatorów

Tabulatory można ustawić w jednakowych odstępach oraz zmienić wyrównanie tabulatora. Na przykład można zmienić domyślne wyrównanie do lewej na wyrównanie do prawej.

Aby ustawić tabulatory w jednakowych odstępach:



- 1 Zaznacz ramkę tekstu akapitowego lub akapit za pomocą narzędzia "Tekst".
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Tabulatory".
- 4 Wpisz wartość w polu obok przycisku "Ustaw tabulatory co".
- 5 Naciśnij przycisk "Ustaw tabulatory co", aby wstawić tabulatory.

Aby zmienić wyrównanie tabulatorów:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Kliknij dwukrotnie odpowiednią komórkę w kolumnie "Wyrównanie".
- **3** Z listy wybierz typ wyrównania.



• Zaznaczając ramki za pomocą narzędzia "Tekst", można zmieniać wyrównanie tabulatorów za pomocą poziomej linijki.

Ustawianie tabulatorów ze znakami wiodącymi

Do tekstu akapitowego można wstawić tabulatory ze znakami wiodącymi. Można także zmienić używany znak oraz dopasować odstępy między znakami wiodącymi.

Ustawianie tabulatorów ze znakami wiodącymi.

Vis	it autem	
	in hendrerit22	
	in vulputate23	
Lor	em ipsum24	
	nulla facilisi25	
	duis autem	

Aby wstawić tabulator ze znakami wiodącymi:



- 1 Zaznacz ramkę tekstu akapitowego lub akapit za pomocą narzędzia "Tekst".
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Tabulatory".
- 4 Kliknij odpowiednią komórkę w kolumnie "Znaki wiodące", aby zaznaczyć pole wyboru.

Aby zmienić znak wiodący:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Wpisz znak w pierwszym polu "Znak".

Aby zmniejszyć lub zwiększyć odstępy między znakami wiodącymi:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z procedury "Aby wstawić tabulator ze znakami wiodącymi".
- 2 W polu "Odstęp" wpisz liczbę z przedziału od 0 do 10.

Niższe wartości zmniejszają, a wyższe zwiększają odstępy między znakami wiodącymi.

Praca z tekstem 403

Stosowanie wcięć w akapitach

Stosowanie wcięć pozwala dopasować odległość między ramką tekstu akapitowego a umieszczonym w niej tekstem. Wcięcie można zastosować do całego akapitu, do pierwszego wiersza akapitu, do wszystkich wierszy akapitu oprócz pierwszego (wiszące wcięcie), lub użyć wcięcia od prawej strony ramki.

Wcięcie można także usunąć bez konieczności usuwania lub ponownego wpisywania tekstu.

Wstawianie wcięć

Wcięcie można zastosować do pierwszego wiersza akapitu, do wszystkich wierszy poza pierwszym lub do całego akapitu. Istnieje też możliwość użycia wcięcia prawostronnego.

Aby zastosować wcięcie do pierwszego wiersza akapitu:



- 1 Zaznacz ramkę tekstu akapitowego lub akapit za pomocą narzędzia "Tekst".
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Wyrównanie".
- 4 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Pierwszy wiersz".

Aby utworzyć wiszące wcięcie:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Od lewej".

Aby zastosować wcięcie do całego akapitu:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z procedury "Aby zastosować wcięcie do pierwszego wiersza akapitu".
- 2 Wpisz takie same wartości w polach "Pierwszy wiersz" i "Od lewej".

Aby zastosować wcięcie z prawej strony:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z procedury "Aby zastosować wcięcie do pierwszego wiersza akapitu".
- 2 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Od prawej".



 Wcięcie można także zwiększać lub zmniejszać przy użyciu przycisków "Zwiększ wcięcie" i "Zmniejsz wcięcie", znajdujących się na pasku właściwości.

Usuwanie wcięć

Wcięcia można usunąć bez konieczności kasowania czegokolwiek.

Aby usunąć wcięcia:



- 1 Zaznacz ramkę tekstu akapitowego lub akapit za pomocą narzędzia "Tekst".
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Wyrównanie".
- 4 Wpisz wartość "0" w polach: "Pierwszy wiersz", "Od prawej" i "Od lewej".

Wstawianie znaków wypunktowania

Listy wypunktowane pomagają w przejrzysty i spójny sposób przedstawić niesekwencyjne i równorzędne informacje. Jeżeli tworzonych jest kilka takich list, to dla zachowania ich jednolitego wyglądu można skorzystać z gotowych stylów wypunktowania dla tekstu akapitowego. Znaki wypunktowania można dostosować, zmieniając ich rozmiar, położenie i odstępy. Istnieje też możliwość utworzenia własnych znaków wypunktowania przez dodanie symboli do zestawu symboli. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Dodawanie symboli i znaków specjalnych do zestawu symboli" na stronie 378.

Wstawianie i usuwanie znaków wypunktowania

Wstawiane znaki wypunktowania mogą być oblewane tekstem. Można także odsunąć znak od tekstu, tworząc wiszące wcięcie. Znak wypunktowania można usunąć bez konieczności usuwania tekstu.

Aby wstawić znak wypunktowania oblewany przez tekst:



- 1 Zaznacz ramkę tekstu akapitowego lub akapit za pomocą narzędzia "Tekst".
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Efekty".
- 4 Z listy "Typ efektu" wybierz pozycję "Znak wypunktowania".
- 5 Z listy "Czcionka" wybierz typ czcionki.
- **6** Wybierz symbol z okna próbek symboli.

Znak wypunktowania można też wybrać, wpisując jego numer indeksu w polu "Nr symbolu". Numery indeksu wymienione są w drukowanym katalogu zawierającym symbole i obrazki clipart.

7 Wybierz opcję "Wypunktowany".

Aby wstawić znak wypunktowania z wiszącym wcięciem:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 6 z poprzedniej procedury.
- 2 W sekcji "Wcięcia" kliknij ikonę "Wiszące wcięcie".
- **3** Wpisz odpowiednią wartość w polu "Położenie".



 Znak wypunktowania z wiszącym wcięciem można także wstawić, naciskając przycisk "Pokaż/Ukryj znaki wypunktowania", znajdujący się na pasku właściwości.

Aby usunąć znaki wypunktowania:

- Wykonaj czynności od 1 do 3 z procedury "Aby wstawić znak wypunktowania oblewany przez tekst".
- 2 Z listy "Typ efektu" wybierz pozycję "Brak".

Dostosowywanie znaków wypunktowania

Wygląd znaku wypunktowania można dostosować, zmieniając jego rozmiar, położenie i odstęp.

Wstawianie nietypowych znaków wypunktowania.

÷	drerit in vulputate velit es
	molestie consequat, vel illum
	dolore eu fegiat pulla facilis at
	dotore eu regiac trutta facilis ac
~	vero eros et accumsan et iusto
	adia dienissim eui et blandit

praesent luptatum zril delenit

Aby zmienić rozmiar znaku wypunktowania:

- A
- 1 Zaznacz ramkę tekstu akapitowego lub akapit za pomocą narzędzia "Tekst".
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.

- 3 Kliknij kartę "Efekty".
- 4 Z listy "Typ efektu" wybierz pozycję "Znak wypunktowania".
- 5 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Rozmiar".

Aby podnieść lub obniżyć położenie znaku wypunktowania:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 4 z poprzedniej procedury.
- 2 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Przesunięcie linii bazowej".

Wartości ujemne powodują obniżenie pozycji znaku wypunktowania, a dodatnie – podniesienie.

Aby zmienić odstęp między znakiem wypunktowania, a tekstem:

- Wykonaj czynności 1 i 2 z procedury "Aby zmienić rozmiar znaku wypunktowania".
- 2 Kliknij kartę "Wyrównanie".
- **3** W polu "Pierwszy wiersz" wpisz wartość wielkości odstępu między znakiem i tekstem.
- 4 W polu "Od lewej" wpisz tę samą wartość co w polu "Pierwszy wiersz".

Odstęp między ramką a tekstem zmienia się. W rezultacie zmienia także się odstęp między znakiem wypunktowania a tekstem.

Dzielenie wyrazów w tekście

Opcja dzielenia wyrazów może okazać się przydatna podczas pracy z kolumnami lub gdy na tekst można przeznaczyć ograniczoną ilość miejsca. Przy włączonym dzieleniu wyrazów, wyrazy na końcu wiersza są automatycznie dzielone, a nie przenoszone w całości do następnego wiersza. Wyrazy mogą być dzielone w ramce tekstu akapitowego lub w poszczególnych akapitach wewnątrz ramki.

Dla uzyskania większej kontroli nad dzieleniem wyrazów, można ustawić odpowiednio dostosować ustawienia dzielenia. Na przykład można określić wymagania względem znaków oraz czy wyrazy pisane wielkimi literami powinny być dzielone.

Stosowanie dzielenia wyrazów w tekście akapitowym

Możliwe jest włączenie opcji automatycznego dzielenia wyrazów dla zaznaczonych lub wszystkich akapitów w ramce tekstu akapitowego.

Aby ustawić automatyczne dzielenie wyrazów we wszystkich akapitach w dokumencie:

- Naciśnij dolny przycisk "Domyślny styl tekstu przy edycji" na pasku właściwości.

Na liście stylów zostanie wyświetlona pozycja "Domyślny tekst akapitowy".

- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Odstęp".
- 4 Zaznacz pole wyboru "Automatyczne dzielenie wyrazów".
- **5** Naciśnij jeden z następujących przycisków:
 - "Zastosuj" aby zastosować formatowanie, nie zamykając okna dialogowego Formatuj tekst,
 - "OK" aby zastosować formatowanie i zamknąć okno dialogowe **Formatuj** tekst.
- **6** Zaznacz pole wyboru "Tekst akapitowy".
- 7 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Tekst ozdobny".

Czynności te nie wpływają na dotychczas wpisany tekst. Opcja automatycznego dzielenia wyrazów zostanie zastosowana tylko w nowo tworzonych ramkach.

Aby ustawić automatyczne dzielenie wyrazów w zaznaczonym tekście akapitowym:



- 1 Zaznacz ramkę tekstu akapitowego lub akapit za pomocą narzędzia "Tekst".
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Odstęp".
- 4 Zaznacz pole wyboru "Automatyczne dzielenie wyrazów".

Określanie ustawień dzielenia wyrazów

Ustawienia dzielenia wyrazów można dostosować, wybierając opcję dzielenia wyrazów zawierających wielkie litery i określając minimalną liczbę liter, jaką musi mieć wyraz, aby został podzielony. Ponadto można też określić minimalną liczbę znaków występujących przed i po znaku dzielenia wyrazu oraz odległość od prawego marginesu, od której możliwe będzie dzielenie wyrazów (tak zwana strefa aktywna).

Aby włączyć dzielenie wyrazów zawierających wielkie litery:

- 1 Zaznacz ramkę tekstu akapitowego lub akapit za pomocą narzędzia "Tekst".
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Odstęp".
- 4 Zaznacz pole wyboru "Automatyczne dzielenie wyrazów".
- 5 Naciśnij przycisk "Ustawienia dzielenia wyrazów".
- **6** Aby dzielone były wyrazy zaczynające się wielką literą lub pisane wielkimi literami, zaznacz pole wyboru "Dziel wyrazy pisane wielkimi literami".

Aby określić minimalną liczbę znaków dla wyrazów podlegających dzieleniu:

A

A

- 1 Zaznacz ramkę tekstu akapitowego lub akapit za pomocą narzędzia "Tekst".
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij kartę "Odstęp".
- 4 Zaznacz pole wyboru "Automatyczne dzielenie wyrazów".
- 5 Naciśnij przycisk "Ustawienia dzielenia wyrazów".
- 6 Wpisz wartość w polu "Minimalna długość wyrazu".

Aby określić minimalną liczbę znaków przed znakiem dzielenia wyrazów:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 5 z poprzedniej procedury.
- 2 Wpisz wartość w polu "Minimalna liczba znaków przed".

Aby określić minimalną liczbę znaków po znaku dzielenia wyrazów:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 5 z procedury "Aby określić minimalną liczbę znaków dla wyrazów podlegających dzieleniu".
- 2 Wpisz wartość w polu "Minimalna liczba znaków za".

Aby określić strefę aktywną dzielenia wyrazów:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 4 z procedury "Aby określić minimalną liczbę znaków dla wyrazów podlegających dzieleniu".
- Naciśnij przycisk "Ustawienia dzielenia wyrazów" w sekcji "Dzielenie wyrazów".
- 3 Wpisz wartość w polu "Strefa aktywna", aby określić odległość od prawego marginesu, przy której ma zostać rozpoczęte dzielenie wyrazów.

Praca z ramkami tekstu akapitowego

Znajomość metod pracy z ramkami tekstu akapitowego pozwala wykorzystywać je bardziej efektywnie. W programie CorelDRAW ramki traktowane są podobnie jak inne obiekty na rysunku, a więc można zmieniać rozmiar i położenie ramki tak samo, jak każdego innego obiektu. Dopasowywanie tekstu do ramki powoduje zwiększenie lub zmniejszenie rozmiaru czcionki tekstu tak, aby dokładnie mieścił się on w ramce. Kontury ramki można ukryć lub wyświetlić, ponadto można określić minimalną liczbę znaków w wierszu a także ukryć lub wyświetlić strzałki ustawiania odstępów. Strzałki ustawiania odstępów można ukryć, jeśli nie są planowane zmiany odstępów między wyrazami, znakami i wierszami tekstu.

Ramki można dzielić, tworząc akapity w oddzielnych ramkach. Podział ramek jest możliwy aż do poziomu pojedynczych znaków. Ramki można także scalać. Podczas pracy z tekstem akapitowym wystarczy przeciągnąć tekst poza ramkę, aby utworzyć nową ramkę.

Wstawienie ramki tekstu akapitowego do obiektu graficznego pozwala wykorzystywać obiekty graficzne jako swego rodzaju pojemniki zawierające ramki tekstu akapitowego i zmieniać kształt ramek. Wstawienie ramki do obiektu powoduje, że ramka znajduje się wewnątrz konturu obiektu. Ramkę można także oddzielić od obiektu – wówczas ramka zachowa kształt tego obiektu. Kształt tekstu można też zmienić, oblewając obiekty tekstem znajdującym się w ramce. Ponadto tekstem akapitowym można oblewać tekst ozdobny oraz ramki tekstu akapitowego. Tekst można zawijać, korzystając ze stylów zawijania wokół obrysu i wokół prostokąta. Style zawijania wokół obrysu zawijają tekst zgodnie z przebiegiem krzywizn obiektu. Style zawijania wokół prostokąta zawijają tekst względem prostokąta ograniczającego obiekt. Dodatkowo istnieje możliwość łączenia ramek i kierowania przepływem tekstu między ramkami.

• Ramki tekstu akapitowego zwane są również po prostu "ramkami".

Zmiana rozmiaru ramki tekstu akapitowego

Rozmiar ramki tekstu akapitowego można zmieniać albo niezależnie od zawartego w niej tekstu, albo zmieniać rozmiar ramki i tekstu jednocześnie.

Zmiana rozmiaru ramki tekstu akapitowego.



Aby zwiększyć lub zmniejszyć rozmiar ramki niezależnie od zawartego w niej tekstu:



- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" kliknij obszar lub krawędź ramki.
- 2 Przeciągnij dowolny z uchwytów zaznaczenia na zewnątrz, aby zwiększyć, lub do wewnątrz, aby zmniejszyć rozmiar ramki.

Aby zmienić rozmiar ramki i zawartego w niej tekstu akapitowego:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Z listy kategorii wybierz pozycję "Tekst", a następnie pozycję "Tekst akapitowy".
- 3 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Dopasowuj ramki akapitów do tekstu".
- 4 Naciśnij przycisk "OK".
- 5 Kliknij obszar lub krawędź ramki tekstu akapitowego za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **6** Naciśnij i przytrzymaj klawisz ALT, a następnie przeciągnij jeden z narożnych uchwytów zaznaczenia, aby zmienić rozmiar ramki i tekstu jednocześnie.

Czcionka tekstu zostaje zachowana, zmienia się natomiast jej rozmiar.



• Aby zmienić rozmiar ramek zawierających kolumny różnej szerokości, należy przeciągać boczne uchwyty zaznaczenia. Przeciąganie samej krawędzi ramki powoduje dopasowanie szerokości takiej kolumny.

Praca z tekstem 411



• W przypadku zmiany rozmiaru ramki za pomocą narzędzia "Tekst" można

- także przeciągać krawędź ramki, aby zmienić rozmiar ramki.
- Rozmiar ramki można zmienić także za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

.....

Przenoszenie ramek tekstu akapitowego

Ramki tekstu akapitowego można przenosić w obrębie rysunku.

Aby przenieść ramkę za pomocą narzędzia "Tekst":



R

1 Za pomocą narzędzia "Tekst" kliknij znak "X" w środku ramki.

Wygląd wskaźnika myszy zmienia się na krzyż strzałek.

2 Przeciągnij krawędź ramki tekstu akapitowego w nowe miejsce.

• Ramkę można przenieść także za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

Dopasowywanie tekstu do ramki tekstu akapitowego

W programie CorelDRAW można dopasować rozmiar czcionki w tekście tak, aby tekst dokładnie wypełniał ramkę tekstu akapitowego.



Aby dopasować tekst do ramki tekstu akapitowego:

1 Zaznacz ramkę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

N.

-1114

- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Dopasuj tekst do ramki.
-
 - W przypadku dopasowywania tekstu w połączonych ramkach, tekst zostanie dopasowany we wszystkich ramkach. Więcej informacji na temat łączenia ramek można znaleźć w sekcji "Łączenie ramek tekstu akapitowego ze sobą" na stronie 420.

Wyświetlanie i ukrywanie konturów ramki tekstu akapitowego

Kontury ramki tekstu akapitowego można ukryć lub wyświetlić.

Aby wyświetlić lub ukryć kontury ramki tekstu akapitowego:

• Z menu Widok wybierz polecenie Ramki tekstowe.

Kontury ramki są wyświetlane, gdy obok polecenia **Ramki tekstowe** wyświetlony jest znacznik wyboru. W przeciwnym wypadku kontury ramki są ukryte.

Określanie minimalnej liczby znaków w wierszu

Możliwe jest określenie minimalnej liczby znaków w każdym wierszu w ramce tekstu akapitowego. Na przykład jeśli minimalna szerokość została określona na pięć, każdy wiersz musi mieć co najmniej pięć znaków, aby w ogóle został wyświetlony.

Aby określić minimalną liczbę znaków w wierszu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Tekst".
- 3 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Minimalna szerokość wiersza".

Wyświetlanie i ukrywanie strzałek interakcyjnego ustawiania odstępów

Strzałki interakcyjnego ustawiania odstępów w poziomie i w pionie mogą być wyświetlone lub ukryte po zaznaczeniu ramki tekstu akapitowego.

Aby wyświetlić strzałki interakcyjnego ustawiania odstępów:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Tekst".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Pokaż uchwyty zaznaczenia podczas edycji".

Aby ukryć strzałki interakcyjnego ustawiania odstępów:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Pokaż uchwyty zaznaczenia podczas edycji".

Dzielenie ramek tekstu akapitowego

Tekst akapitowy można rozdzielić na następujące składowe: kolumny, akapity, wypunktowania, wiersze, wyrazy i znaki. Za każdym razem, gdy dzielona jest ramka, składowe te umieszczane są w osobnych ramkach. Na przykład można podzielić ramkę zawierającą wiele wyrazów, tak aby każda nowa ramka zawierała jeden wyraz.



Aby podzielić ramkę tekstu akapitowego:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Rozłącz.

k |



• Aby podzielić ramkę na mniejsze składniki, należy powtórzyć powyższą procedurę.

Scalanie ramek tekstu akapitowego

Dwie lub więcej ramki tekstu akapitowego można połączyć, tworząc jedną ramkę.

Aby scalić ramki tekstu akapitowego:



1 Naciśnij i przytrzymaj klawisz SHIFT, a następnie zaznacz ramki za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Połącz.
-
 - Tekst w pierwszej zaznaczonej ramce znajdzie się jako pierwszy w scalonej ramce.
 - Nie jest możliwe scalanie ramek, do których zastosowano efekt obwiedni ani obiektów zawierających tekst dopasowany do krzywej.
 - Jeśli jako pierwsza zostanie zaznaczona ramka zawierająca kolumny, scalona ramka także będzie zawierała kolumny.

Przeciąganie tekstu z ramki tekstu akapitowego w celu utworzenia ramki

Tekst można przeciągnąć poza ramkę tekstu akapitowego, tworząc nową ramkę.

Aby przeciągnąć tekst do nowej ramki:



- 1 Zaznacz tekst akapitowy za pomocą narzędzia "Tekst".
- **2** Naciśnij i przytrzymaj prawy klawisz myszy, a następnie przeciągnij tekst do okna rysowania.

Wskaźnik zmienia się na wskaźnik przeciągania tekstu do nowej ramki.

- **3** Wybierz jedno z poniższych poleceń:
 - Kopiuj tutaj kopiuje tekst do ramki.
 - Przenieś tutaj przenosi tekst do ramki.



Tekst można też przeciągnąć z ramki do innej istniejącej ramki. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Edycja przez przeciąganie w oknie rysowania" na stronie 379.

.....

Wstawianie ramek tekstu akapitowego do obiektów







1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

416 CorelDRAW: Rozdział 9

- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Oddziel.
- 3 Kliknij kontur ramki i przeciągnij ją na nowe położenie.

Oblewanie obiektów tekstem akapitowym

Tekst akapitowy może oblewać obiekty zgodnie z ich kształtem lub zgodnie z kształtem prostokąta ograniczającego obiekt. Można także dopasować odległość między tekstem a obiektem.

Oblewanie obiektów tekstem akapitowym.



Aby oblać obiekt tekstem akapitowym zgodnie z kształtem obiektu:



A

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Naciśnij przycisk "Zawijaj tekst akapitowy", znajdujący się na pasku właściwości, a następnie wybierz jeden z poniższych stylów zawijania wokół obrysu:
 - "Tekst opływa z lewej" obiekt jest oblewany tekstem z lewej strony,
 - "Tekst opływa z prawej" obiekt jest oblewany tekstem z prawej strony,
 - "Tekst opływa dookoła" obiekt jest oblewany tekstem ze wszystkich stron.
- 3 Naciśnij przycisk "OK".
- **4** Uaktywnij narzędzie "Tekst" i utwórz ramkę tekstu akapitowego otaczającą obiekt.
- 5 Wpisz w ramce odpowiedni tekst.

Tekst będzie oblewał obiekt, pomijając obszar zajęty przez obiekt.

Aby oblać obiekt tekstem akapitowym zgodnie z kształtem prostokąta ograniczającego obiekt:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Naciśnij przycisk "Zawijaj tekst akapitowy", znajdujący się na pasku właściwości, a następnie wybierz jeden z poniższych stylów zawijania wokół prostokąta:
 - "Tekst opływa z lewej" obiekt jest oblewany tekstem z lewej strony,
 - "Tekst opływa z prawej" obiekt jest oblewany tekstem z prawej strony,
 - "Tekst opływa dookoła" obiekt jest oblewany tekstem ze wszystkich stron,
 - "Powyżej/Poniżej" obiekt jest oblewany tekstem z góry i z dołu.
- 3 Wykonaj czynności od 3 do 5 z poprzedniej procedury.



• Obiekt można oblewać utworzonym wcześniej tekstem przez zastosowanie stylu zawijania do obiektu i przeciągnięcie ramki nad obiekt.

Aby zmienić wielkość pustego obszaru pomiędzy tekstem a obiektem:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- Naciśnij przycisk "Zawijaj tekst akapitowy", znajdujący się na pasku właściwości.
- 3 Wpisz wartość w polu "Odstęp od zawijanego tekstu".

Aby usunąć style zawijania:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Wybierz pozycję "Brak".



• Oblewanie można też usunąć, wyłączając przycisk "Zawijaj tekst akapitowy",

znajdujący się na pasku właściwości.

Oblewanie tekstu tekstem akapitowym

Tekstem akapitowym można oblewać tekst ozdobny lub ramkę tekstu akapitowego. Style zawijania pozwalają na oblewanie dokładnego kształtu tekstu lub prostokąta ograniczającego tekst.

418 CorelDRAW: Rozdział 9

t

Aby oblać tekst zgodnie z jego kształtem za pomocą tekstu akapitowego:

- 1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Naciśnij przycisk "Zawijaj tekst akapitowy", znajdujący się na pasku właściwości, a następnie wybierz jeden z poniższych stylów zawijania wokół obrysu:
 - "Tekst opływa z lewej" ramka lub tekst ozdobny są oblewane tekstem z lewej strony,
 - "Tekst opływa z prawej" ramka lub tekst ozdobny są oblewane tekstem z prawej strony,
 - "Tekst opływa dookoła" ramka lub tekst ozdobny są oblewane tekstem ze wszystkich stron.
- 3 Naciśnij przycisk "OK".
- **4** Uaktywnij narzędzie "Tekst" i utwórz ramkę tekstu akapitowego otaczającą tekst.
- 5 Wpisz w ramce odpowiedni tekst.

Tekst w ramce tekstu akapitowego oblewa zaznaczony tekst, pomijając obszar zajęty przez obiekt.

Aby oblać tekst tekstem akapitowym zgodnie z kształtem prostokąta ograniczającego obiekt:

- 1 Zaznacz ramkę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Naciśnij przycisk "Zawijaj tekst akapitowy", znajdujący się na pasku właściwości, a następnie wybierz jeden z poniższych stylów zawijania wokół prostokąta:
 - "Tekst opływa z lewej" ramka lub tekst ozdobny są oblewane tekstem z lewej strony,
 - "Tekst opływa z prawej" ramka lub tekst ozdobny są oblewane tekstem z prawej strony,
 - "Tekst opływa dookoła" ramka lub tekst ozdobny są oblewane tekstem ze wszystkich stron,
 - "Powyżej/Poniżej" ramka lub tekst ozdobny oblewane są tekstem z góry i z dołu.
- **3** Wykonaj czynności od 3 do 5 z poprzedniej procedury.



Łączenie ramek tekstu akapitowego

Połączenie ramek tekstu akapitowego pozwala skierować przepływ tekstu z jednej ramki do drugiej, jeśli tekst nie mieści się w obszarze pierwotnej ramki. Połączenie pomiędzy dwoma ramkami powoduje, że w przypadku zmiany rozmiaru jednej z ramek (lub tekstu, który się w niej znajduje) automatycznie zmienia się ilość tekstu w drugiej ramce. Połączenie można zawsze usunąć, a także zmienić kierunek przepływu tekstu.

Ramkę można także połączyć z obiektem o otwartej lub zamkniętej ścieżce. Gdy ramka jest połączona z obiektem o ścieżce otwartej (tj. z linią), tekst przepływa z ramki na tę linię. Gdy ramka jest połączona z obiektem o ścieżce zamkniętej (np. z prostokątem), do tego obiektu wstawiana jest nowa ramka, tak aby tekst mógł przepływać do obiektu. Istnieje możliwość łączenia ramek i obiektów znajdujących się na różnych stronach. Jeśli połączona ramka znajduje się na innej stronie, obok niebieskiej strzałki wyświetlany jest numer strony.

Ustawienia można zmieniać, tak aby formatowanie tekstu akapitowego było stosowane do wszystkich połączonych ramek, tylko do zaznaczonych ramek lub do wszystkich zaznaczonych i nowo tworzonych ramek.

Po połączeniu ramek można zmienić kierunek przepływu. Jeśli obiekt lub ramka są zaznaczone, niebieska strzałka wskazuje kierunek przepływu tekstu. (Istnieje możliwość takiej zmiany ustawień, aby strzałki kierunku przepływu były wyświetlane lub ukrywane.) Ważne jest, aby podczas zmiany kierunku przepływu pamiętać, że tekst przepływa od dołu ramki lub obiektu. Aby więc zmienić kierunek przepływu tekstu, należy zaznaczyć dolny znacznik przepływu tekstu II w danej ramce lub obiekcie, a następnie zaznaczyć ramkę lub obiekt, do którego tekst ma przepływać.

Połączenie między ramkami można też usunąć. W przypadku, gdy połączone są tylko dwie ramki i połączenie zostanie usunięte, tekst przepływa do pozostającej ramki. W przypadku, gdy zostanie usunięte pojedyncze połączenie z całej serii połączeń między ramkami lub obiektami, tekst przepływa do następnej w łańcuchu połączeń ramki czy obiektu.

Łączenie ramek tekstu akapitowego ze sobą

Połączenie dwóch lub więcej ramek tekstu akapitowego umożliwia przepływ tekstu pomiędzy nimi.

Na rysunku 1 przedstawiono zaznaczanie ramki zawierającej nadmiar tekstu. Na rysunku 2 przedstawiono połączone ramki.



Aby połączyć ramki tekstu akapitowego:



- 1 Zaznacz początkową ramkę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- Kliknij znacznik przepływu tekstu □ znajdujący się na dolnej krawędzi ramki. Jeśli w ramce znajduje się zbyt dużo tekstu, znacznik zawiera strzałkę ▼. Kształt wskaźnika myszy ulega zmianie.
- 3 Kliknij wnętrze ramki, do której ma się odnosić połączenie.

Znacznik przepływu tekstu \blacksquare i niebieska linia oznaczają, że ramki są połączone.



 Ramki tekstu akapitowego można utworzyć i połączyć ze sobą jeszcze przed wpisaniem tekstu do początkowej ramki.



Do łączenia ramek można także użyć znacznika przepływu tekstu, znajdującego się na górnej krawędzi ramki.

Łączenie ramki tekstu akapitowego z innym obiektem

Ramkę tekstu akapitowego można połączyć z obiektem o ścieżce otwartej lub zamkniętej.

Łączenie ramek tekstu akapitowego z innymi obiektami.



Aby połączyć ramkę tekstu akapitowego z innym obiektem:

- ¥.
- 1 Zaznacz ramkę tekstu za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- Kliknij znacznik przepływu tekstu □ znajdujący się na dolnej krawędzi ramki. Jeśli w ramce znajduje się zbyt dużo tekstu, znacznik zawiera strzałkę ▼. Kształt wskaźnika myszy ulega zmianie.
- 3 Kliknij obiekt, z którym chcesz połączyć ramkę.

Znacznik przepływu tekstu \blacksquare i niebieska linia oznaczają, że ramka jest połączona z obiektem.

Laur

• Jeśli tekst wykracza poza ścieżkę otwartą lub zamkniętą, można go połączyć z inną ramką lub obiektem.

• Można także wstawić ramkę do obiektu o ścieżce zamkniętej, a następnie połączyć z innymi obiektami lub ramkami. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Wstawianie ramek tekstu akapitowego do obiektów" na stronie 416.

Łączenie ramek i obiektów znajdujących się na różnych stronach

Istnieje możliwość połączenia ze sobą ramek tekstu akapitowego i obiektów znajdujących się na różnych stronach.

Łączenie ramek tekstu akapitowego znajdujących się na różnych stronach.



Aby połączyć ramki znajdujące się na różnych stronach:



- 1 Zaznacz początkową ramkę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Kliknij znacznik przepływu tekstu □ znajdujący się na dolnej krawędzi ramki tekstu akapitowego.

Jeśli w ramce znajduje się zbyt dużo tekstu, znacznik przepływu tekstu zawiera strzałkę \blacksquare .

- 3 Korzystając z Nawigatora, kliknij kartę strony zawierającej drugą ramkę.
- 4 Zaznacz ramkę, do której ma przepływać tekst.

Znacznik przepływu tekstu 🗉 i przerywana niebieska linia oznaczają, że ramka jest połączona. Wyświetlany jest także numer strony, na której znajduje się połączona ramka.

Aby połączyć ramkę z obiektem znajdującym się na innej stronie:

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik", zaznacz ramkę, z której ma przepływać tekst.
- 2 Wykonaj czynności 2 i 3 z poprzedniej procedury.
- 3 Zaznacz obiekt, do którego ma przepływać tekst.

Zmiana kierunku przepływu tekstu

Istnieje możliwość skierowania przepływu tekstu do innej ramki tekstu akapitowego lub obiektu.

Praca z tekstem 423

Aby skierować przepływ tekstu do innej ramki:

- l Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" kliknij znacznik przepływu tekstu 国 znajdujący się na dolnej krawędzi ramki, której połączenie ma zostać zmienione.
- 2 Zaznacz ramkę, do której ma przepływać tekst.

Aby skierować przepływ tekstu do innego obiektu:

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" kliknij znacznik przepływu tekstu 🗉 znajdujący się na dolnej krawędzi ramki, której połączenie ma zostać zmienione.
- 2 Zaznacz obiekt, do którego ma przepływać tekst.

Ukrywanie i wyświetlanie znaczników przepływu tekstu

R.

Strzałki wskazujące kierunek przepływu tekstu można ukryć lub wyświetlić.

Aby ukryć znaczniki przepływu tekstu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Z listy kategorii wybierz pozycję "Tekst", a następnie pozycję "Tekst akapitowy".
- **3** Wybierz jedną z następujących opcji:
 - "Do wszystkich połączonych ramek" nadaje takie samo formatowanie tekstu wszystkim połączonym ramkom,
 - "Tylko do zaznaczonych ramek" nadaje takie samo formatowanie tekstu tylko zaznaczonym ramkom,
 - "Do zaznaczonych i kolejnych ramek" nadaje takie samo formatowanie tekstu tylko zaznaczonym i kolejnym połączonym ramkom.
- 4 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Pokaż kolejność ramek tekstu".

Aby wyświetlić znaczniki przepływu tekstu:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Pokaż kolejność ramek tekstu".

Określanie opcji łączenia ramek

Formatowanie można stosować do wszystkich połączonych ramek tekstu akapitowego, do zaznaczonych ramek lub do zaznaczonych i kolejno tworzonych ramek.
Aby wybrać opcje formatowania ramki tekstu akapitowego:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Z listy kategorii wybierz pozycję "Tekst", a następnie pozycję "Tekst akapitowy".
- **3** Wybierz jedną z następujących opcji:
 - "Do wszystkich połączonych ramek" nadaje takie samo formatowanie tekstu wszystkim połączonym ramkom,
 - "Tylko do zaznaczonych ramek" nadaje takie samo formatowanie tekstu tylko zaznaczonym ramkom,
 - "Do zaznaczonych i kolejnych ramek" nadaje takie samo formatowanie tekstu tylko zaznaczonym i kolejnym połączonym ramkom.
- Lung

• Opcje łączenia dotyczą tych atrybutów formatowania, które można stosować tylko do ramek (np. kolumny, inicjały wpuszczane, wcięcia oraz tabulatory), a także ogólnych atrybutów formatowania (np. rodzaj czcionki, jej wielkość i styl). Zmiany atrybutów nie obejmują zmiany koloru. Aby zmienić kolor tekstu, należy zastosować formatowanie do każdej z połączonych ramek lub obiektu tekstowego z osobna.

Usuwanie połączeń między ramkami lub obiektami

Połączenia między ramkami tekstu akapitowego lub obiektami można usunąć. Można też usunąć daną ramkę lub obiekt.

Aby usunąć połączenie między ramkami lub obiektami:



- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz ramkę lub obiekt, który ma zostać rozdzielony.
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Oddziel.

Aby usunąć połączony obiekt lub ramkę tekstu akapitowego:

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz ramkę lub obiekt, który ma zostać usunięty.
- 2 Z menu Edycja wybierz polecenie Usuń.

Dopasowywanie tekstu do ścieżki

Tekst ozdobny można umieścić wzdłuż ścieżki obiektu otwartego (np. linii) lub obiektu zamkniętego (np. kwadratu). Po dopasowaniu tekstu do ścieżki, można:

- określić orientację znaków względem ścieżki. Pozwala to stworzyć wrażenie, że znaki stoją pionowo. Można też obracać pojedyncze znaki tak, aby dopasowywały się do obrysu ścieżki;
- dopasować odległość między tekstem a ścieżką;
- określić pionowe położenie i orientację pionową tekstu za pomocą linii bazowej znaków, wydłużenia górnego lub dolnego, a także punktu środkowego;
- określić poziome położenie tekstu na ścieżce;
- umieścić tekst po przeciwnej stronie ścieżki.

W programie CorelDRAW tekst dopasowany do ścieżki jest traktowany jako jeden obiekt. Można też oddzielić tekst od obiektu. Jeśli tekst zostanie oddzielony od krzywej lub ścieżki zamkniętej, zachowuje on kształt obiektu, do którego był dopasowany. Taki tekst można wyprostować, przywracając mu tym samym pierwotny wygląd.

Dopasowywanie tekstu do ścieżki

Tekst ozdobny można dopasować do ścieżki otwartej lub zamkniętej.



	Aby dopasować tekst do ścieżki za pomocą polecenia Dopasuj tekst do ścieżki:
k	l Zaznacz ścieżkę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
	2 Z menu Tekst wybierz polecenie Dopasuj tekst do ścieżki.
	3 Wpisz tekst wzdłuż ścieżki.
	Aby interakcyjnie dopasować tekst do ścieżki:
	l Zaznacz ścieżkę, do której ma zostać dopasowany tekst.
A	2 Uaktywnij narzędzie "Tekst".
	3 Przeciągnij wskaźnik nad ścieżką.
[_A	4 Kliknij ścieżkę, gdy wskaźnik zmieni się na wskaźnik dopasowywania tekstu do ścieżki.
	5 Wpisz tekst wzdłuż ścieżki.
-mg	• Nie można dopasować tekstu do ścieżki innego obiektu tekstowego.
R:	 Aby edytować tekst ozdobny bezpośrednio na ścieżce, kliknij dwukrotnie tekst za pomocą narzędzia "Tekst".

Ciekawe efekty można uzyskać poprzez zmianę orientacji znaków na ścieżce.

Visit atticit vel eup
Visit autem vel euro

Określanie orientacji

427 Praca z tekstem

Aby zmienić orientację tekstu dopasowanego do ścieżki:



- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz tekst dopasowany do ścieżki.
- **2** Wybierz sposób orientacji tekstu z listy "Orientacja tekstu" na pasku właściwości.

R

• Orientację można też zmienić, naciskając i przytrzymując klawisz CTRL, a następnie zaznaczając tekst za pomocą narzędzia "Wskaźnik". Aby zmienić orientację, należy nacisnąć i przytrzymać klawisz CTRL, a następnie przeciągnąć uchwyty zaznaczenia.

Dopasowywanie odległości między tekstem a ścieżką

Istnieje możliwość dostosowania odległości między tekstem a ścieżką, do której został on dopasowany.



Aby zmienić odległość między tekstem a ścieżką:



1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz tekst dopasowany do ścieżki.



- 2 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Odległość od ścieżki" na pasku właściwości.
- 3 Naciśnij klawisz ENTER.



 Poziomy odstęp tekstu dopasowanego do ścieżki można też zmienić, klikając tekst za pomocą narzędzia "Kształt" i przeciągając strzałki interakcyjnego ustawiania odstępów w poziomie. Określanie pionowego wyrównania tekstu dopasowanego do ścieżki

Można określić pionowe wyrównanie tekstu względem ścieżki.

Określanie pionowego wyrównania tekstu dopasowanego do ścieżki.	Visit auten vel eum
	Visit autem vel eum
	Visit auten sel eum
	Visit autent ver eum

Aby określić pionowe wyrównanie tekstu:

N.

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz tekst dopasowany do ścieżki.
- **2** Wybierz jedną z poniższych pozycji z listy "Pionowe położenie tekstu" na pasku właściwości:

_qrst↓	• według linii bazowej,
qrst †	• według wydłużenia górnego,
_qrst ↓	• według wydłużenia dolnego,
-qrst ‡-	• centralnie,
grŝt 🕽	• dowolnie.
	 Dopasowany do ścieżki tekst ozdobny lub akapitowy można też edytować bezpośrednio w oknie rysowania.

Zmiana położenia w poziomie tekstu dopasowanego do ścieżki

Możliwa jest zmiana położenia w poziomie tekstu względem ścieżki. Można też zmienić położenie tekstu w poziomie względem węzła początkowego, końcowego lub środka ścieżki otwartej, do której go dopasowano. W przypadku tekstu dopasowanego do ścieżki zamkniętej, można zmienić ćwiartkę, w której tekst został umieszczony. Zmiana położenia w poziomie tekstu dopasowanego do ścieżki.



Aby zmienić położenie w poziomie tekstu dopasowanego do ścieżki:



1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz tekst dopasowany do ścieżki.

- 10 cale _____
- 2
 - Wpisz odpowiednią wartość w polu "Przesunięcie w poziomie" na pasku właściwości.
 - 3 Naciśnij klawisz ENTER.



 Położenie w poziomie tekstu względem ścieżki można też zmienić, przeciągając węzły znaków za pomocą narzędzia "Kształt".

Aby zmienić położenie w poziomie tekstu dopasowanego do otwartej ścieżki:

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz tekst dopasowany do otwartej ścieżki.
- 2 Wybierz opcję położenia z listy "Pozycja tekstu na ścieżce względem obiektu" na pasku właściwości.

Aby zmienić ćwiartkę, w której położony jest tekst dopasowany do zamkniętej ścieżki:

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz tekst dopasowany do zamkniętej ścieżki.
- 2 Wybierz opcję położenia z listy "Pozycja tekstu na ścieżce względem obiektu" na pasku właściwości.

Umieszczanie tekstu po przeciwnej stronie ścieżki

Położenie tekstu można zmienić tak, aby znajdował się on po przeciwnej stronie ścieżki.

430 CorelDRAW: Rozdział 9 Umieszczanie tekstu po przeciwnej stronie ścieżki.



Aby umieścić tekst po przeciwnej stronie ścieżki:



1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz tekst dopasowany do ścieżki.

2 Naciśnij przycisk "Umieść po drugiej stronie" na pasku właściwości.

Oddzielanie tekstu od ścieżki

Tekst ozdobny można oddzielić od ścieżki otwartej lub zamkniętej. Obiekt graficzny i tekst stają się dwoma odrębnymi obiektami, co pozwala pojedynczo zaznaczać je i nimi operować. Oddzielony tekst można wyprostować, aby przywrócić mu pierwotny wygląd.

Można przywrócić stan pierwotny tekstu dopasowanego do ścieżki (1), oddzielając tekst od ścieżki (2) i prostując go (3).

N.



Aby oddzielić tekst od ścieżki:

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz tekst dopasowany do ścieżki.
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Oddziel.

Aby wyprostować tekst:

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz tekst dopasowany do ścieżki.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Wyprostuj tekst.

Korzystanie z narzędzi językowych

Narzędzia językowe pomagają poprawić błędy pisowni i błędy gramatyczne w dokumencie, a także znaleźć wyrazy zastępcze.

Do sprawdzania pisowni można użyć jednego z dwóch narzędzi – narzędzia do automatycznego sprawdzania pisowni lub narzędzia do sprawdzania pisowni, dostępnego z menu **Tekst**. Proces automatycznego sprawdzania pisowni może być kontrolowany za pomocą prawego przycisku myszy i umożliwia on oznaczanie błędów podczas pisania.

Narzędzie do sprawdzania gramatyki pozwala sprawdzić pisownię, gramatykę, interpunkcję oraz styl. Istnieje możliwość zmiany zasad gramatycznych i stylów, wykorzystywanych przez to narzędzie do sprawdzania dokumentów.

Zdarza się, że wyraz jest oznaczany jako błędny, ponieważ nie ma go na liście wyrazów, która w programie CorelDRAW jest wykorzystywana jako referencja. Dzięki dodaniu takiego wyrazu do listy wyrazów użytkownika, zostanie on rozpoznany jako poprawny podczas następnego sprawdzania dokumentu.

Poprzez dodanie wyrazów do słownika autokorekty można zamieniać skróty i te wyrazy, w których często popełnia się błędy.

Automatyczne sprawdzanie pisowni

Tekst można wpisywać na rysunku, jednocześnie automatycznie sprawdzając jego pisownię. Błędy pisowni podkreślane są czerwoną falistą linią. Można zmienić ustawienia tak, aby sprawdzanie pisowni było przeprowadzane we wszystkich ramkach tekstu akapitowego lub tylko w zaznaczonych ramkach. Proces automatycznego sprawdzania pisowni jest kontrolowany za pomocą prawego przycisku myszy.

Użytkownik może ignorować wykryte błędy. Można zmienić ustawienia, tak aby ignorowane błędy były oznaczane niebieską falistą linią.

Podczas dodawania poprawek do słownika autokorekty, błędnie napisane wyrazy są dodawane do listy wraz z ich poprawną pisownią. Jeśli następnym razem wyraz zostanie napisany błędnie, narzędzie autokorekty poprawi go automatycznie.

Narzędzie do automatycznego sprawdzania pisowni wyświetla listę propozycji poprawek błędnie napisanych wyrazów, co może pomóc użytkownikowi w poprawieniu wyrazu. Można określić maksymalną liczbę propozycji poprawek pisowni wyświetlanych w programie CorelDRAW.



• Narzędzia do sprawdzania pisowni można użyć do operacji sprawdzenia pisowni w całym dokumencie. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Sprawdzanie pisowni" na stronie 434.

Automatyczne sprawdzanie pisowni w dokumencie

Pisownię w dokumencie można sprawdzać podczas wpisywania tekstu. Można też sprawdzić pisownię wszystkich lub tylko zaznaczonych ramek tekstu akapitowego.

Aby włączyć automatycznie sprawdzanie pisowni:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Tekst", a następnie pozycję "Pisownia".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Dokonuj automatycznego sprawdzania pisowni".

Aby wyświetlać błędy we wszystkich ramkach tekstu akapitowego:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz opcję "Pokaż błędy we wszystkich ramkach tekstu".

Aby wyświetlać błędy w zaznaczonych ramkach tekstu akapitowego:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z procedury "Aby włączyć automatycznie sprawdzanie pisowni".
- 2 Zaznacz opcję "Pokaż błędy tylko w zaznaczonej ramce tekstu".

Ignorowanie błędów pisowni

Użytkownik może ignorować propozycje pisowni dostępne w programie CorelDRAW. Można zmienić ustawienia tak, aby zignorowane błędy były oznaczane niebieską falistą linią. Można też wyłączyć opcję ignorowania błędów pisowni.

Aby zignorować błąd podczas sprawdzania pisowni:

• Prawym przyciskiem myszy kliknij błędnie napisany wyraz, a następnie wybierz polecenie Zignoruj wszystkie.

Aby wskazywane były błędy, które zostały zignorowane podczas sprawdzania poprawności pisowni:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Tekst", a następnie pozycję "Pisownia".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Pokaż błędy, które zostały zignorowane".

Aby usunąć oznaczenie zignorowanego błędu:

• Prawym przyciskiem myszy kliknij zignorowany błąd, a następnie wybierz polecenie **Cofnij Zignoruj wszystkie**.

Automatyczne dodawanie poprawek do słownika autokorekty

Do słownika autokorekty można automatycznie dodać błędnie napisane wyrazy wraz z ich poprawną pisownią.

Aby automatycznie dodać poprawki do słownika autokorekty:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Tekst", a następnie pozycję "Pisownia".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Dodaj poprawki do słownika autokorekty".

.....

 Jeśli pole wyboru "Dodaj poprawki do słownika autokorekty" jest zaznaczone, wybranie alternatywnego wyrazu spowoduje dodanie poprawki do słownika autokorekty.

Określanie maksymalnej liczby propozycji poprawek pisowni

Można określić maksymalną liczbę propozycji poprawek pisowni wyświetlanych w programie CorelDRAW.

Aby określić maksymalną liczbę propozycji poprawek pisowni:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Tekst", a następnie pozycję "Pisownia".
- 3 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Wyświetlaj propozycje pisowni".

• Można ustawić wyświetlanie co najwyżej 10 propozycji poprawek pisowni.

.....

Sprawdzanie pisowni

R

Narzędzie do sprawdzania pisowni pozwala sprawdzić cały dokument, akapit, wyraz lub określony tekst. Poprawki można wprowadzać za pomocą narzędzia do sprawdzania pisowni lub w drodze ręcznej edycji tekstu, przerywając sprawdzanie pisowni i wpisując poprawki bezpośrednio w oknie rysowania. Podczas sesji sprawdzania pisowni niektóre wyrazy mogą nie zostać rozpoznane przez narzędzie do sprawdzania pisowni, a co za tym idzie – oznaczone jako błędy. Takie wyrazy można dodać do list wyrazów użytkownika, dzięki czemu są one rozpoznawane podczas następnych sesji.

Ustawiając odpowiednie opcje można określić, w jaki sposób narzędzie do sprawdzania pisowni ma sprawdzać dokument. Na przykład po sprawdzeniu pisowni całego dokumentu można sprawdzać tylko tekst dopisany później lub zmodyfikowany albo sprawdzać ponownie cały dokument.

Ponadto istnieje możliwość zmiany języka używanego przez narzędzie do sprawdzania pisowni podczas sprawdzania dokumentów.

Korzystanie z narzędzia do sprawdzania pisowni

Można sprawdzić pisownię w całym dokumencie, w części dokumentu lub w zaznaczonym tekście.

Aby sprawdzić pisownię w całym dokumencie:

- 1 Kliknij puste miejsce w obszarze okna rysowania, aby żaden obiekt nie był zaznaczony.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Narzędzia językowe i wskaż polecenie Sprawdzanie pisowni.

W polu "Nie znaleziono" wyświetlony zostanie błędnie napisany wyraz. W polu "Zamień na" zostanie wyświetlony wyraz o najbardziej zbliżonej, poprawnej pisowni. Lista innych proponowanych wyrazów wyświetlona zostanie w polu "Zastąpienia".

3 Jeśli zachodzi taka potrzeba, wybierz poprawny wyraz z listy "Zastąpienia", aby został on wyświetlony w polu "Zamień na".

Jeśli jest to konieczne, wpisz własną poprawkę w polu "Zamień na", a następnie naciśnij klawisz ENTER.

- 4 Naciśnij jeden z następujących przycisków:
 - "Zamień" zamienia podświetlony wyraz w dokumencie na wyraz znajdujący się w polu "Zamień na",
 - "Zamień automatycznie" zamienia wszystkie wystąpienia tego samego błędu na wyraz znajdujący się w polu "Zamień na",
 - "Pomiń raz" pomija to jedno wystąpienie wyrazu podczas bieżącej sesji sprawdzania pisowni i przechodzi do następnego wyrazu,
 - "Pomiń wszystko" pomija wszystkie wystąpienia danego wyrazu podczas bieżącej sesji sprawdzania pisowni.



Błędnie napisane wyrazy można poprawić, pisząc bezpośrednio w oknie rysowania.

Aby ręcznie poprawić tekst w oknie rysowania podczas sprawdzania pisowni:



1 Uaktywnij narzędzie "Tekst".

- **2** Kliknij puste miejsce w obszarze okna rysowania, aby żaden obiekt nie był zaznaczony.
- 3 Z menu Tekst wybierz polecenie Narzędzia językowe i wskaż polecenie Sprawdzanie pisowni.

Wszystkie niepoprawnie napisane wyrazy w dokumencie zostaną oznaczone.

- **4** Zaznacz wyróżniony tekst, a następnie wpisz własne poprawki w oknie rysowania.
- 5 Aby kontynuować sprawdzanie, naciśnij przycisk "Wznów".

Dodawanie wyrazów do listy wyrazów podczas sprawdzania pisowni

Wyrazy nie rozpoznane przez narzędzie do sprawdzania pisowni można dodać do listy wyrazów użytkownika, dzięki czemu będą one rozpoznawane podczas następnych sesji sprawdzania pisowni. Więcej informacji na temat list wyrazów użytkownika można znaleźć w sekcji "Praca z listami wyrazów użytkownika" na stronie 451.

Aby dodać wyraz do listy wyrazów użytkownika podczas sprawdzania pisowni:



- I Uaktywnij narzędzie "Tekst".
- **2** Kliknij puste miejsce w obszarze okna rysowania, aby żaden obiekt nie był zaznaczony.
- 3 Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Narzędzia językowe** i wskaż polecenie **Sprawdzanie pisowni**.
- **4** Naciśnij przycisk "Dodaj", gdy sprawdzanie pisowni zostanie zatrzymane na wyrazie uznanym za błędny.

Określanie ustawień narzędzia do sprawdzania pisowni

Ustawienia narzędzia do sprawdzania pisowni można zmieniać, określając tym samym sposób sprawdzania dokumentu.

Aby określić opcje sprawdzania pisowni:

- 1 Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Narzędzia językowe** i wskaż polecenie **Sprawdzanie pisowni**.
- 2 Naciśnij przycisk "Opcje" i wybierz jedno z poniższych poleceń:
 - Automatyczne uruchamianie sprawdzanie pisowni rozpoczyna się bezpośrednio po uaktywnieniu narzędzia do sprawdzania pisowni,
 - Dźwięk przy napotkaniu błędu znalezienie błędu jest sygnalizowane dźwiękowo,
 - **Ponownie sprawdź cały tekst** sprawdzany jest cały tekst, a nie tylko wyrazy nowe lub zmienione od czasu ostatniego sprawdzania pisowni,
 - Sprawdź wyrazy z cyframi sprawdzane są wyrazy zawierające cyfry,
 - **Sprawdź powielone wyrazy** odnajdywane są sąsiadujące ze sobą, powtarzające się wyrazy,
 - Sprawdź wielkie litery sprawdzana jest poprawność użycia wielkich liter,
 - **Powiadom przed automatycznym zastąpieniem** przed automatyczną zamianą tekstu wymagane jest potwierdzenie zmiany przez użytkownika,

• Wyświetl propozycje fonetyczne – wyświetlana jest lista wyrazów brzmiących podobnie do wyświetlanego w polu "Zamień na" lub "Wstaw".

Obok wybranych opcji wyświetlany jest znacznik wyboru.

Zmiana języka sprawdzania pisowni

Istnieje możliwość zmiany domyślnego języka, w którym przeprowadzane jest sprawdzanie pisowni.

Aby zmienić język, w którym sprawdzana jest pisownia:

- 1 Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Narzędzia językowe** i wskaż polecenie **Sprawdzanie pisowni**.
- 2 Naciśnij przycisk "Opcje" i wybierz polecenie Język.
- 3 Z listy "Język" wybierz odpowiedni język.

 Język sprawdzania pisowni można zmienić tylko na taki, który został zainstalowany w systemie.

Aby ustawić dany język jako domyślny dla narzędzi językowych:

- 1 Wykonaj wszystkie czynności z poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Zapisz jako domyślny język dla narzędzi językowych".

Sprawdzanie gramatyki

Narzędzie do sprawdzania gramatyki pozwala sprawdzić pisownię, gramatykę i błędy interpunkcyjne w dokumencie. Wpisując tekst w oknie rysowania, dokonuje się ręcznej edycji dokumentów. Określając ustawienia, można kontrolować działanie narzędzia do sprawdzania gramatyki. Na przykład sprawdzanie poprawności tekstu może być rozpoczynane od razu po otwarciu okna dialogowego. Narzędzie do sprawdzania gramatyki można wykorzystać do zamiany zdań napisanych w stronie biernej na zdania w stronie czynnej, a także dodawać nowe wyrazy do listy wyrazów użytkownika. Jeśli zdanie w stronie biernej nie posiada podmiotu, użytkownik może podać podmiot, który ma zostać użyty podczas zamiany na stronę czynną. Można także zmienić domyślny język, w którym przeprowadzana jest korekta tekstu dokumentów.

Sprawdzanie gramatyki odbywa się na podstawie stylów. Style składają się z zasad gramatycznych, stylów pisania oraz poziomów formalności. Zmiana stylu sprawdzania gramatycznej poprawności tekstu powoduje zmianę interpretacji tych elementów.

Użytkownik może edytować style sprawdzania gramatycznej poprawności tekstu, usuwając lub dodając zasady gramatyczne zawarte w stylach. Style sprawdzania gramatycznej poprawności można także tworzyć, edytować oraz przywracać im pierwotne ustawienia.

Narzędzie do sprawdzania gramatyki umożliwia analizę struktury gramatycznej i stylu pisania w celu określenia stopnia zrozumiałości tekstu. Informacja ta może być przydatna przy poprawie ewentualnych błędów i udoskonalaniu stylu pisania.

Podczas korekty gramatycznej każdemu wyrazowi lub grupie wyrazów przypisywana jest odpowiednia część zdania (np. podmiot, orzeczenie, zdanie podrzędne), a całość jest następnie wyświetlana w postaci rozbioru logicznego zdania. Możliwa jest również analiza części mowy (np. spójnik, skrót, przyimek) w zaznaczonym zdaniu.

Ponadto można tworzyć i przeglądać statystyki dotyczące: elementów tekstu, elementów oznaczonych oraz zrozumiałości. Raport "Elementy tekstu" zawiera informacje na temat liczby akapitów, zdań, wyrazów (a także poziomu ich złożoności) i sylab w dokumencie. Podawana jest także średnia liczba sylab w wyrazie, wyrazów w zdaniu i zdań w akapicie. Korzystając z tego raportu można stwierdzić, czy w danym dokumencie użyto wielu długich wyrazów.

Statystyka "Elementy oznaczone" zawiera listę typów błędów gramatycznych wyszukanych w dokumencie. Określana jest także liczba wystąpień danego typu błędu. Ten raport jest pomocny przy identyfikacji najczęściej pojawiających się problemów gramatycznych.

Dzięki raportowi "Zrozumiałość" można określić stopień umiejętności czytelnika niezbędny do zrozumienia danego dokumentu. Analiza zrozumiałości odbywa się przez porównanie danego dokumentu z dokumentem stanowiącym odniesienie, następnie tworzony jest raport na temat zrozumiałości tekstu. Do porównania można wybrać jeden z dokumentów udostępnianych przez narzędzie do sprawdzania gramatyki lub dodać inny dokument odniesienia. Analiza zrozumiałości dokumentu jest wykonywana na podstawie formuły zrozumiałości, zależnej od wybranego języka dokumentu, poziomu trudności czytania dokumentu, częstości użycia strony biernej, długości i złożoności zdań oraz złożoności wyrazów.

Korzystanie z narzędzia do sprawdzania gramatyki

Za pomocą narzędzia do sprawdzania gramatyki można sprawdzić cały dokument, część dokumentu lub określony tekst.

Aby sprawdzić cały dokument za pomocą narzędzia do sprawdzania gramatyki:



- 1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia "Tekst".
- 2 Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Narzędzia językowe** i wskaż polecenie **Sprawdzanie gramatyki**.

3 Z listy "Sprawdź" wybierz pozycję "Dokument".

Propozycje poprawek wyświetlane są w polu "Zastąpienia". Zdanie z naniesioną poprawką wyświetlane jest w polu "Nowe zdanie".

- 4 Naciśnij jeden z następujących przycisków:
 - "Zamień" zastępuje zaznaczony w dokumencie błędny tekst propozycją zmiany podświetloną w polu "Zastąpienia",
 - "Pomiń raz" pomija dany błąd podczas bieżącego sprawdzania i powoduje odszukanie następnego błędu,
 - "Pomiń wszystko" pomija wszystkie wystąpienia znalezionego błędu podczas bieżącego sprawdzania gramatyki,
 - "Zamień automatycznie" zastępuje wszystkie wystąpienia danego błędu w dokumencie wyrazem wyświetlonym w polu "Zastąpienia".

Aby sprawdzić część dokumentu za pomocą narzędzia do sprawdzania gramatyki:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Wybierz odpowiednią pozycję z listy "Sprawdź".
- 3 Naciśnij przycisk "Rozpocznij" lub "Wznów".

Aby sprawdzić określony tekst za pomocą narzędzia do sprawdzania gramatyki:



- 1 Zaznacz dany wyraz lub wyrazy za pomocą narzędzia "Tekst".
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Narzędzia językowe i wskaż polecenie Sprawdzanie gramatyki.

Ręczne poprawianie błędów gramatycznych

Błędy można edytować, pisząc bezpośrednio w oknie rysowania.

Aby ręcznie poprawić błędy gramatyczne:

1 Uaktywnij narzędzie "Tekst".



- 2 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 3 Z menu Tekst wybierz polecenie Narzędzia językowe i wskaż polecenie Sprawdzanie gramatyki.
- **4** Zaznacz wyróżniony tekst, a następnie wpisz własne poprawki w oknie rysowania.
- 5 Aby kontynuować sprawdzanie, naciśnij przycisk "Wznów".

440 CorelDRAW: Rozdział 9

Określanie ustawień narzędzia do sprawdzania gramatyki

Zmieniając ustawienia narzędzia do sprawdzania gramatyki można określić sposób sprawdzania dokumentu.

Aby określić ustawienia narzędzia do sprawdzania gramatyki:

- 1 Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Narzędzia językowe** i wskaż polecenie **Sprawdzanie gramatyki**.
- 2 Naciśnij przycisk "Opcje".
- **3** Wybierz jedno z następujących poleceń:
 - Automatyczne uruchamianie sprawdzanie poprawności gramatycznej rozpoczyna się natychmiast po otwarciu okna Sprawdzanie gramatyki,
 - **Powiadom przed automatyczną zamianą** przed automatycznym zastąpieniem wymagane jest potwierdzenie użytkownika,
 - **Proponuj zamienniki (pisownia)** automatycznie wyświetlane są propozycje zamiany.

Obok wybranych opcji wyświetlany jest znacznik wyboru.

Zamiana zdań napisanych w stronie biernej na zdania w stronie czynnej

Aktywując zasadę gramatyczną dotyczącą strony biernej, można zastępować zdania napisane w stronie biernej zdaniami w stronie czynnej. Jeśli zdanie w stronie biernej nie posiada podmiotu, użytkownik może podać podmiot, który ma zostać użyty podczas zamiany strony zdania na czynną.

Aby włączyć zasadę "Strona bierna":

- 1 Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Narzędzia językowe** i wskaż polecenie **Sprawdzanie gramatyki**.
- 2 Naciśnij przycisk "Opcje", a następnie wybierz polecenie Style sprawdzania.
- 3 Naciśnij przycisk "Edytuj".
- 4 Na liście "Klasy zasad" zaznacz pole wyboru "Strona bierna".
- 5 Naciśnij jeden z poniższych przycisków:
 - "Zapisz" edytuje bieżący styl sprawdzania poprawności gramatycznej tekstu,
 - "Zapisz jako" tworzy nowy styl sprawdzania poprawności gramatycznej tekstu.

Aby zastąpić zdanie napisane w stronie biernej zdaniem w stronie czynnej: N. 1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia "Tekst". 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Narzędzia językowe i wskaż polecenie Sprawdzanie gramatyki. 3 Z listy "Sprawdź" wybierz pozycję "Dokument". 4 Wybierz odpowiedni tekst z listy "Zastąpienia". 5 Naciśnij przycisk "Zamień". Aby podać podmiot: 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury. 2 Kliknij dwukrotnie odpowiedni tekst w polu "Zastąpienia". **3** Wpisz podmiot w polu "Nowy podmiot". 4 Naciśnij przycisk "OK". 5 Naciśnij przycisk "Zamień". -MAG Zdania w stronie biernej są wyszukiwane podczas sprawdzania gramatyki, jeśli zasada "Strona bierna" jest włączona. Więcej informacji na temat zasad gramatycznych można znaleźć w sekcji "Tworzenie i edycja stylów sprawdzania

Dodawanie wyrazów do listy wyrazów podczas sprawdzania gramatycznej poprawności tekstu

poprawności gramatycznej" na stronie 445.

Wyrazy nie rozpoznane przez narzędzie do sprawdzania gramatyki można dodać do listy wyrazów użytkownika.

Aby dodać wyraz do listy wyrazów użytkownika podczas sprawdzania poprawności gramatycznej:



- 1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia "Tekst".
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Narzędzia językowe i wskaż polecenie Sprawdzanie gramatyki.
- 3 Naciśnij przycisk "Dodaj", gdy sprawdzanie pisowni zostanie zatrzymane na wyrazie uznanym za błędny.

Zmiana języka korekty gramatycznej

Istnieje możliwość zmiany języka, w którym sprawdzana jest gramatyczna poprawność tekstu i wybrania go jako języka domyślnego.

Aby zmienić język, w którym sprawdzana jest gramatyczna poprawność tekstu:

- 1 Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Narzędzia językowe** i wskaż polecenie **Sprawdzanie gramatyki**.
- 2 Naciśnij przycisk "Opcje" i wybierz polecenie Język.
- 3 Wybierz język z listy "Język".

Aby zapisać język jako domyślny dla korekty gramatycznej:

- 1 Wykonaj wszystkie czynności z poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Zapisz jako domyślny język dla narzędzi językowych".

Zmiana stylu sprawdzania gramatycznej poprawności tekstu

Istnieje możliwość zmiany stylu sprawdzania gramatycznej poprawności tekstu w dokumencie. Wyłączając i włączając zasady, można usunąć opcje dla zasad wykorzystywanych w danym stylu lub dodać zasadę, która ma być uwzględniana.

Aby zmienić styl sprawdzania gramatycznej poprawności tekstu:

- 1 Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Narzędzia językowe** i wskaż polecenie **Sprawdzanie gramatyki**.
- 2 Naciśnij przycisk "Opcje", a następnie wybierz polecenie Style sprawdzania.
- 3 Z listy "Styl sprawdzania" wybierz jedną z pozycji:
 - "Tekst beletrystyczny" daje piszącemu dużą swobodę. Przyjęty poziom formalności to "Nieformalny".
 - "Tekst reklamowy" kładzie nacisk raczej na zasady i techniczną stronę tekstu niż na styl pisarski. Przyjęty poziom formalności to "Nieformalny".
 - "Dokumentacja lub przemówienie" przeznaczony do tworzenia dokumentacji o tematyce nienaukowej, kierowanej do ogólnego odbiorcy. Użycie żargonu i specjalistycznej terminologii jest niewskazane. Przyjęty poziom formalności to "Standardowy".
 - "Tekst techniczny lub naukowy" przeznaczony do publikacji naukowych zawierających długie, złożone wyrażenia rzeczownikowe oraz terminologię techniczną. Przyjęty poziom formalności to "Formalny".

- "Nieformalna notatka lub list" przeznaczony do mniej formalnych notatek i listów. Styl ten zezwala na użycie żargonu specjalistycznego związanego z przemysłem. Przyjęty poziom formalności to "Nieformalny".
- "Formalna notatka lub list" odpowiedni dla korespondencji, protokołów zebrań i dokumentów prawnych, a więc dokumentów o dużym stopniu formalności i wymagających ścisłego stosowania się do zasad gramatycznych i stylu. Przyjęty poziom formalności to "Formalny".
- "Praca pisemna" odpowiedni dla dłuższych dokumentów. Przyjęty poziom formalności to "Formalny".
- "Pisownia i podstawy gramatyki" przeznaczony do szybkiego sprawdzania pisowni i prostych zasad, takich jak interpunkcja czy odpowiednie użycie wielkich liter. Przyjęty poziom formalności to "Standardowy".
- "Szybkie sprawdzanie" odpowiedni dla większości dokumentów kierowanych do ogólnego odbiorcy, takich jak ogólna korespondencja, nieformalne raporty, eseje lub przemówienia. Przyjęty poziom formalności to "Standardowy".
- "Bardzo skrupulatnie" odpowiedni dla korespondencji, protokołów zebrań i dokumentów prawnych, a więc dokumentów o dużym stopniu formalności i wymagających ścisłego stosowania się do zasad gramatycznych i stylu. Przyjęty poziom formalności to "Formalny".
- 4 Naciśnij przycisk "Wznów".

Aby wyłączyć zasadę gramatyczną podczas korekty:

- 1 Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Narzędzia językowe** i wskaż polecenie **Sprawdzanie gramatyki**.
- **2** Jeżeli w trakcie sprawdzania gramatyki wyświetlony został błąd, który nie ma być oznaczany, naciśnij przycisk "Wyłącz".

Aby włączyć zasadę gramatyczną podczas korekty:

- 1 Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Narzędzia językowe** i wskaż polecenie **Sprawdzanie gramatyki**.
- 2 Naciśnij przycisk "Opcje", a następnie wybierz opcję Włącz zasady.
- **3** Na liście "Zasady" zaznacz te zasady, które mają zostać uaktywnione.
- Opcja **Włącz zasady** jest dostępna tylko wtedy, gdy jakieś zasady zostały wyłączone ze sprawdzania podczas korekty.

Tworzenie i edycja stylów sprawdzania poprawności gramatycznej

Style sprawdzania poprawności gramatycznej można tworzyć i edytować, dodając lub usuwając zasady gramatyczne, zmieniając ustawienia dotyczące liczby następujących po sobie elementów, a także zmieniając poziom formalności.

Aby dostosować zasady stylu sprawdzania gramatycznej poprawności tekstu:

- 1 Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Narzędzia językowe** i wskaż polecenie **Sprawdzanie gramatyki**.
- 2 Naciśnij przycisk "Opcje", a następnie wybierz polecenie Style sprawdzania.
- 3 Wybierz styl sprawdzania poprawności gramatycznej z listy stylów.
- 4 Naciśnij przycisk "Edytuj".
- 5 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Na liście "Klasy zasad" zaznacz pola wyboru przy zasadach, które mają być stosowane.
 - Na liście "Klasy zasad" usuń zaznaczenia pól wyboru przy zasadach, które nie mają być stosowane.
- 6 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Naciśnij przycisk "Zapisz", aby zachować zmiany w stylu sprawdzania gramatycznej poprawności tekstu.
 - Naciśnij przycisk "Zapisz jako", aby utworzyć nowy styl sprawdzania gramatycznej poprawności tekstu. W polu podaj nazwę nowego stylu.

Aby zmienić ustawienia maksymalnych wartości dopuszczalnych:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 4 z poprzedniej procedury.
- 2 Na liście "Klasy zasad" zaznacz pole wyboru "Kolejne elementy".
- 3 Wpisz wartość w dowolnym z poniższych pól:
 - "Kolejne rzeczowniki" określa dozwoloną liczbę następujących po sobie rzeczowników;
 - "Kolejne wyrażenia przyimkowe" określa dozwoloną liczbę następujących po sobie wyrażeń przyimkowych;
 - "Długość długich zdań" określa maksymalną liczbę wyrazów w zdaniu;
 - "Liczby pisane słownie aż do" określa zakres liczb, które mają być pisane słownie. Aby cyfry nie były traktowane jak błędy, wpisz wartość zero;

- "Wyrazy w rozdzielonym bezokoliczniku" określa liczbę dozwolonych wyrazów występujących między wyrazem "to" a bezokolicznikiem.
- **4** Wykonaj czynność 6 z poprzedniej procedury.

Aby ustawić poziom formalności:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 4 z procedury "Aby dostosować zasady stylu sprawdzania gramatycznej poprawności tekstu".
- 2 Naciśnij jeden z następujących przycisków:
 - "Nieformalny" sprawdzanie tekstu jest mniej rygorystyczne, dopuszcza się użycie kolokwializmów;
 - "Standardowy" dopuszcza użycie przeciętnego, codziennego języka;
 - "Formalny" podczas sprawdzania stosowane są ścisłe zasady dotyczące zakresu i użycia słownictwa.
- **3** Wykonaj czynność 6 z procedury "Aby dostosować zasady stylu sprawdzania gramatycznej poprawności tekstu".

.....



• W przypadku zapisania edytowanego domyślnego stylu sprawdzania, obok nazwy stylu wyświetlona zostanie gwiazdka (*).

Przywracanie pierwotnych ustawień stylu sprawdzania poprawności gramatycznej

W przypadku, gdy edytowano predefiniowany styl sprawdzania poprawności gramatycznej, można przywrócić jego pierwotne ustawienia.

Aby przywrócić pierwotne ustawienia zmienionego stylu sprawdzania poprawności gramatycznej:

- 1 Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Narzędzia językowe** i wskaż polecenie **Sprawdzanie gramatyki**.
- 2 Naciśnij przycisk "Opcje", a następnie wybierz polecenie Style sprawdzania.
- **3** Z listy wybierz styl sprawdzania, któremu mają być przywrócone pierwotne ustawienia.
- 4 Naciśnij przycisk "Edytuj".
- **5** Naciśnij przycisk "Przywróć".
- **6** Naciśnij przycisk "Zapisz".



• Zmieniony styl jest wyróżniany gwiazdką (*), która jest wyświetlana obok nazwy stylu.

.....

Usuwanie stylu sprawdzania poprawności gramatycznej

Styl sprawdzania poprawności gramatycznej, który już nie jest potrzebny, można usunąć.

Aby usunąć styl sprawdzania poprawności gramatycznej:

- 1 Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Narzędzia językowe** i wskaż polecenie **Sprawdzanie gramatyki**.
- 2 Naciśnij przycisk "Opcje", a następnie wybierz polecenie Style sprawdzania.
- 3 Z listy wybierz styl, który ma zostać usunięty.

.....

A

Można usunąć tylko style sprawdzania poprawności gramatycznej utworzone przez użytkownika.

Korzystanie z narzędzia do sprawdzania gramatyki w celu analizy stylu pisania

Narzędzie do sprawdzania gramatyki można wykorzystać do analizy struktury gramatycznej tekstu i stylu pisania, co pozwala określić poziom czytelności.

Aby dokonać analizy tekstu:

- 1 Uaktywnij narzędzie "Tekst" i umieść wskaźnik myszy w zdaniu, które ma być poddane analizie.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Narzędzia językowe i wskaż polecenie Sprawdzanie gramatyki.
- 3 Naciśnij przycisk "Opcje".
- 4 Wybierz polecenie Analiza.
- 5 Wybierz jedną z poniższych opcji:
 - "Rozbiór zdania" pozwala zanalizować części zaznaczonego zdania,
 - "Części mowy" pozwala określić części mowy użyte w zaznaczonym zdaniu,
 - "Elementy tekstu" pozwala policzyć elementy tekstu,

- "Elementy oznaczone" wyświetla liczbę i rodzaje wyszukanych błędów gramatycznych,
- "Zrozumiałość" pozwala zanalizować stopień czytelności tekstu.

Analiza części mowy

Za pomocą narzędzia do sprawdzania można przeprowadzić analizę części mowy w zdaniu i przejrzeć utworzony raport.

Poniższa tabela pokazuje skróty przypisane poszczególnym częściom mowy:

Skrót	Znaczenie
3v	Czasownik w trzeciej osobie, czas teraźniejszy
<>	Interpunkcja
abrv	Skrót
adj	Przymiotnik
adv	Przysłówek
aux	Czasownik posiłkowy
bv	Czasownik podstawowy, występuje w bezokoliczniku po wyrazie "to" lub po czasowniku modalnym
.cj	Spójnik
c/s	Stopień wyższy lub najwyższy przymiotnika lub przysłówka
det	Określnik
ij	Wykrzyknik
inf	Bezokolicznik
mod	Czasownik modalny
num	Liczba
pn	Rzeczownik w liczbie mnogiej
poss	Rzeczownik dzierżawczy
ppt	lmiesłów bierny czasu przeszłego
prep	Przyimek
pres-p	lmiesłów czasu teraźniejszego
prn	Zaimek
pv	Czasownik w czasie przeszłym
sn	Rzeczownik w liczbie pojedynczej

Aby przeprowadzić analizę części mowy:

- I Uaktywnij narzędzie "Tekst" i umieść wskaźnik myszy w zdaniu, które ma być poddane analizie.
 - 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Narzędzia językowe i wskaż polecenie Sprawdzanie gramatyki.
- 3 Naciśnij przycisk "Opcje".
- 4 Wybierz polecenie Analiza.
- 5 Wybierz opcję "Części mowy".

A

• Okno dialogowe **Części mowy** jest automatycznie uaktualniane, w miarę jak odszukiwane zostają nowe błędy.

.....

Analiza części zdania

Podczas analizy zdania za pomocą narzędzia do sprawdzania gramatyki każdemu wyrazowi lub grupie wyrazów przypisywana jest odpowiednia część zdania. Oznaczenia wyrazów można obejrzeć, przeglądając wykres rozbioru zdania.

Poniższa tabela pokazuje skróty przypisane poszczególnym częściom zdania:

Znaczenie
Przysłówek
Spójnik
Dopełnienie bliższe
Wykrzyknik
Dopełnienie dalsze
Zdanie główne
Czasownik frazalny
Wyrażenie przyimkowe
Zdanie podrzędne
Zaimek względny
Podmiot
Zdanie podrzędne, określane jako "Clause Subord."
Zdanie podrzędne, rozpoczynające się od wyrazu "that"

verb or verb phrase	Czasownik lub wyrażenie czasownikowe. Skrót "verb" stosowany jest w przypadku pojedynczych wyrazów; skrót "verb phrase", gdy kilka wyrazów składa się na czasownik
wh- clause	Zdanie podrzędne, rozpoczynające się od wyrazów: "when", "how", "why" lub "where"

Aby obejrzeć rozbiór zdania:

- 1 Za pomocą narzędzia "Tekst" umieść punkt wstawiania w zdaniu, które ma być poddane analizie.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Narzędzia językowe i wskaż polecenie Sprawdzanie gramatyki.
- 3 Naciśnij przycisk "Opcje".
- 4 Wybierz polecenie Analiza.
- 5 Wybierz opcję "Rozbiór zdania".

Wyświetlanie liczby podstawowych elementów tekstu i oznaczonych błędów

Możliwe jest uzyskanie informacji na temat liczby użytych podstawowych elementów tekstu, a także liczby oznaczonych błędów.

Aby obejrzeć wyniki zliczania liczby podstawowych elementów tekstu:

A

A

- 1 Za pomocą narzędzia "Tekst" umieść punkt wstawiania w zdaniu, które ma być poddane analizie.
- 2 Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Narzędzia językowe** i wskaż polecenie **Sprawdzanie gramatyki**.
- 3 Naciśnij przycisk "Opcje".
- 4 Wybierz polecenie Analiza.
- 5 Wybierz opcję "Elementy tekstu".

Aby obejrzeć listę typów oznaczonych błędów:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 4 z poprzedniej procedury.
- 2 Wybierz opcję "Elementy oznaczone".

Sprawdzanie zrozumiałości dokumentu

Za pomocą narzędzia do sprawdzania gramatyki można określić stopień umiejętności czytelnika niezbędny do zrozumienia danego dokumentu. Analiza zrozumiałości odbywa się przez porównanie danego dokumentu z dokumentem stanowiącym odniesienie. Istnieje możliwość zmiany dokumentu wykorzystywanego do porównania, można też dodać nowe dokumenty odniesienia.

Aby sprawdzić zrozumiałość dokumentu:

- A
- 1 Uaktywnij narzędzie "Tekst" i umieść punkt wstawiania w zdaniu, które ma być poddane analizie.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Narzędzia językowe i wskaż polecenie Sprawdzanie gramatyki.
- 3 Naciśnij przycisk "Opcje".
- 4 Wybierz polecenie Analiza.
- 5 Wybierz opcję "Zrozumiałość".

Aby zmienić dokument odniesienia:

- 1 Wykonaj wszystkie czynności z poprzedniej procedury.
- 2 Z listy "Dokument odniesienia" wybierz odpowiedni dokument.

Aby dodać dokument odniesienia:

- 1 Otwórz dokument, który ma być wykorzystany jako dokument odniesienia.
- 2 Wykonaj czynności z procedury "Aby sprawdzić czytelność dokumentu".
- 3 Naciśnij przycisk "Dodaj dokument".



• Do listy dokumentów odniesienia można dodać jednocześnie tylko jeden własny dokument.

.....



• Opcję "Porównaj dokumenty" można wykorzystać do śledzenia postępów w pracy nad danym dokumentem przez porównywanie kolejnych wersji dokumentu.

Praca z listami wyrazów użytkownika

Listy wyrazów użytkownika to osobiste listy słownictwa, które można tworzyć przez dodawanie do nich wyrazów lub zwrotów, w których najczęściej popełniane są błędy lub też wyrazów, które nie zostały rozpoznane przez narzędzie do sprawdzania pisowni lub gramatyki. Jeśli podczas sprawdzania pisowni lub

gramatyki wykryty zostanie nieznany wyraz lub zwrot, jest on traktowany jak błąd. Dzięki dodaniu takich wyrazów i zwrotów do list wyrazów użytkownika są one rozpoznawane przez narzędzia językowe jako poprawne.

Podczas sprawdzania pisowni i gramatyki przeszukiwane są dwa typy list wyrazów – listy użytkownika i listy główne. Narzędzia językowe umożliwiają korzystanie z maksymalnie 10 aktywnych list każdego typu. W pierwszej kolejności przeszukiwane są aktywne listy użytkownika. Jeżeli wyraz lub zwrot nie zostanie znaleziony, wtedy przeszukiwane są aktywne listy główne, zgodnie z kolejnością, w jakiej są wyświetlane. Jeśli dany dokument został napisany w innym języku, można utworzyć i wykorzystać listy wyrazów dla tego języka. Propozycje alternatywnych wyrazów są wyświetlane na liście "Zastąpienia" lub "Propozycje" w oknach sprawdzania pisowni i gramatyki.

Ponadto istnieje możliwość dostosowania list wyrazów użytkownika. Na przykład do listy można dodać wyraz, który ma być ignorowany przez narzędzia do sprawdzania pisowni i gramatyki.

Listy wyrazów użytkownika można także wyłączyć lub usunąć.



• Każdy dokument posiada własną listę wyrazów użytkownika, do której można dodawać wyrazy i zwroty specyficzne dla danego dokumentu. Możliwe jest tworzenie i korzystanie z wielu list wyrazów użytkownika podczas sprawdzania pisowni lub korekty gramatycznej dokumentu. Jeśli aktywna jest więcej niż jedna lista wyrazów, podczas sprawdzania przeszukiwana jest najpierw lista wyrazów użytkownika przypisana danemu dokumentowi.

Tworzenie i uaktywnianie list wyrazów użytkownika

Można utworzyć nową listę wyrazów użytkownika i dodawać do niej wyrazy lub dodawać wyrazy do istniejącej listy. Listę wyrazów użytkownika można uaktywnić, dzięki czemu jest ona wykorzystywana przez narzędzia językowe podczas korekty tekstu. Możliwy jest także wybór listy wyrazów użytkownika dla innego języka.

Aby utworzyć listę wyrazów użytkownika:

- 1 Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Narzędzia językowe** i wskaż polecenie **Sprawdzanie gramatyki** lub **Sprawdzanie pisowni**.
- 2 Naciśnij przycisk "Opcje", a następnie wybierz polecenie Listy wyrazów użytkownika.
- 3 Naciśnij przycisk "Dodaj listę".

- **4** Wybierz dysk i folder, w którym chcesz zapisać plik i wpisz nazwę w polu "Nazwa pliku".
- 5 Naciśnij przycisk "Otwórz".

Aby dodać wyraz do listy wyrazów użytkownika:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- **2** Na liście "Listy wyrazów" zaznacz pole wyboru znajdujące się obok listy wyrazów użytkownika, do której ma być dodany wyraz.
- 3 Kiedy podczas sprawdzania pisowni zostanie znaleziony wyraz, który chcesz dodać do listy, naciśnij przycisk "Dodaj pozycję".

Aby uaktywnić listę wyrazów użytkownika:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z procedury "Aby utworzyć listę wyrazów użytkownika".
- **2** Na liście "Listy wyrazów" zaznacz pole wyboru znajdujące się obok listy wyrazów użytkownika.

Aby wybrać listę wyrazów użytkownika dla innego języka:

- Wykonaj czynności 1 i 2 z procedury "Aby utworzyć listę wyrazów użytkownika".
- 2 Naciśnij przycisk "Zmień", a następnie wybierz odpowiedni język z listy "Język".

Dostosowywanie list wyrazów użytkownika

Można dodać listy wyrazów i zwrotów alternatywnych, wyświetlanych przez narzędzia do sprawdzania pisowni i gramatyki podczas korekty. Możliwe jest też dodanie wyrazów i zwrotów, które mają być zastępowane lub ignorowane przez narzędzia językowe. Jeśli lista wyrazów użytkownika zawiera błąd, można go poprawić lub usunąć daną pozycję.

Aby do listy wyrazów użytkownika dodać listę wyrazów alternatywnych:

- 1 Z menu Tekst wybierz polecenie Narzędzia językowe i wskaż polecenie Sprawdzanie gramatyki lub Sprawdzanie pisowni.
- 2 Naciśnij przycisk "Opcje", następnie wybierz polecenie Listy wyrazów użytkownika.
- 3 Na liście "Listy wyrazów" zaznacz pole wyboru znajdujące się obok listy, która ma być edytowana (jeśli jest więcej niż jedna lista wyrazów użytkownika).

- **4** W polu "Wyraz/wyrażenie" wpisz wyraz lub zwrot, który ma być zamieniony, a w polu "Zamień na" wpisz, na co ma być zamieniony.
- 5 Naciśnij przycisk "Dodaj pozycję".
- 6 Powtarzaj kroki 3 i 4 dla każdego następnego wyrazu alternatywnego.

Aby dodać wyrazy będące zamiennikami do listy wyrazów użytkownika:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 W polu "Wyraz/wyrażenie" wpisz wyraz lub zwrot, który ma być zamieniony, a w polu "Zamień na" wpisz, na co ma być zamieniony.
- 3 Naciśnij przycisk "Dodaj pozycję".

Aby do listy wyrazów użytkownika dodać wyraz, który ma być ignorowany:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z procedury "Aby do listy wyrazów użytkownika dodać listę wyrazów alternatywnych".
- 2 W polu "Wyraz/wyrażenie" wpisz wyraz lub zwrot, który ma być ignorowany.
- 3 Naciśnij przycisk "Dodaj pozycję".

Aby edytować wyraz lub zwrot z listy wyrazów użytkownika:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z procedury "Aby do listy wyrazów użytkownika dodać listę wyrazów alternatywnych".
- 2 W polu znajdującym się na dole okna dialogowego Listy wyrazów użytkownika wybierz wyraz lub zwrot, który chcesz edytować.
- 3 W polu "Zamień na" edytuj wybrany wyraz lub zwrot.
- 4 Naciśnij przycisk "Zamień pozycję".

Aby usunąć wyraz z listy wyrazów użytkownika:

- Wykonaj czynności od 1 do 3 z procedury "Aby do listy wyrazów użytkownika dodać listę wyrazów alternatywnych".
- 2 W polu znajdującym się na dole okna dialogowego Listy wyrazów użytkownika wybierz wyraz lub zwrot, który chcesz usunąć.
- 3 Naciśnij przycisk "Usuń pozycję".

Wyłączanie i usuwanie list wyrazów użytkownika

W oknach dialogowych **Sprawdzanie pisowni** lub **Sprawdzanie gramatyki** można wyłączyć lub usunąć daną listę wyrazów użytkownika.

Aby wyłączyć listę wyrazów użytkownika:

- 1 Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Narzędzia językowe** i wskaż polecenie **Sprawdzanie gramatyki** lub **Sprawdzanie pisowni**.
- 2 Naciśnij przycisk "Opcje", następnie wybierz polecenie Listy wyrazów użytkownika.
- **3** Na liście "Listy wyrazów" usuń zaznaczenie pola wyboru znajdującego się obok listy, która ma być nieaktywna.

Aby usunąć listę wyrazów użytkownika:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Wybierz listę wyrazów użytkownika z listy "Listy wyrazów".
- 3 Naciśnij przycisk "Usuń listę".



 Usunięcie listy wyrazów użytkownika nie powoduje fizycznego usunięcia pliku, w którym jest ona zapisana.

Autokorekta

Narzędzie autokorekty umożliwia automatyczne poprawianie błędnie wprowadzonych wielkich liter oraz utworzenie skrótów do często używanych wyrazów i zwrotów. Na przykład dla zwrotu "za pomocą narzędzia" można zapisać skrót "ZPN". Ilekroć taki skrót zostanie wpisany w dokumencie wraz ze znakiem spacji, zostanie on automatycznie zamieniony na pełny zwrot.

Dostosowywanie autokorekty

Narzędzie autokorekty można wykorzystać do automatycznej zamiany tekstu i znaków interpunkcyjnych oraz zmiany błędnie użytych wielkich liter. Można także cofnąć poprawki wprowadzone przez autokorektę.

Aby dostosować opcje autokorekty:

- 1 Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Narzędzia językowe** i wskaż polecenie **Autokorekta**.
- 2 Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
 - "Zdanie od wielkiej litery";
 - "Zamień cudzysłowy proste na drukarskie";
 - "Poprawiaj dwa początkowe wersaliki";

- "Nazwy dni wielką literą";
- "Zamiana tekstu podczas pisania" i wpisz tekst w polu "Zamień". W polu "Na" wpisz tekst, na który dany tekst ma być zamieniany, a następnie naciśnij przycisk "Dodaj".

Ling

- Jeśli włączona jest opcja "Poprawiaj dwa początkowe wersaliki", a po wielkiej literze następuje spacja lub wyraz zawiera więcej wielkich liter, wówczas żadne zmiany nie są dokonywane.
- Aby zmienić wielkość liter w zaznaczonym tekście na taką jak w zdaniu, zamiast zaznaczać pole wyboru "Zdanie od wielkiej litery", można użyć odpowiedniego polecenia. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Zmiana wielkości liter" na stronie 387.

Aby cofnąć poprawkę wprowadzoną przez autokorektę:

• Z menu Edycja wybierz polecenie Cofnij Autokorekta.

Korzystanie z tezaurusa

Tezaurus wyświetla listę synonimów, antonimów, definicji i przykładów użycia wyrazów, dla których szukane są wyrazy bliskoznaczne. Wyrazy alternatywne względem zaznaczonego wyrazu są wyświetlane na liście "Zastąpienia", natomiast definicje i przykłady dla zaznaczonych wyrazów – na liście "Definicje".

Działanie tezaurusa można kontrolować, zmieniając jego ustawienia. Na przykład dostępna jest opcja wyświetlania listy definicji wyrazu. Można także określić język wykorzystywany przez tezaurus.

Możliwe jest dostosowanie opcji wyszukiwania w tezaurusie przez określenie typów wyrazów alternatywnych wyświetlanych podczas wyszukiwania wyrazów.

Wyszukiwanie zwrotów bliskoznacznych

Za pomocą tezaurusa można znaleźć wyrazy lub zwroty bliskoznaczne. Tezaurus można także wykorzystać do zamiany wyrazu na jego synonim.

Aby korzystać z tezaurusa:



- 1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia "Tekst".
- 2 Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Narzędzia językowe** i wskaż polecenie **Tezaurus**.

W polu "Zastąpienia" zostanie wyświetlony zaznaczony wyraz i nazwa części mowy, jaką on stanowi. Definicje są wyświetlane na liście "Definicje".

- **3** Kliknij dwukrotnie wyraz w polu "Zastąpienia", aby wyświetlić listę jego definicji na liście "Definicje dla".
- 4 Wybierz wyraz, który ma zastąpić zaznaczony uprzednio tekst.
- 5 Naciśnij przycisk "Zamień".



Dostosowywanie ustawień tezaurusa

Ustawienia tezaurusa można dostosować.

Aby dostosować ustawienia tezaurusa:

- 1 Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Narzędzia językowe** i wskaż polecenie **Tezaurus**.
- 2 Naciśnij przycisk "Opcje".
- **3** Wybierz dowolne z poniższych poleceń:
 - Automatyczne przeszukiwanie wyszukiwanie odbywa się automatycznie po otwarciu tezaurusa,
 - Automatyczne zamykanie tezaurus jest zamykany po naciśnięciu przycisku "Zamień",
 - Pokaż definicje wyświetlane są definicje wyrazów,
 - **Sprawdzanie pisowni** wyświetlane są propozycje pisowni dla wyrazów nie rozpoznanych przez tezaurus.

Obok wybranych opcji wyświetlany jest znacznik wyboru.

Zmiana języka używanego przez tezaurus

Można zmienić domyślny język wykorzystywany przez tezaurus.

Aby zmienić język używany przez tezaurus:

- 1 Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Narzędzia językowe** i wskaż polecenie **Tezaurus**.
- 2 Naciśnij przycisk "Opcje".
- Wskaż polecenie Język, a następnie wybierz odpowiedni język z listy "Język".
 Obok zaznaczonych opcji wyświetlany jest znacznik wyboru.

Dostosowywanie opcji wyszukiwania w tezaurusie

Możliwe jest dostosowanie opcji wyszukiwania w tezaurusie przez określenie typów wyrazów alternatywnych wyświetlanych podczas wyszukiwania wyrazów.

Aby dostosować opcje wyszukiwania w tezaurusie:

- 1 Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Narzędzia językowe** i wskaż polecenie **Tezaurus**.
- 2 Naciśnij przycisk "Opcje".
- 3 Zaznacz dowolną z następujących opcji:
 - Synonimy wyszukiwane są wyrazy o tym samym znaczeniu,
 - Wyrazy pokrewne wyszukiwane są wyrazy o podobnym znaczeniu,
 - Antonimy wyszukiwane są wyrazy o przeciwnym znaczeniu,
 - Wyrazy dla jednej definicji wyświetlane są wyrazy o takiej samej definicji.

Obok zaznaczonych opcji wyświetlany jest znacznik wyboru.

- 4 Zaznacz lub wpisz wyraz w polu "Zamień na".
- 5 Naciśnij przycisk "Przeszukuj".

R

Można także wyszukiwać wyrazy, klikając je dwukrotnie w oknie dialogowym tezaurusa.

Sprawdzanie statystyki

Korzystając ze statystyki tekstu można policzyć takie elementy tekstu, jak liczba wierszy, wyrazów czy znaków. Wyświetlana jest także lista nazw czcionek i stylów stosowanych w dokumencie. Statystykę można wyświetlić tylko dla zaznaczonego tekstu lub dla całego dokumentu. Jeżeli żaden obiekt tekstowy nie jest zaznaczony, liczone są wszystkie elementy tekstu, łącznie z takimi znakami, jak tabulatory i spacje.

Sprawdzanie statystyki dokumentu

Statystykę można sprawdzić w zaznaczonym tekście lub w całym dokumencie.

Aby policzyć elementy tekstu w całym dokumencie:

- 1 Kliknij puste miejsce w obszarze okna rysowania, aby żaden obiekt nie był zaznaczony.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Statystyka tekstu.

Aby policzyć elementy tekstu w zaznaczonym tekście:

R.

- 1 Korzystając z narzędzia "Wskaźnik", zaznacz obiekt tekstowy wiersz tekstu ozdobnego lub ramkę tekstu akapitowego.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Statystyka tekstu.
- **3** Zaznacz pole wyboru "Pokaż statystykę stylu", aby wyświetlić informację o stosowanych stylach.

Zastępowanie niedostępnych czcionek

W przypadku, gdy otwarty zostanie plik zawierający czcionkę nie zainstalowaną na danym komputerze, system PANOSE udostępnia listę czcionek, którymi można zastąpić daną czcionkę. Można zaakceptować propozycję lub samemu wybrać czcionkę. Czcionkę można zastąpić na stałe lub tylko na potrzeby bieżącego dokumentu.

Zamiast zastępować brakujące czcionki za każdym razem, gdy otwierany jest plik zawierający takie czcionki, można utworzyć listę odpowiedników dla brakujących czcionek. Lista ta jest zapisywana dla wszystkich kolejnych dokumentów podczas kończenia pracy z programem CorelDRAW.

Ponadto jeśli do programu CorelDRAW importowane są dokumenty utworzone w programach dla komputerów Macintosh, można dodać lub zmienić tabelę z nazwami czcionek systemu Windows będących odpowiednikami czcionek w systemie Macintosh.

Zamiana czcionki zastępczej

Czcionkę zastępczą można zmienić, wybierając na jej miejsce inną czcionkę. Zastąpienie czcionki w danym dokumencie może być operacją tymczasową lub stałą.

Praca z tekstem 459

Aby zmienić czcionkę zastępczą:

1 Otwórz plik.

Jeśli dokument zawiera czcionki, które nie są zainstalowane na komputerze, zostanie wyświetlone okno dialogowe **Wyniki zastępowania czcionek**.

- 2 Zaznacz czcionkę brakującą oraz czcionką zastępczą, która będzie jej zamiennikiem.
- 3 Z listy czcionek zastępczych wybierz nową czcionkę.
- 4 Naciśnij przycisk "OK".
- 5 Wyświetlone zostanie pytanie systemu zastępowania czcionek PANOSE o to, czy zastąpienie ma być zapisane w pliku wyjątków od zastępowania czcionek – wybierz najbardziej odpowiednią możliwość.

Aby tymczasowo zastąpić czcionkę w dokumencie:

 W oknie dialogowym Wyniki zastępowania czcionek zaznacz opcję "Tymczasowo".

Aby na stałe zastąpić czcionkę w dokumencie:

 W oknie dialogowym Wyniki zastępowania czcionek zaznacz opcję "Na stałe".

.....

• Wybierając opcję "Na stałe", użytkownik ma możliwość dokonania zmian w pliku zastępowania czcionek. Oznacza to, że dana czcionka zastępcza zostanie użyta na stałe we wszystkich dokumentach.

.....

Tworzenie listy odpowiedników dla brakujących czcionek

Można utworzyć listę odpowiedników czcionek, które nie są zainstalowane w komputerze.

Aby utworzyć listę odpowiedników dla brakujących czcionek:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Tekst", a następnie pozycję "Czcionki".
- 3 Naciśnij przycisk "Zastępowanie czcionek PANOSE".
- 4 W oknie dialogowym Preferencje zastępowania czcionek PANOSE naciśnij przycisk "Wyjątki", aby zmienić domyślną czcionkę zastępczą.
- 5 Naciśnij przycisk "Dodaj".
- 6 W polu "Brakująca czcionka" wpisz nazwę czcionki, która ma być zastępowana.
- 7 Wybierz zainstalowaną w komputerze czcionkę z listy "Czcionka zastępcza".



• Edytując listę "Nazwy opcjonalne", można czcionkom precyzyjnie przypisać czcionki zastępcze pochodzące z innej rodziny czcionek, a mające podobny wygląd.

Dopasowywanie czcionek systemu Windows do czcionek z systemu Macintosh

W przypadku czcionek z systemu Macintosh zawartych w dokumencie można określić ich odpowiedniki w systemie Windows.

Aby dopasować czcionkę systemu Windows do czcionki z systemu Macintosh:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Tekst", a następnie wybierz pozycję "Czcionki".
- 3 Naciśnij przycisk "Zastępowanie czcionek PANOSE".
- 4 Naciśnij przycisk "Nazwy".
- 5 Naciśnij przycisk "Dodaj".
- **6** Z listy "Nazwa dla systemu Windows" wybierz nazwę czcionki systemu Windows.
- 7 W polu "Nazwa dla systemu Macintosh" wpisz nazwę czcionki systemu Macintosh.



Zastępowanie czcionek PANOSE jest dostępne tylko w przypadku plików typu .CDR i .CDT. Nie działa natomiast w przypadku tekstu kopiowanego przez schowek.

Określanie preferencji

Pracując z tekstem, można zmieniać dotyczące go ustawienia. Można zmienić wygląd tekstu na ekranie oraz dopasować wartość, o jaką zwiększany jest rozmiar czcionki za pomocą klawiatury numerycznej. Możliwe jest także określenie jednostki miary dla tekstu, zmiana sposobu wyświetlania czcionek i symboli w programie CorelDRAW oraz zmiana ustawień schowka. Makietowanie tekstu polega na przedstawieniu tekstu jako linie, co pozwala zwiększyć prędkość odświeżania. Można określić maksymalny rozmiar tekstu, przy którym ma być stosowane makietowanie. Tekst ponownie stanie się czytelny po wybraniu niższego rozmiaru dla makietowania lub po powiększeniu podglądu. Makietowanie nie ma wpływu na wygląd wydruku.

Wygląd tekstu na ekranie można zmienić, wygładzając znaki. Wygładzanie powoduje wypełnienie nierównych pikseli kolorem pośrednim lub odcieniami szarości dla zwiększenia przejrzystości znaków.

Rozmiar czcionki w tekście można zwiększyć lub zmniejszyć przy użyciu klawiatury numerycznej. Domyślnie rozmiar zmienia się w przyrostach co jeden punkt. Można zmienić domyślne ustawienia rozmiaru czcionki.

Standardowo rozmiar tekstu jest mierzony w punktach. Można zmienić to ustawienie dla dokumentu bieżącego i wszystkich później tworzonych dokumentów.

Pracując z tekstem, można zmienić sposób wyświetlania czcionek i symboli w programie CorelDRAW. Na przykład mogą być wyświetlane tylko czcionki użyte w bieżącym dokumencie lub tylko symbole TrueType. Możliwe jest też określenie typów znaków niedrukowalnych wyświetlanych w oknie rysowania i oknie dialogowym **Edytuj tekst**.

Zmiana ustawień schowka wpływa na sposób przenoszenia tekstu do schowka przez program CorelDRAW. Możliwe jest określenie, czy tekst ma być kopiowany lub wycinany do schowka jako tekst czy też jako krzywe. Ponadto można określić, czy kontury pisaka kaligraficznego mają być przenoszone do schowka, czy eksportowane przy użyciu dowolnego z filtrów eksportu grafiki wektorowej. Niektóre filtry eksportu zachowują kontury kaligraficzne niezależnie od wybranych ustawień.

Zmiana wyglądu tekstu na ekranie

Tekst można makietować, przez co tekst o rozmiarze czcionki niższym od podanego jest wyświetlany w postaci linii. Można także wygładzić tekst, wypełniając piksele przy postrzępionych krawędziach.

Aby określić rozmiar tekstu do makietowania:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Tekst".
- 3 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Makietuj tekst poniżej".

W ten sposób określa się liczbę pikseli, dla której będzie stosowane makietowanie tekstu.

Aby wygładzić krawędzie czcionek na ekranie:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Gładkie krawędzie czcionek na ekranie".

Określanie przyrostu dla zmiany rozmiaru tekstu

Można określić wielkość, o którą zmieniany jest rozmiar tekstu przy użyciu klawiatury numerycznej.

Aby określić wielkość, o jaką zmienia się rozmiar tekstu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Tekst".
- 3 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Powiększenie tekstu z klawiatury".



 Rozmiar czcionki można zwiększać i zmniejszać, przytrzymując klawisz CTRL i naciskając klawisze 8 lub 2 na klawiaturze numerycznej.

Zmiana domyślnej jednostki miary dla tekstu

Możliwa jest zmiana jednostki miary dla tekstu. Zmiana ta obejmuje wszystkie bieżące i kolejno tworzone dokumenty w programie CorelDRAW.

Aby określić domyślne ustawienia jednostek dla tekstu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Tekst".
- **3** Z listy "Domyślne jednostki dla tekstu" wybierz jednostkę miary, która będzie używana podczas formatowania tekstu.

Wybieranie opcji wyświetlania list czcionek i symboli

Możliwe jest określenie typów symboli i czcionek wyświetlanych na listach czcionek na pasku narzędzi "Tekst" i na pasku właściwości. Można także wyświetlać przykłady na listach czcionek, wyświetlać tylko czcionki użyte w bieżącym dokumencie oraz określić, jaka liczba najczęściej używanych czcionek ma być wyświetlana. Ponadto możliwe jest określenie symboli i grup czcionek wyświetlanych w oknie dokowanym **Symbole i znaki specjalne**.

Aby określić zawartość list czcionek:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Tekst", a następnie pozycję "Czcionki".
- **3** W sekcji "Zawartość listy czcionek" zaznacz odpowiednie pola wyboru określające grupy czcionek i symboli, które mają być wyświetlane na liście czcionek na pasku narzędzi "Tekst" oraz na pasku właściwości:
 - "Pokaż czcionki TrueType",
 - "Pokaż czcionki Type 1",
 - "Pokaż symbole TrueType",
 - "Pokaż symbole Type 1".

Aby na listach czcionek wyświetlić przykłady czcionek:

- 1 Wykonaj czynności z poprzedniej procedury.
- **2** Zaznacz pole wyboru "Pokaż przykład czcionki na rozwijanych listach czcionek".

Aby wyświetlić tylko czcionki użyte w bieżącym dokumencie:

- Wykonaj wszystkie czynności z procedury "Aby określić zawartość list czcionek".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Pokaż tylko czcionki dokumentu".

Aby określić liczbę ostatnio używanych czcionek wyświetlanych na listach czcionek:

- Wykonaj wszystkie czynności z procedury "Aby określić zawartość list czcionek".
- 2 Wpisz wartość w polu "Wyświetlaj <liczba> ostatnio używanych czcionek".

Aby określić zawartość listy symboli i znaków specjalnych:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z procedury "Aby określić zawartość list czcionek".
- 2 W sekcji "Zawartość listy symboli" zaznacz dowolne z poniższych pól wyboru, aby określić, jakie symbole i grupy czcionek mają być wyświetlane w oknie dokowanym Symbole i znaki specjalne:
 - "Pokaż czcionki TrueType",
 - "Pokaż czcionki Type 1",

- "Pokaż symbole TrueType",
- "Pokaż symbole Type 1".

Wyświetlanie i określanie opcji dla znaków niedrukowalnych

Można określić, jakie znaki niedrukowalne mają być wyświetlane w oknie rysowania i w oknie dialogowym **Edytuj tekst**.

Aby wyświetlić znaki niedrukowalne podczas edycji w oknie Edytuj tekst:

N.

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt tekstowy wiersz tekstu ozdobnego lub ramkę tekstu akapitowego.
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Edytuj tekst.
- **3** Aby w oknie **Edytuj tekst** wyświetlić znaki końca wiersza, znaki końca akapitu, tabulatory i spacje, naciśnij przycisk "Znaki niedrukowalne".

Aby wyświetlić lub ukryć znaki niedrukowalne w oknie rysowania:

A

T

- 1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia "Tekst".
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby wyświetlić znaki niedrukowalne, włącz przycisk "Znaki niedrukowalne" na pasku właściwości.
 - Aby ukryć znaki niedrukowalne, wyłącz przycisk "Znaki niedrukowalne" na pasku właściwości.

Aby określić, które znaki niedrukowalne mają być wyświetlane:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Tekst".
- **3** W sekcji "Wyświetlaj znaki niedrukowalne" zaznacz lub usuń zaznaczenie poniższych pól wyboru:
 - "Znaki końca wiersza",
 - "Znaki końca akapitu",
 - "Tabulatory",
 - "Spacje".

Ustawianie opcji schowka

Można określić, czy tekst ma być kopiowany lub wycinany do schowka jako tekst, czy jako krzywe. Można także określić, czy kontury pisaka kaligraficznego mają być przenoszone do schowka, czy też eksportowane za pomocą dowolnego z filtrów eksportu dla grafik wektorowych.

Aby wkleić tekst do schowka jako tekst:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Tekst".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Tekst w pliku metafile".

Aby wkleić tekst do schowka jako obiekt złożony z krzywych:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Tekst w pliku metafile".

Aby wkleić tekst ze schowka jako tekst kaligraficzny:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z procedury "Aby wkleić tekst do schowka jako tekst".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Tekst kaligraficzny".



TWORZENIE EFEKTÓW SPECJALNYCH

10

Stosowanie efektów specjalnych w programie CorelDRAW umożliwia zmianę wyglądu obiektów poprzez ich zniekształcanie, dodawanie do nich nowych elementów lub zmianę zależności między obiektami.

Utworzenie metamorfozy dwóch obiektów umożliwia uzyskanie serii obiektów pośrednich, które stanowią kolejne etapy przemiany kształtów, kolorów i rozmiarów pomiędzy dwoma obiektami wyjściowymi. Trzy typy zniekształceń ("Wepchnij-wypchnij", "Postrzępienie" i "Wir") pozwalają modyfikować kształt obiektów. Zmiana kształtu wybranego obiektu możliwa jest również poprzez zastosowanie do niego obwiedni i nadanie jej odpowiedniego wyglądu. Obiekt zostanie następnie dopasowany do kształtu swojej obwiedni. Zastosowanie do obiektu głębi powoduje dodanie do niego nowych powierzchni w celu utworzenia wrażenia jego trójwymiarowości. Dodanie jedno- i dwupunktowej perspektywy umożliwia uzyskanie wrażenia głębi i odległości. Także w wyniku dodania cienia tworzy się wrażenie głębi między obiektami. Do obiektów można także zastosować efekt przezroczystości, polegający na nałożeniu na obiekt maski odcieni szarości. Ponieważ przezroczystość jest stosowana nad bieżącym wypełnieniem obiektu, jego kolor jest przez nią widoczny. Soczewki umożliwiają zmianę wyglądu oglądanych przez nie obiektów. Do wybranego obiektu można także dodać obrys, uzyskując efekt podobny do koncentrycznych poziomic na mapie topograficznej. Szybkie kadrowanie pozwala na umieszczenie wybranego obiektu wewnątrz innego obiektu. Jeden z nich staje się zawartością kadru, a drugi kadrem.

Efekty można stosować zarówno do tekstu akapitowego, jak i ozdobnego. Ponieważ jednak oba typy tekstu są w programie CorelDRAW inaczej traktowane, niektóre z efektów są dostępne tylko dla tekstu ozdobnego, a niektóre tylko dla tekstu akapitowego.

Do ramek tekstu akapitowego można zastosować obwiednię, cienie i kadrowanie.

Do tekstu ozdobnego można z kolei zastosować głębię, metamorfozę, obrys, zniekształcenia, obwiednię, soczewki, kadrowanie, perspektywę i cienie.

Tworzenie metamorfozy obiektów

Można utworzyć kilka rodzajów metamorfozy obiektów, na przykład metamorfozę wzdłuż prostej czy metamorfozę złożoną. Po utworzeniu metamorfozy można modyfikować jej obiekty pośrednie. Przykładowo można określić liczbę kroków

metamorfozy i odległość między obiektami. Można również zmodyfikować całą metamorfozę poprzez zmianę obiektu początkowego i końcowego, podzielenie metamorfozy lub zmianę jej ścieżki.

Tworzenie metamorfozy

W programie CorelDRAW dostępnych jest wiele opcji, które umożliwiają tworzenie interesujących efektów metamorfozy obiektów. Należą do nich między innymi metamorfoza wzdłuż prostej, metamorfoza wzdłuż ścieżki, metamorfoza złożona oraz kopiowanie i klonowanie metamorfoz.

Metamorfoza wzdłuż prostej

W przypadku metamorfozy wzdłuż prostej, obiekty pośrednie stanowią kolejne etapy przemiany kształtów i kolorów pomiędzy dwoma obiektami wyjściowymi. Kolory konturu i wypełnienia obiektów pośrednich przesuwają się stopniowo wzdłuż prostej ścieżki, przechodzącej przez spektrum kolorów. Zmianę wypełnienia obiektów odzwierciedlają wypełnienia specjalne, takie jak wypełnienie tonalne, wypełnienie deseniem i wypełnienie teksturą. Również kontury obiektów pośrednich przedstawiają stopniowe przejście pomiędzy kolejnymi etapami grubości i formatów.

Metamorfoza wzdłuż ścieżki

Dopasowanie metamorfozy do wybranej ścieżki lub narysowanie ścieżki odręcznie podczas tworzenia metamorfozy powoduje, że jej obiekty dopasowują się do kształtu ścieżki. Domyślnie obiekty pośrednie przyjmują orientację poziomą i pionową obiektów oryginalnych i są układane na ścieżce względem ich środków obrotu.

Metamorfoza złożona

Metamorfozę złożoną tworzy się przez dodanie jednego lub kilku obiektów do istniejącej metamorfozy. Do utworzenia metamorfozy złożonej potrzebne są dwa składniki: istniejąca metamorfoza i dowolny obiekt dodatkowy. Można go umieścić na początku bądź na końcu metamorfozy, ale nie na którymś z jej obiektów pośrednich. Dołączany obiekt jest wspólny dla dwóch gałęzi metamorfozy złożonej, ale pozostaje w zależności z każdą z nich (jako obiekt początkowy lub końcowy).

Kopiowanie i klonowanie metamorfoz

Można również utworzyć nową metamorfozę poprzez skopiowanie lub sklonowanie atrybutów wybranej metamorfozy do dwóch zaznaczonych obiektów. Obiekty te przejmują wszystkie ustawienia związane z początkową metamorfozą, ale ich atrybuty konturu i wypełnienia nie zostaną zmienione. W przypadku klonowania zmiany wprowadzone do metamorfozy oryginalnej (określanej także jako główna) stosowane są również do klonu.

Tworzenie metamorfozy wzdłuż prostej

Można utworzyć metamorfozę, w której obiekty pośrednie są poddawane kolejnym etapom przekształcania kształtu, wielkości i kolorów od obiektu początkowego do końcowego wzdłuż linii prostej.

Metamorfoza wzdłuż prostej umożliwia utworzenie wielu ciekawych efektów.



Aby utworzyć metamorfozę wzdłuż prostej:



- Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjna metamorfoza".
- 2 Przeciągnij końcowy uchwyt jednego z obiektów, dla którego chcesz utworzyć metamorfozę, na drugi obiekt.

Końcowy uchwyt zostanie wyświetlony po rozpoczęciu przeciągania.



• Aby przywrócić obiekt do stanu początkowego, podczas przeciągania za pomocą narzędzia "Interakcyjna metamorfoza" można nacisnąć klawisz ESC.

Tworzenie metamorfozy wzdłuż ścieżki

Można utworzyć taką metamorfozę, w której obiekty pośrednie będą układane wzdłuż istniejącej ścieżki i dopasowane w taki sposób, aby rozłożyły się one na całej jej długości. Można również utworzyć metamorfozę wzdłuż ścieżki narysowanej odręcznie.

Mając dwa obiekty i ścieżkę, można utworzyć metamorfozę wzdłuż ścieżki.



Aby utworzyć metamorfozę wzdłuż ścieżki:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjna metamorfoza".
- **2** Przeciągnij końcowy uchwyt jednego z obiektów, dla którego chcesz utworzyć metamorfozę, na drugi obiekt.

Końcowy uchwyt zostanie wyświetlony po rozpoczęciu przeciągania obiektu. Między dwoma obiektami zostanie utworzona metamorfoza wzdłuż prostej.

- 3 Prawym przyciskiem myszy kliknij metamorfozę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 4 Przeciągnij metamorfozę na ścieżkę.
- 5 Wybierz polecenie Dopasuj metamorfozę do ścieżki.

Aby rozciągnąć metamorfozę wzdłuż całej ścieżki:

- 1 Wykonaj wszystkie czynności z poprzedniej procedury.
- 2 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Inne opcje metamorfozy".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Wzdłuż całej ścieżki".

Aby utworzyć metamorfozę wzdłuż ścieżki narysowanej odręcznie:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjna metamorfoza".
- 2 Naciśnij i przytrzymaj klawisz ALT, a następnie narysuj odręcznie ścieżkę od jednego obiektu, dla którego chcesz utworzyć metamorfozę, do drugiego obiektu.



N.

å



• Aby przywrócić obiekt do stanu początkowego, podczas przeciągania za pomocą narzędzia "Interakcyjna metamorfoza" można nacisnąć klawisz ESC.

.....

Tworzenie metamorfozy złożonej

Metamorfozę złożoną można utworzyć przez dodanie jednego lub kilku obiektów do obiektu początkowego lub końcowego istniejącej metamorfozy. Dołączany obiekt staje się obiektem końcowym danej części metamorfozy złożonej.

W tej metamorfozie złożonej paleta jest obiektem końcowym trzech metamorfoz składowych.



Aby utworzyć metamorfozę złożoną:



1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjna metamorfoza".

2 Przeciągnij końcowy uchwyt dołączanego obiektu do obiektu początkowego lub końcowego metamorfozy.

Końcowy uchwyt zostanie wyświetlony po rozpoczęciu przeciągania obiektu.

 Można również utworzyć metamorfozę złożoną poprzez podzielenie istniejącej metamorfozy. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Dzielenie metamorfozy" na stronie 481.

Aby przywrócić obiekt do stanu początkowego, podczas przeciągania za pomocą narzędzia "Interakcyjna metamorfoza" można nacisnąć klawisz ESC.

Kopiowanie i klonowanie metamorfoz

W celu utworzenia metamorfozy można skopiować lub sklonować ustawienia istniejącej metamorfozy i zastosować je do dwóch zaznaczonych obiektów.

Aby skopiować metamorfozę:



- Naciśnij i przytrzymaj klawisz SHIFT, a następnie za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz dwa obiekty, do których chcesz skopiować metamorfozę.
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Kopiuj efekt, a następnie wskaż polecenie Metamorfoza z.
- 3 Za pomocą poziomego wskaźnika, który pojawi się na ekranie, zaznacz metamorfozę, którą chcesz skopiować.



 Aby skopiować właściwości wybranej metamorfozy do innej, można skorzystać z przycisku "Kopiuj właściwości metamorfozy" umieszczonego na pasku właściwości.

Aby sklonować metamorfozę:

- Naciśnij i przytrzymaj klawisz SHIFT, a następnie za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz dwa obiekty, do których chcesz sklonować metamorfozę.
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Klonuj efekt, a następnie wskaż polecenie Metamorfoza z.
- **3** Za pomocą poziomego wskaźnika, który pojawi się na ekranie, zaznacz metamorfozę, którą chcesz sklonować.

Modyfikowanie obiektów pośrednich metamorfozy

Można zmienić wygląd metamorfozy poprzez dostosowanie odległości pomiędzy jej obiektami pośrednimi, obrócenie ich, określenie sposobu przejścia kolorów, a także przyspieszenie zmiany ich konturów i wypełnień.

Przestrzeń pomiędzy obiektami pośrednimi można dostosować poprzez podanie konkretnej odległości albo podanie liczby obiektów pośrednich wybranej metamorfozy. Precyzyjne określenie odległości pomiędzy obiektami pośrednimi możliwe jest w przypadku metamorfozy, która została dopasowana do ścieżki.

Obrót obiektów pośrednich metamorfozy odbywa się przeciwnie do ruchu wskazówek zegara wokół ich środków obrotu. Korzystając z funkcji pętli można spowodować, że obiekty będą obracane wokół punktu leżącego w połowie odległości między środkami obrotu obiektów początkowego i końcowego.

Określając typ przejścia kolorów dla obiektów pośrednich metamorfozy, można modyfikować sposób, w jaki kolory konturu i wypełnienia przechodzą od jej obiektu początkowego do końcowego. Może to być ścieżka przez spektrum kolorów po prostej lub po łuku, w kierunku zgodnym lub przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. W prostej metamorfozie obiekty pośrednie są od siebie jednakowo oddalone na kolejnych etapach przejścia od obiektu początkowego do końcowego. Podobnie kolory pośrednie zmieniają się równomiernie od jednego obiektu do drugiego. Można jednak modyfikować sposób, w jaki obiekty i kolory zmieniają się w metamorfozie, tak aby ich przejście zdawało się przyspieszać w kierunku obiektu początkowego lub końcowego. Obiekty "przyspieszone" w wybranym kierunku przybliżają się do siebie w miarę przesuwania się w tym kierunku.

Odwzorowując węzły, można określić sposób, w jaki obiekt początkowy przechodzi w obiekt końcowy metamorfozy. Wynikiem tego jest większa kontrola nad wyglądem obiektów pośrednich.

Określanie liczby obiektów pośrednich metamorfozy

Można określić liczbę obiektów pośrednich (kroków) metamorfozy. Podana wartość wpływa jednocześnie na wielkość przestrzeni pomiędzy obiektami.

Aby określić liczbę obiektów pośrednich metamorfozy:



- 1 Zaznacz metamorfozę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Na pasku właściwości włącz górną część przycisku tworzenia metamorfozy w oparciu o liczbę kroków lub o odstęp.

Przycisk jest włączony, jeżeli został wciśnięty.

- **3** Na pasku właściwości wpisz odpowiednią wartość w górnej części pola "Liczba kroków i odstęp między obiektami pośrednimi metamorfozy".
- 4 Naciśnij klawisz ENTER.

• Większe wartości dają w efekcie mniejsze odległości pomiędzy obiektami.

Określanie odległości między obiektami pośrednimi w metamorfozie wzdłuż ścieżki

Można określić odległość pomiędzy obiektami pośrednimi, które składają się na metamorfozę tworzoną wzdłuż ścieżki.

Aby określić odległość między obiektami pośrednimi w metamorfozie tworzonej wzdłuż ścieżki:



R

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz metamorfozę wzdłuż ścieżki.
- **2** Na pasku właściwości włącz górną część przycisku tworzenia metamorfozy w oparciu o liczbę kroków lub o odstęp.

Przycisk jest włączony, jeżeli został wciśnięty.

- 3 Na pasku właściwości wpisz odpowiednią wartość w dolnej części pola "Liczba kroków i odstęp między obiektami pośrednimi metamorfozy".
- 4 Naciśnij klawisz ENTER.

Obracanie obiektów pośrednich metamorfozy

Istnieje możliwość obracania obiektów pośrednich metamorfozy w trakcie ich przechodzenia od obiektu początkowego do końcowego. Domyślnie obiekty są umieszczane na ścieżce w punkcie ich własnych środków obrotu. Można jednak zmienić ustawienie domyślne i spowodować, że obiekty będą obracane wokół punktu leżącego w połowie odległości między środkami obrotu obiektów początkowego i końcowego.

Od góry: bezpośrednia metamorfoza bez obrotu, z obrotem o 180 stopni oraz z obrotem o 180 stopni i włączonym przyciskiem "Metamorfoza pętla".



Istnieje możliwość obracania obiektów pośrednich w metamorfozie tworzonej wzdłuż ścieżki.

Aby obrócić obiekty pośrednie w metamorfozie wzdłuż prostej:



- 1 Zaznacz metamorfozę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

- 🔞 💷 💶 🛛 🛛 🛛 🖉 W polu "Kąt obrotu" na pasku właściwości wpisz kąt, o jaki mają być obracane obiekty pośrednie.
 - 3 Naciśnij klawisz ENTER.





Aby obrócić obiekty pośrednie w metamorfozie wzdłuż ścieżki:

1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz wybraną metamorfozę utworzoną wzdłuż ścieżki.



- 2 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Inne opcje metamorfozy".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Obróć obiekty".

Określanie sposobu przejścia kolorów dla obiektów pośrednich metamorfozy

Można określić sposób, w jaki kolory konturu i wypełnienia przechodzą przez spektrum kolorów od początkowego do końcowego obiektu metamorfozy. Może to być ścieżka po prostej lub po łuku, w kierunku zgodnym lub przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Aby określić sposób przejścia kolorów dla obiektów pośrednich:



- 1 Zaznacz metamorfozę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Aby wybrać odpowiedni typ przejścia kolorów, na pasku właściwości włącz jeden z następujących przycisków:



- "Metamorfoza z liniową zmianą kolorów",
- "Metamorfoza ze zmianą kolorów zgodnie z ruchem wskazówek zegara",
- "Metamorfoza ze zmianą kolorów przeciwnie do ruchu wskazówek zegara".

Przycisk jest włączony, jeżeli został wciśnięty.



• Sposób przejścia kolorów można określić dla każdej metamorfozy, w której użyto wypełnień jednolitych lub tonalnych. Nie można utworzyć przejścia kolorów dla wypełnień mapami bitowymi, teksturami, deseniami wektorowymi, dla wypełnień postscriptowych ani przezroczystych.

Przyspieszanie zmiany odległości, wypełnień, konturów i wielkości obiektów pośrednich

Istnieje możliwość zmodyfikowania odległości pomiędzy obiektami pośrednimi, w miarę jak przechodzą one od obiektu początkowego do końcowego. Można również zmodyfikować sposób przejścia pomiędzy kolorami konturu i wypełnienia, a także zmianę wielkości obiektów pośrednich. Ponadto można powiązać wartości przyspieszenia kolorów i obiektów, tak aby ich stopniowa zmiana zachodziła w tym samym tempie.

Przyspieszanie obiektów w metamorfozie.



Aby przyspieszyć zmianę odległości pomiędzy obiektami pośrednimi:



• — / — · · · ·

- 1 Zaznacz metamorfozę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Przyspieszenie obiektów i kolorów".
- 3 Przesuń suwak "Przyspieszenie obiektów", aby ustawić kierunek i wartość przyspieszenia obiektów.

Aby przyspieszyć zmianę kolorów obiektów pośrednich:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z powyższej procedury.

洒

Przesuń suwak "Przyspieszenie kolorów", aby ustawić kierunek i wartość przyspieszenia kolorów.

Aby przyspieszyć zmianę wielkości obiektów pośrednich:

- 1 Zaznacz metamorfozę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Na pasku właściwości włącz przycisk "Przyspieszenie wpływa na rozmiar obiektów".

Przycisk jest włączony, jeżeli został wciśnięty.

Aby powiązać wartości przyspieszenia obiektów i kolorów:

1 Zaznacz metamorfozę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".



2 Na pasku właściwości włącz przycisk "Metamorfoza z powiązanymi przyspieszeniami kolorów i obiektów".

Przycisk jest włączony, jeżeli został wciśnięty.

Odwzorowywanie węzłów obiektów pośrednich metamorfozy

Można określić, które węzły mają być potraktowane jako pierwsze węzły obiektu początkowego i końcowego. Od węzłów tych zależy, w jaki sposób obiekty pośrednie przechodzą od obiektu początkowego do końcowego.

W wyniku odwzorowania węzłów pokazanych w dwóch pierwszych przykładach powstaje obrót w trzecim przykładzie.



Aby zmienić wygląd metamorfozy przez odwzorowanie węzłów:



- 1 Zaznacz metamorfozę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Inne opcje metamorfozy".
- 3 Naciśnij przycisk "Odwzoruj węzły".
- **4** Za pomocą wskaźnika w kształcie zagiętej strzałki zaznacz węzeł (pusty czarny kwadrat) na obiekcie początkowym, a następnie zaznacz wybrany węzeł na obiekcie końcowym.

Edycja metamorfozy

Edycja metamorfozy umożliwia dostosowanie jej wyglądu. Można tego dokonać poprzez manipulowanie obiektami pośrednimi metamorfozy i zmianę jej ścieżki. Można również operować na poszczególnych składnikach wybranej metamorfozy, korzystając z opcji dzielenia metamorfoz.

Aby poddać metamorfozę edycji, można zaznaczyć jej obiekt początkowy i końcowy. Odwracając kierunek metamorfozy można spowodować, że przejście pomiędzy jej kolejnymi etapami nastąpi od obiektu końcowego do początkowego. Można również podzielić metamorfozę w celu utworzenia metamorfozy złożonej albo połączyć części składowe takiej metamorfozy, co da w rezultacie pojedynczą metamorfozę. Podział metamorfozy powoduje, że obiekt wskazany jako miejsce podziału staje się obiektem końcowym pierwszej i obiektem początkowym drugiej części składowej metamorfozy.

W przypadku metamorfozy utworzonej wzdłuż ścieżki można wyświetlić jej ścieżkę i zastosować metamorfozę do nowej ścieżki. Można również usunąć wybraną metamorfozę z jej ścieżki. Po wykonaniu takiej operacji obiekty początkowy i końcowy pozostają w miejscu, a obiekty pośrednie powracają do swojej oryginalnej ścieżki (wzdłuż prostej).

Można podzielić metamorfozę na cztery składniki: obiekt początkowy, obiekt końcowy, obiekty pośrednie oraz ścieżkę (jeżeli metamorfozę utworzono wzdłuż ścieżki). Można również "wyczyścić" metamorfozę, poprzez usunięcie jej obiektów pośrednich i pozostawienie jedynie obiektu początkowego i końcowego.

Zaznaczanie obiektu początkowego i końcowego metamorfozy

Można określić i zaznaczyć obiekty początkowy i końcowy metamorfozy.

Aby zaznaczyć obiekt początkowy metamorfozy:



- 1 Zaznacz metamorfozę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Właściwości początku i końca", a następnie wybierz polecenie **Pokaż początek**.

Aby zaznaczyć obiekt końcowy metamorfozy:

- 1 Zaznacz metamorfozę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Właściwości początku i końca", a następnie wybierz polecenie **Pokaż koniec**.

Zmiana kierunku oraz obiektu początkowego i końcowego metamorfozy

Można zmienić obiekt początkowy i końcowy metamorfozy bez konieczności ponownego jej tworzenia. Kierunek takiej metamorfozy zostanie automatycznie odwrócony, a jej ustawienia nie będą zmodyfikowane. Po odwróceniu kierunku metamorfozy kolejne etapy zmian będą następowały od obiektu końcowego do obiektu początkowego.

Aby zmienić obiekt początkowy metamorfozy:



- 1 Zaznacz metamorfozę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Właściwości początku i końca", a następnie wybierz polecenie Nowy początek.
- 3 Za pomocą poziomego wskaźnika wskaż nowy obiekt początkowy.



 Nowy obiekt początkowy musi znajdować się w warstwie leżącej pod obiektem końcowym zaznaczonej metamorfozy. Więcej informacji na temat kolejności pionowej obiektów można znaleźć w sekcji "Zmiana kolejności obiektów" na stronie 191.

Aby zmienić końcowy obiekt metamorfozy:

- 1 Zaznacz metamorfozę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Właściwości początku i końca", a następnie wybierz polecenie Nowy koniec.
- 3 Za pomocą poziomego wskaźnika wskaż nowy obiekt końcowy.



 Nowy obiekt końcowy musi znajdować się w warstwie leżącej nad obiektem początkowym zaznaczonej metamorfozy. Więcej informacji na temat kolejności pionowej obiektów można znaleźć w sekcji "Zmiana kolejności obiektów" na stronie 191.

Aby odwrócić kierunek metamorfozy:



- 1 Zaznacz metamorfozę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu **Rozmieszczenie** wybierz polecenie **Kolejność**, a następnie wskaż polecenie **Odwróć kolejność**.

Dzielenie metamorfozy

Można podzielić wybraną metamorfozę w celu utworzenia metamorfozy złożonej. Obiekt użyty do podzielenia metamorfozy oryginalnej staje się obiektem początkowym jednej z części składowych metamorfozy i obiektem końcowym drugiej. W ten sposób początkowa metamorfoza zostaje podzielona na dwie metamorfozy składowe. Więcej informacji na temat metamorfozy złożonej można znaleźć w sekcji "Tworzenie metamorfozy złożonej" na stronie 473.

Dzielenie metamorfozy utworzonej wzdłuż prostej w celu otrzymania metamorfozy złożonej.



Aby podzielić metamorfozę:



- 1 Zaznacz metamorfozę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Inne opcje metamorfozy".
- 3 Naciśnij przycisk "Podziel".
- **4** Za pomocą wskaźnika w kształcie zagiętej strzałki wskaż obiekt pośredni, który ma stanowić miejsce podziału metamorfozy.



- Nie można podzielić metamorfozy za pomocą obiektu pośredniego, który przylega bezpośrednio do obiektu początkowego lub końcowego.
- Można zmienić wygląd jednej z części składowych metamorfozy złożonej bez naruszenia drugiej.

- R
- Aby zaznaczyć metamorfozę, która jest częścią składową metamorfozy złożonej, należy nacisnąć i przytrzymać klawisz CTRL, a następnie kliknąć dowolny z jej obiektów pośrednich.

Łączenie metamorfozy

Można połączyć części składowe metamorfozy podzielonej lub złożonej w celu utworzenia metamorfozy pojedynczej.

Aby wyeliminować obiekt początkowy metamorfozy złożonej albo podzielonej:



 Naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL, a następnie za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt końcowy wybranej metamorfozy.



- 2 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Inne opcje metamorfozy".
- 3 Naciśnij przycisk "Eliminuj początek".

Aby wyeliminować obiekt końcowy metamorfozy złożonej albo podzielonej:

- 1 Naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL, a następnie za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt początkowy wybranej metamorfozy.
- 2 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Inne opcje metamorfozy".
- 3 Naciśnij przycisk "Eliminuj koniec".



 Jeśli zaznaczona metamorfoza i przynajmniej dwa składniki metamorfozy złożonej mają wspólny obiekt początkowy albo końcowy, wyświetlony zostanie wskaźnik w kształcie wygiętej strzałki. Korzystając z niego należy wskazać obiekt pośredni w metamorfozie składowej, który ma zostać wyeliminowany.

Zaznaczanie ścieżki metamorfozy

Można odnaleźć i zaznaczyć ścieżkę, wzdłuż której metamorfoza została utworzona.

Aby zaznaczyć ścieżkę metamorfozy:



- 1 Zaznacz metamorfozę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Właściwości ścieżki", a następnie wybierz polecenie **Pokaż ścieżkę**.

Zmiana ścieżki metamorfozy

Można dopasować istniejącą metamorfozę do innej ścieżki. Metamorfoza zachowuje wszystkie dotychczasowe ustawienia po jej utworzeniu wzdłuż nowej ścieżki.

Aby zmienić ścieżkę metamorfozy:



- 1 Zaznacz metamorfozę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Właściwości ścieżki", a następnie wybierz polecenie Nowa ścieżka.
- **3** Za pomocą wskaźnika w kształcie wygiętej strzałki zaznacz ścieżkę, której chcesz użyć dla zaznaczonej metamorfozy.



• Nowa ścieżka, która ma zostać użyta do zaznaczonej metamorfozy, musi być wcześniej narysowana.

.....

Usuwanie metamorfozy ze ścieżki

Istnieje możliwość odłączenia metamorfozy od jej ścieżki.

Aby usunąć metamorfozę ze ścieżki:



- 1 Zaznacz metamorfozę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Właściwości ścieżki", a następnie wybierz polecenie Odłącz od ścieżki.

.....

 Aby zaznaczyć i usunąć ze ścieżki metamorfozę będącą częścią metamorfozy złożonej, należy podczas zaznaczania nacisnąć i przytrzymać klawisz CTRL. Więcej informacji na temat metamorfozy złożonej można znaleźć w sekcji "Tworzenie metamorfozy złożonej" na stronie 473.

Oddzielanie i usuwanie metamorfozy

Istnieje możliwość podzielenia metamorfozy na cztery składniki: obiekt początkowy, obiekt końcowy, obiekty pośrednie oraz ścieżkę (jeżeli metamorfozę utworzono wzdłuż ścieżki). Można także usunąć z metamorfozy obiekty pośrednie, pozostawiając jedynie obiekt początkowy i końcowy.

Aby oddzielić obiekty metamorfozy:



Zaznacz metamorfozę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Oddziel.



• Aby rozdzielić grupę obiektów pośrednich, należy zaznaczyć ją za pomocą narzędzia "Wskaźnik", a następnie z menu **Rozmieszczenie** wybrać polecenie **Rozdziel grupę**.

Aby usunąć metamorfozę:



1 Zaznacz metamorfozę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

2 Z menu Efekty wybierz polecenie Wyczyść metamorfozę.



 Aby usunąć metamorfozę, można również nacisnąć przycisk "Wyczyść metamorfozę" na pasku właściwości.

Zniekształcanie obiektów

Za pomocą narzędzi interakcyjnego zniekształcania można utworzyć wiele interesujących efektów specjalnych. Można na przykład wypchnąć lub wepchnąć węzły zniekształcanych obiektów w kierunku od lub do środka zniekształcenia. Stosując efekt postrzępienia można nadać konturom obiektów charakterystyczny "schodkowy" wygląd. Otrzymany efekt można następnie edytować. Ponadto istnieje możliwość zastosowania do obiektów zniekształcenia "Wir". Umożliwia ono obracanie obiektu wokół własnej osi, prowadząc do powstania kształtu przypominającego spiralę.

Utworzone zniekształcenia można dodatkowo modyfikować, dostosowując je i poprawiając aż do otrzymania zadowalającego efektu. Można przykładowo zmienić położenie środka zniekształcenia.



 Każdy typ zniekształceń można stosować do dowolnego obiektu utworzonego za pomocą programu CorelDRAW, w tym do kształtów, linii prostych, krzywych i tekstu ozdobnego.

Tworzenie zniekształceń "Wepchnij" i "Wypchnij"

Zastosowanie zniekształcenia "Wepchnij" powoduje przyciągnięcie węzłów zniekształcanego obiektu do jego środka, umożliwiając zaokrąglenie obiektu. Zastosowanie zniekształcenia "Wypchnij" odciąga węzły obiektu na zewnątrz, powodując nadanie obiektowi spiczastego wyglądu.

Po utworzeniu zadowalającego zniekształcenia można je skopiować i zastosować do innych zaznaczonych obiektów. Jeśli natomiast otrzymany efekt nie spełnia oczekiwań, można go usunąć bez szkody dla obiektu, do którego był zastosowany.

Stosowanie i usuwanie zniekształcenia "Wepchnij"

Zniekształcenie "Wepchnij" można zastosować do dowolnego utworzonego wcześniej obiektu. Jeśli wygląd zniekształconego obiektu nie jest zadowalający, efekt można usunąć.

Stosowanie zniekształcenia "Wepchnij".



Aby zastosować zniekształcenie "Wepchnij":



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne zniekształcenie".
- 2 Włącz przycisk "Wepchnij-wypchnij" na pasku właściwości.

Przycisk jest włączony, jeżeli został wciśnięty.

3 Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować zniekształcenie, a następnie przeciągnij mysz w prawo.



- Punkt kliknięcia obiektu określa środek zniekształcenia.
- Aby przywrócić obiekt do stanu początkowego, podczas przeciągania za pomocą narzędzia "Interakcyjne zniekształcenie" można nacisnąć klawisz ESC.



Ł.

 Zniekształcenie "Wepchnij" można również utworzyć poprzez wpisanie odpowiedniej wartości (od -200 do -1) w polu "Wepchnij-wypchnij - amplituda" na pasku właściwości.

Aby usunąć zniekształcenie "Wepchnij":

- 1 Zaznacz zniekształcony obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Wyczyść zniekształcenie.
- Aby usunąć zniekształcenie, można również nacisnąć przycisk "Wyczyść zniekształcenie" na pasku właściwości.

Stosowanie i usuwanie zniekształcenia "Wypchnij"

Zniekształcenie "Wypchnij" można zastosować do dowolnego utworzonego wcześniej obiektu. Jeśli wygląd zniekształconego obiektu nie jest zadowalający, efekt można usunąć.

Stosowanie zniekształcenia "Wypchnij".



Aby zastosować zniekształcenie "Wypchnij":



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne zniekształcenie".
- 2 Włącz przycisk "Wepchnij-wypchnij" na pasku właściwości.

Przycisk jest włączony, jeżeli został wciśnięty.

3 Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować zniekształcenie, a następnie przeciągnij mysz w lewo.



• Punkt kliknięcia obiektu określa środek zniekształcenia.

 Aby przywrócić obiekt do stanu początkowego, podczas przeciągania za pomocą narzędzia "Interakcyjne zniekształcenie" można nacisnąć klawisz ESC.



 Zniekształcenie "Wypchnij" można również utworzyć poprzez wpisanie odpowiedniej wartości (od 1 do 200) w polu "Wepchnij-wypchnij - amplituda" na pasku właściwości.

Aby usunąć zniekształcenie "Wypchnij":



- 1 Zaznacz zniekształcony obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Wyczyść zniekształcenie.



• Aby usunąć zniekształcenie, można również nacisnąć przycisk "Wyczyść

zniekształcenie" na pasku właściwości.

.....

Kopiowanie zniekształceń "Wepchnij" i "Wypchnij"

Zniekształcenia "Wepchnij" i "Wypchnij" można skopiować, a następnie zastosować do zaznaczonych obiektów.

Aby skopiować zniekształcenie "Wepchnij" lub "Wypchnij":

 Σ

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne zniekształcenie".
- 2 Zaznacz obiekt, do którego chcesz skopiować zniekształcenie.
- 3 Z menu Efekty wybierz polecenie Kopiuj efekt, a następnie wskaż polecenie Zniekształcenie z.
- **4** Za pomocą poziomego wskaźnika zaznacz zniekształcenie, które chcesz skopiować.

Q

 Aby skopiować zniekształcenie, można również skorzystać z przycisku "Kopiuj właściwości zniekształcenia" na pasku właściwości.

.....

Tworzenie zniekształcenia "Postrzępienie"

Zastosowanie do obiektu zniekształcenia "Postrzępienie" powoduje, że po obu stronach jego pierwotnego konturu umieszczany jest rząd punktów. Kontur obiektu zostaje następnie dopasowany do tych punktów, nadając obiektowi postrzępiony wygląd. Istnieje również możliwość utworzenia odmiany losowej tego zniekształcenia, w której punkty odchylane są w sposób przypadkowy w poziomie i w pionie.

Po utworzeniu zadowalającego zniekształcenia można je skopiować i zastosować do innych zaznaczonych obiektów. Jeśli natomiast otrzymany efekt nie spełnia oczekiwań, można go usunąć bez szkody dla obiektu, do którego był zastosowany.

Stosowanie i usuwanie zniekształcenia "Postrzępienie"

Zniekształcenie "Postrzępienie" można zastosować do dowolnego utworzonego wcześniej obiektu. Jeśli wygląd zniekształconego obiektu nie jest zadowalający, efekt można usunąć.

Stosowanie zniekształcenia "Postrzępienie".



Aby zastosować zniekształcenie "Postrzępienie":



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne zniekształcenie".
- 2 Włącz przycisk "Postrzępienie" na pasku właściwości.

Przycisk jest włączony, jeżeli został wciśnięty.

- **3** Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować zniekształcenie.
- 4 Przeciągnij uchwyt końcowy, aby określić amplitudę stosowanego efektu.

Punkt kliknięcia obiektu określa środek zniekształcenia.

5 W oknie rysowania przesuń suwak, aby określić częstotliwość postrzępienia.



• Aby przywrócić obiekt do stanu początkowego, podczas przeciągania za pomocą narzędzia "Interakcyjne zniekształcenie" można nacisnąć klawisz ESC.

R

• Amplitudę efektu postrzępienia można również dopasować, wpisując odpowiednią wartość w polu "Postrzępienie - amplituda" na pasku właściwości. Można wpisać wartość z zakresu od 0 do 100. Przy większych wartościach postrzępienie jest wyraźniejsze.

Aby usunąć zniekształcenie "Postrzępienie":

- **k**
- 1 Zaznacz zniekształcony obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Wyczyść zniekształcenie.



• Aby usunąć zniekształcenie, można również nacisnąć przycisk "Wyczyść zniekształcenie" na pasku właściwości.

Stosowanie losowego zniekształcenia "Postrzępienie"

Zniekształcenie "Postrzępienie" można zastosować do obiektu w sposób losowy. Można także przywrócić zniekształcenie losowe do bardziej uporządkowanej postaci.

Stosowanie losowego zniekształcenia "Postrzępienie".



Aby zastosować losowe zniekształcenie "Postrzępienie":



 \square

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne zniekształcenie".
- 2 Włącz przycisk "Postrzępienie" na pasku właściwości.

Przycisk jest włączony, jeżeli został wciśnięty.

- 3 Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować zniekształcenie.
- 4 Przeciągnij uchwyt końcowy, aby określić amplitudę stosowanego efektu.
- 5 Włącz przycisk "Zniekształcenia losowe" na pasku właściwości.

Aby przywrócić regularną formę postrzępienia:

• Wyłącz przycisk "Zniekształcenia losowe" na pasku właściwości.

Kopiowanie zniekształcenia "Postrzępienie"

Zniekształcenie "Postrzępienie" można skopiować, a następnie zastosować do zaznaczonego obiektu.

Aby skopiować zniekształcenie "Postrzępienie":

- D
- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne zniekształcenie".
- 2 Zaznacz obiekt, do którego chcesz skopiować zniekształcenie.
- 3 Z menu Efekty wybierz polecenie Kopiuj efekt, a następnie wskaż polecenie Zniekształcenie z.
- **4** Za pomocą poziomego wskaźnika zaznacz zniekształcenie, które chcesz skopiować.

QS

Aby skopiować zniekształcenie, można również skorzystać z przycisku "Kopiuj właściwości zniekształcenia" na pasku właściwości.

Edycja zniekształcenia "Postrzępienie"

Pracując nad zniekształceniem "Postrzępienie", można dostosować otrzymany efekt poprzez zaokrąglenie ostrych końcówek, określenie liczby punktów postrzępienia przypadających na pojedynczy segment linii, a także poprzez uwypuklenie efektu w wybranej części obiektu.

Zaokrąglanie ostrych końcówek zniekształcenia "Postrzępienie"

Istnieje możliwość zaokrąglenia ostrych końcówek zniekształcenia "Postrzępienie".

Zaokrąglanie ostrych końcówek zniekształcenia "Postrzępienie".



Aby zaokrąglić ostre końcówki zniekształcenia "Postrzępienie":



- Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne zniekształcenie".
- 2 Zaznacz obiekt, w którym chcesz zaokrąglić postrzępione końcówki.

 Włącz przycisk "Postrzępienie" na pasku właściwości. Przycisk jest włączony, jeżeli został wciśnięty.
Włącz przycisk "Wygładzanie zniekształceń" na pasku właściwości.
Aby przywrócić ostre końcówki postrzępienia, należy wyłączyć przycisk

Zmiana liczby punktów zniekształcenia "Postrzępienie"

"Wygładzanie zniekształceń".

Istnieje możliwość określenia liczby punktów postrzępienia przypadających na segment linii.

Aby zmienić liczbę punktów postrzępienia:

Ω

444

R

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne zniekształcenie".
- 2 Zaznacz obiekt, do którego zastosowano wcześniej postrzępienie.
- 3 Włącz przycisk "Postrzępienie" na pasku właściwości.
 - **4** Wpisz odpowiednią wartość w polu "Postrzępienie częstotliwość" na pasku właściwości.

.....

Przy większych wartościach częstotliwość postrzępienia jest większa.

Uwypuklanie zniekształcenia "Postrzępienie" w wybranym miejscu

Można uwypuklić zniekształcenie "Postrzępienie" w określonym miejscu obiektu.

Uwypuklanie zniekształcenia "Postrzępienie" w wybranym miejscu.



	Aby uwypuklić zniekształcenie "Postrzępienie" w określonym miejscu obiek		
	1	Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne zniekształcenie".	
	2	Zaznacz obiekt, w którym chcesz miejscowo uwypuklić postrzępienie.	
	3	Upewnij się, że przycisk "Postrzępienie" na pasku właściwości jest włączony.	
		Przycisk jest włączony, jeżeli został wciśnięty.	
	4	Włącz przycisk "Zniekształcenia lokalne" na pasku właściwości.	
	5	Przeciągnij uchwyt zmiany położenia do miejsca obiektu, w którym chcesz uwypuklić postrzępienie.	
Tworzeni	e z	niekształcenia "Wir"	
	Za os ro	Zastosowanie zniekształcenia "Wir" powoduje zakręcenie obiektu wokół własnej osi. Punkt kliknięcia obiektu określa środek zniekształcenia, który można rozpoznać po uchwycie w kształcie rombu. Punkt ten pozostaje nieruchomy,	

rozpoznać po uchwycie w kształcie rombu. Punkt ten pozostaje nieruchomy, a pozostała część obiektu jest względem niego obracana. W punkcie tym bierze swój początek przerywana linia (pozioma linia bazowa), która służy do obliczenia stopnia zniekształcenia stosowanego do obiektu podczas przeciągania uchwytu w kierunku zgodnym lub przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Jeden pełny obrót to 359 stopni.

Istnieje możliwość zmodyfikowania utworzonego zniekształcenia. Można przykładowo zmienić wielkość i kierunek obrotu obiektu.

Po utworzeniu zadowalającego zniekształcenia można je skopiować i zastosować do innych zaznaczonych obiektów. Jeśli natomiast otrzymany efekt nie spełnia oczekiwań, można go usunąć bez szkody dla obiektu, do którego był zastosowany.

Stosowanie i usuwanie zniekształcenia "Wir"

Zniekształcenie "Wir" można zastosować do dowolnego obiektu. Jeśli wygląd zniekształconego obiektu nie jest zadowalający, efekt można usunąć.



Stosowanie zniekształcenia "Wir".

Aby zastosować zniekształcenie "Wir":



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne zniekształcenie".
- 2 Włącz przycisk "Wir" na pasku właściwości.

Przycisk jest włączony, jeżeli został wciśnięty.

3 Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować zniekształcenie, a następnie przeciągnij mysz w prawo wzdłuż osi X i lekko w górę wzdłuż osi Y, aby zastosować efekt w niewielkim stopniu.

Po wykonaniu pełnego obrotu (359 stopni) w polu "Pełne obroty" zostanie wyświetlona liczba 1, a w polu "Dodatkowy obrót" rozpocznie się liczenie od zera.

Aby usunąć zniekształcenie "Wir":



1 Zaznacz zniekształcony obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Wyczyść zniekształcenie.

• Aby usunąć zniekształcenie, można również nacisnąć przycisk "Wyczyść zniekształcenie" na pasku właściwości.

Modyfikowanie parametrów obrotu zniekształcenia "Wir"

Istnieje możliwość zmodyfikowania wielkości obrotu zniekształcenia "Wir" zastosowanego do obiektu, a także liczby pełnych obrotów. Można również określić, czy obiekt ma być obracany zgodnie czy przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Zniekształcenie "Wir" z wielokrotnym obrotem.



Aby zmienić wielkość obrotu obiektu:



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne zniekształcenie".
- 2 Zaznacz obiekt, do którego zastosowano wcześniej zniekształcenie "Wir".
- 3 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Dodatkowy obrót" na pasku właściwości.

Aby zmienić liczbę pełnych obrotów:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z powyższej procedury.
- 2 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Pełne obroty" na pasku właściwości.

Aby zastosować zniekształcenie "Wir" w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z procedury "Aby zmienić wielkość obrotu obiektu".
- **2** Naciśnij przycisk "Obrót zgodnie z ruchem wskazówek zegara" na pasku właściwości.

Aby zastosować zniekształcenie "Wir" w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara:

1 Wykonaj czynności 1 i 2 z procedury "Aby zmienić wielkość obrotu obiektu".

n

6

- Naciśnii przycisk. Obrót przeciwnie do ruchu wskazówek zegara" na pasku
- Naciśnij przycisk "Obrót przeciwnie do ruchu wskazówek zegara" na pasku właściwości.

Kopiowanie zniekształcenia "Wir"

Można skopiować zniekształcenie "Wir", a następnie zastosować je do zaznaczonego obiektu.

Aby skopiować zniekształcenie "Wir":



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne zniekształcenie".
- 2 Zaznacz obiekt, do którego chcesz skopiować zniekształcenie.
- **3** Z menu **Efekty** wybierz polecenie **Kopiuj efekt**, a następnie wskaż polecenie **Zniekształcenie z**.
- **4** Za pomocą poziomego wskaźnika zaznacz zniekształcenie, które chcesz skopiować.



• Aby skopiować zniekształcenie, można również skorzystać z przycisku "Kopiuj właściwości zniekształcenia" na pasku właściwości.

.....

Modyfikowanie zniekształceń

Pracując nad zniekształceniami "Wepchnij" i "Wypchnij", "Postrzępienie" oraz "Wir" można modyfikować otrzymany efekt poprzez przesunięcie środka zniekształcenia. Do istniejącego zniekształcenia można również dodać nowe. Przykładowo można zastosować zniekształcenie "Wir" do obiektu, do którego zastosowano wcześniej zniekształcenie "Postrzępienie".

Zmiana środka zniekształcenia

Istnieje możliwość przesunięcia środka zniekształcenia. Można także przesunąć z powrotem uchwyt zmiany położenia do środka zniekształcenia.

Aby przesunąć środek zniekształcenia:



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne zniekształcenie".
- 2 Zaznacz zniekształcony obiekt.
- **3** Upewnij się, że na pasku właściwości odpowiedni przycisk zniekształcenia jest włączony.

Przycisk jest włączony, jeżeli został wciśnięty.

4 Przeciągnij uchwyt zmiany położenia w kształcie rombu na nowe miejsce.

W miarę przeciągania uchwytu zniekształcenie będzie uaktualniane.

Aby wyśrodkować uchwyt zmiany położenia zniekształcenia:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne zniekształcenie".
- 2 Zaznacz zniekształcony obiekt.
- **3** Upewnij się, że na pasku właściwości odpowiedni przycisk zniekształcenia jest włączony.

Przycisk jest włączony, jeżeli został wciśnięty.

4 Naciśnij przycisk "Zniekształcenie względem środka" na pasku właściwości.
Stosowanie dodatkowego zniekształcenia

Do zniekształconego obiektu można zastosować nowe zniekształcenie.

Stosowanie zniekształcenia "Postrzępienie" i "Wir".

 Σ



Aby zastosować nowe zniekształcenie do zniekształconego obiektu:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjne zniekształcenie".
- 2 Zaznacz zniekształcony obiekt.
- 3 Naciśnij przycisk "Dodaj nowe zniekształcenie" na pasku właściwości.
- 4 Na pasku właściwości włącz przycisk zniekształcenia, które chcesz zastosować.

Przycisk jest włączony, jeżeli został wciśnięty.

5 Zastosuj wybrane zniekształcenie do zaznaczonego obiektu.

Praca z obwiedniami

Stosowanie obwiedni to potężna i nieskomplikowana metoda zmiany kształtu obiektów. Zastosowanie obwiedni do obiektu spowoduje, że zostanie on otoczony czerwoną kropkowaną linią z szeregiem kwadratów umieszczonych w wybranych punktach. Przeciągnięcie tych kwadratów (węzłów) w dowolnym kierunku umożliwia zmianę kształtu obwiedni. Kiedy obwiednia ma już odpowiedni kształt, można ją zastosować do obiektu.

Dodatkowo istnieje możliwość dalszego modyfikowania kształtu obwiedni i otoczonego przez nią obiektu poprzez poddanie obwiedni edycji. Można przykładowo przekształcić segmenty obwiedni z linii prostych na krzywe.

Tworzenie obwiedni

Kształt obiektu można zmodyfikować poprzez zastosowanie do niego obwiedni, a następnie nadanie obwiedni odpowiedniego kształtu. Można do tego celu użyć utworzonej przez siebie obwiedni albo skorzystać z gotowej. Można również skopiować obwiednię z wybranego obiektu, a następnie zastosować ją do innego. Zastosowanie obwiedni powoduje zmianę kształtu obiektu.



Usunięcie obwiedni z obiektu spowoduje, że zostanie odtworzony jego kształt sprzed zastosowania efektu.

Stosowanie i usuwanie obwiedni

Aby zmienić kształt wybranego obiektu, można zastosować do niego obwiednię. Istnieje możliwość zastosowania tego efektu do obiektu, który ma już obwiednię. Obwiednie usuwa się pojedynczo, zaczynając od tej, która została zastosowana jako ostatnia.

Cztery tryby edycji obwiedni (od lewego górnego rogu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara): "Linia prosta", "Pojedynczy łuk", "Noie ograniczony".



Aby zastosować obwiednię:



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjna obwiednia".
- 2 Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować obwiednię.
- **3** Na pasku właściwości naciśnij jeden z poniższych przycisków, aby wybrać odpowiedni tryb edycji:
 - "Linia prosta",
 - "Pojedynczy łuk",
 - "Podwójny łuk",



- "Nie ograniczony".
- 4 Przeciągnij jeden z węzłów, aby zmienić kształt obwiedni.
- 5 Powtórz czynności 3 i 4, aż obwiedni zostanie nadany odpowiedni kształt.

.....



Można stosować obwiednię zarówno do ramek tekstu akapitowego jak i do tekstu ozdobnego.

 Aby przywrócić obiekt do stanu początkowego, podczas przeciągania za pomocą narzędzia "Interakcyjna obwiednia" można nacisnąć klawisz ESC.

Aby zastosować kolejną obwiednię do obiektu:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjna obwiednia".
- 2 Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować kolejną obwiednię.
- **3** Naciśnij przycisk "Dodaj nową obwiednię" na pasku właściwości.
 - 4 Wykonaj czynności od 3 do 5 z poprzedniej procedury.

Aby usunąć obwiednię:



្រ

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt z obwiednią, którą chcesz usunąć.
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Wyczyść obwiednię.
- Przed wyczyszczeniem obwiedni należy usunąć wszystkie efekty zastosowane do obiektu po jej nałożeniu.

.....



 Aby usunąć obwiednię, można również nacisnąć przycisk "Wyczyść obwiednię" na pasku właściwości.

Stosowanie gotowych obwiedni

Istnieje możliwość użycia gotowych obwiedni o różnych kształtach.

Aby zastosować gotową obwiednię:



[0]

N.

2 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjna obwiednia".



3 Aby podczas stosowania obwiedni odcinki obiektu nie zostały zamienione na krzywe, na pasku właściwości włącz przycisk "Pozostaw linie".

- **4** Naciśnij przycisk "Dodaj wzorzec" na pasku właściwości i wybierz kształt obwiedni, który chcesz zastosować.
- Lung
- Aby przywrócić obiekt do stanu początkowego, podczas przeciągania za pomocą narzędzia "Interakcyjna obwiednia" można nacisnąć klawisz ESC.
- Po zastosowaniu gotowej obwiedni do obiektu można zmienić jej kształt.

Kopiowanie obwiedni

Istnieje możliwość skopiowania obwiedni z wybranego obiektu i zastosowania jej do innego obiektu.

Aby skopiować obwiednię:



- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt, do którego chcesz skopiować obwiednię.
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Kopiuj efekt, a następnie wskaż polecenie Obwiednia z.
- **3** Za pomocą poziomego wskaźnika zaznacz obiekt z obwiednią, którą chcesz skopiować.



- Jeśli po nałożeniu obwiedni do obiektu został zastosowany jakiś inny efekt, skopiowanie obwiedni z tego obiektu nie będzie możliwe.
- Taką samą obwiednię można zastosować do kilku różnych obiektów.
-



 Aby skopiować obwiednię, można również skorzystać z przycisku "Kopiuj właściwości obwiedni" na pasku właściwości.

Edycja obwiedni

Po zastosowaniu do obiektu obwiedni można ją edytować na wiele sposobów – zmienić tryb edycji obwiedni, zastosować nowy tryb odwzorowania, przekształcić segmenty obwiedni z linii prostych w krzywe i vice versa, jak również edytować węzły obwiedni. Można dodawać, usuwać i przesuwać węzły obwiedni, a także zmieniać ich kształt.

Tryby edycji związane są z kształtem samej obwiedni. Trzy z nich – "Linia prosta", "Pojedynczy łuk" i "Podwójny łuk" – umożliwiają przeciąganie węzła lub punktu sterującego poziomo lub pionowo w celu zmiany kształtu jednego z boków obwiedni. Czwarty tryb, "Nie ograniczony", umożliwia przeciąganie węzła w dowolnym kierunku, przez co zmiana kształtu jest bardziej wymowna. Ponadto w trybie tym punkty sterujące są widoczne dla każdego węzła, dzięki czemu można precyzyjnie wykonywać poprawki i uzyskiwać obwiednię dokładnie taką, jaka jest potrzebna.

Przez zastosowanie nowego trybu odwzorowania można zmienić sposób, w jaki obiekty są dopasowywane do obwiedni, nie można jednak zmienić samego kształtu obwiedni. Są cztery tryby odwzorowania: "Poziomo", "Oryginał", "Elastycznie" i "Pionowo". Piąty tryb, "Tekst", zostanie wyświetlony wtedy, gdy obwiednia posłuży do zmiany kształtu tekstu akapitowego.

Tak jak w przypadku segmentów obiektu, segmenty obwiedni mogą być przekształcane z krzywych w proste lub odwrotnie. Zmiana typu segmentu powoduje zmianę sposobu reagowania obwiedni podczas edycji.

Dodawanie węzłów do obwiedni umożliwia wprowadzanie drobnych poprawek i nadawanie obwiedni bardziej złożonych kształtów. Usuwanie węzłów upraszcza kształt obwiedni.

Najprostszy sposób edycji obwiedni polega na zmianie położenia jej węzłów. Można przykładowo przesunąć sąsiadujące węzły o taką samą odległość w wybranym kierunku.

Można także zmienić typ węzła, co wpływa na sposób, w jaki segmenty obwiedni po obu stronach węzła przechodzą przez ten węzeł. Powoduje to zmianę kształtu obwiedni, która z kolei wiąże się ze zmianą efektu, jaki wywiera ona na dany obiekt.

Zmiana trybu edycji obwiedni

Istnieje możliwość modyfikacji kształtu obwiedni poprzez zmianę jej trybu edycji.

Aby zmienić kształt obwiedni:

Dov1	1
tăt.	I.

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjna obwiednia".
- 2 Zaznacz obiekt z obwiednią, którą chcesz poddać edycji.
- **3** Na pasku właściwości naciśnij jeden z poniższych przycisków, aby wybrać odpowiedni tryb edycji:

6	

- "Obwiednia tryb linia prosta",
- "Obwiednia tryb pojedynczy łuk",
- "Obwiednia tryb podwójny łuk",
- "Obwiednia tryb nie ograniczony".
- **4** Przeciągaj węzły (lub ich punkty sterujące), aby uzyskać odpowiedni kształt obwiedni.

Zmiana trybu odwzorowania obwiedni

Można zmienić tryb odwzorowania obwiedni, aby zmodyfikować sposób, w jaki obiekty są do niej dopasowywane.

Tryby odwzorowania obwiedni: (1) "Oryginał", (2) "Pionowo", (3) "Elastycznie", (4) "Poziomo".

	0
KIRL	OREM
INP	
SUNT.	

Aby zmienić tryb odwzorowania:

- (°)
- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjna obwiednia".
- 2 Zaznacz obiekt z obwiednią, którą chcesz poddać edycji.
- **3** Wybierz sposób odwzorowania z listy "Tryb odwzorowania" na pasku właściwości:

- Tryb "Poziomo" w tym trybie obiekt jest rozciągany w celu dopasowania wymiarami do obwiedni, a następnie zmniejszany poziomo w celu dopasowania do kształtu obwiedni.
- Tryb "Oryginał" w tym trybie narożne uchwyty wokół pola zaznaczenia obiektu są odwzorowywane do narożnych węzłów obwiedni. Pozostałe węzły są odwzorowywane liniowo wzdłuż krawędzi pola zaznaczenia obiektu. Przy odwzorowywaniu pod uwagę brane są punkty sterujące węzłów.
- Tryb "Elastycznie" w tym trybie wykonywane jest tylko odwzorowanie uchwytów narożnych pola zaznaczenia obiektu do narożnych węzłów obwiedni. Pozostałe węzły są ignorowane.
- Tryb "Pionowo" w tym trybie obiekt jest rozciągany w celu dopasowania wymiarami do obwiedni, a następnie zmniejszany pionowo w celu dopasowania do kształtu obwiedni.
- 4 Zaznacz obiekt zaznaczony w kroku 1.
- 5 Zmieniaj obwiednię do uzyskania przez nią odpowiedniego kształtu.

• Nie można zmienić trybu odwzorowania dla tekstu akapitowego.

Zmiana segmentów obwiedni

Segmenty obwiedni mogą być przekształcane z krzywych w proste lub odwrotnie.

Aby zmienić segment obwiedni w prostą lub krzywą:



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjna obwiednia".
- 2 Zaznacz segment, który chcesz zmienić.
- 3 Naciśnij jeden z następujących przycisków na pasku właściwości:



- "Przekształć w odcinek",
- "Przekształć w krzywą".



• Aby zmienić typ segmentu obwiedni, należy posłużyć się trybem edycji "Nie ograniczony".

Dodawanie i usuwanie węzłów obwiedni

Aby łatwiej modyfikować kształt obwiedni, można do niej dodawać i usuwać węzły.

Aby dodać węzeł do obwiedni:



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjna obwiednia".
- _____
- 3 Naciśnij przycisk "Obwiednia tryb nie ograniczony" na pasku właściwości.

2 Zaznacz obiekt z obwiednią, którą chcesz poddać edycji.

- κ
- **4** Kliknij dwukrotnie wybraną obwiednię w punkcie, w którym chcesz dodać węzeł.



Można również kliknąć wybraną obwiednię w punkcie, w którym ma być umieszczony węzeł, a następnie nacisnąć przycisk ze znakiem plusa na pasku właściwości.

Aby usunąć węzeł z obwiedni:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Kliknij dwukrotnie węzeł, aby usunąć go z obwiedni.

• Można również zaznaczyć odpowiedni węzeł, a następnie nacisnąć przycisk ze znakiem minusa na pasku właściwości.

Przesuwanie węzłów obwiedni

Można przesunąć kilka węzłów obwiedni jednocześnie, pod warunkiem że wybrany został tryb edycji "Nie ograniczony". Można również przesunąć węzły znajdujące się naprzeciwko siebie o taką samą odległość w wybranym kierunku, jeśli aktywny jest inny tryb edycji.

Aby przesunąć kilka węzłów obwiedni jednocześnie:



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjna obwiednia".
- 2 Zaznacz obiekt z obwiednią, którą chcesz poddać edycji.
- 3 Naciśnij przycisk "Obwiednia tryb nie ograniczony" na pasku właściwości.
- 4 Zaznacz markizą węzły, które chcesz przesunąć.



4 Kliknij węzeł, który chcesz zmienić.

5 Naciśnij jeden z następujących przycisków na pasku właściwości:



- "Węzeł gładki",
- "Wezeł symetryczny".



Więcej informacji na temat rodzajów wezłów można znaleźć w sekcji "Rysowanie i zmiana kształtu obiektów" na stronie 93.

Efekt głębi

Zastosowanie głębi do dwuwymiarowego obiektu umożliwia uzyskanie wrażenia jego trójwymiarowości. Głębie dzielą się na dwa rodzaje – wektorowe i z mapą bitową.

Stosowanie głębi wektorowych polega na rzutowaniu punktów obiektu i łączeniu ich w celu utworzenia dodatkowych powierzchni. Powierzchnie te sa rzutowane w kierunku punktu zbiegu, przez co obiekt oryginalny uzyskuje trójwymiarowy wygląd. W przypadku głębi równoległych linie powierzchni pogłębionych są prowadzone równolegle do siebie i nigdy nie osiągają punktu zbiegu, gdyż znajduje się on w nieskończoności.

Po utworzeniu głębi wektorowej można ją edytować, zastosować wypełnienia do wszystkich lub wybranych powierzchni, a także dodać źródła światła, które uwydatniają efekt trójwymiarowości.

Do obiektu utworzonego w programie CorelDRAW można również zastosować głębię z mapą bitową. Stosowanie tego typu głębi umożliwia pracę z obiektami w trzech wymiarach. Po utworzeniu głębi z mapą bitową można do niej zastosować fazę, rozproszone lub punktowe oświetlenie, a także wypełnienie teksturą. Zrenderowanie głębi z mapą bitową umożliwia utworzenie dwuwymiarowej mapy bitowej.

Tworzenie głębi wektorowych

Zastosowanie prostej głębi wektorowej do obiektu powoduje, że jego wygląd nabiera charakteru trójwymiarowego. Można do takiego obiektu zastosować fazę, a także skopiować lub sklonować atrybuty głębi do innego obiektu.

Efekt głębi fazowanej daje wrażenie, jakby krawędzie obiektu zostały ścięte pod kątem innym niż 90 stopni. Określa się odpowiednie wartości głębokości i kąta dla rozmiarów obiektu poddawanego obcinaniu. Sama iluzja utworzona jest przez dodawanie obiektów na wierzchu obiektu sterującego. Łącznie obiekty te przyczyniają się do uzyskania efektu trójwymiarowości.

Można także utworzyć głębię wektorową poprzez kopiowanie i klonowanie. W pierwszym przypadku atrybuty głębi wybranego obiektu są przenoszone na inny zaznaczony obiekt. Obiekt ten przejmuje wszystkie ustawienia związane z głębią, przy czym jego wypełnienie i kontur nie zostaną zmienione. Oba obiekty nie są ze sobą połączone i mogą być edytowane niezależnie.

Podczas klonowania także dochodzi do przeniesienia atrybutów głębi wybranego obiektu na inny zaznaczony obiekt. Obiekt ten przejmuje wszystkie ustawienia związane z głębią, przy czym jego wypełnienie i kontur nie zostają zmienione. Jednak w przypadku klonowania zmiany dokonane w oryginalnym obiekcie (określanym także jako główny) są następnie stosowane do klonu. Ponadto nie można edytować ustawień głębi sklonowanej; wszelkie zmiany muszą być wykonane na obiekcie głównym.

Stosowanie prostych głębi wektorowych

Zastosowanie do obiektu efektu głębi wektorowej umożliwia nadanie mu trójwymiarowego wyglądu.

Tworzenie prostych głębi wektorowych.

A.



Aby zastosować prostą głębię wektorową:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjna głębia".
- 2 Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować głębię.

Poniżej wskaźnika myszy zostanie wyświetlona mała strzałka, sygnalizująca możliwość dodania głębi do obiektu.

- 3 Naciśnij przycisk "Tryb głębi wektorowej" na pasku właściwości.
- **4** Przeciągnij znacznik punktu zbiegu (oznaczony symbolem "X"), aby ustawić głębokość i kierunek efektu głębi.

Znacznik punktu zbiegu zostanie wyświetlony po rozpoczęciu przeciągania.

- 5 Wybierz odpowiedni typ głębi z listy "Typ głębi" na pasku właściwości.
- 6 Określ opcję punktu zbiegu w polu "Głębokość" na pasku właściwości.



Aby przywrócić obiekt do stanu początkowego, podczas przeciągania za pomocą narzędzia "Interakcyjna głębia" można nacisnąć klawisz ESC.



- Można precyzyjnie określić współrzędne punktu zbiegu, wpisując odpowiednie wartości w polach "X" i "Y" na pasku właściwości.
- W przypadku tworzenia głębi perspektywicznej można również określić głębokość przez wpisanie odpowiedniej wartości w polu "Głębokość" na pasku właściwości lub przesunięcie suwaka w oknie rysowania.

Stosowanie fazowanych głębi wektorowych

Do obiektu lub głębi wektorowej można zastosować krawędzie fazowane.

Tworzenie fazowanych głębi wektorowych.



Aby zastosować fazę do głębi wektorowej:



- 1 Zaznacz głębię za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Naciśnij przycisk "Faza" na pasku właściwości.
- 3 Zaznacz pole wyboru "Użyj fazy".
- **4** Wpisz odpowiednią wartość w polu "Głębokość fazy", aby określić, jak głęboko ma sięgać faza.

Dopuszczalne są wartości od 0,001 do 1980 cali (lub ich odpowiedniki w innych jednostkach miar).

5 Wpisz wartość w polu "Kąt fazy", aby określić kąt, pod jakim ma być ustawiona krawędź fazowana.
Dopuszczalne wartości kąta należą do przedziału od 1,0 (prawie prosta faza) do 89,0 stopni (faza o ostrym kącie).

 Aby określić głębokość i kąt fazy, można również skorzystać z pola "Interakcyjny widok fazy".

Aby zastosować fazę do obiektu:

A

R

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjna głębia".
- 2 Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować fazę.
- 3 Naciśnij przycisk "Faza" na pasku właściwości.
- 4 Zaznacz pole wyboru "Użyj fazy".
- 5 Zaznacz pole wyboru "Pokaż tylko fazę".

.....

Lung

Aby przywrócić obiekt do stanu początkowego, podczas przeciągania za pomocą narzędzia "Interakcyjna głębia" można nacisnąć klawisz ESC.

.....

Kopiowanie i klonowanie głębi wektorowych

Istnieje możliwość skopiowania lub sklonowania atrybutów głębi, a następnie przeniesienia ich do innego obiektu.

Aby skopiować głębię wektorową:



- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt, do którego chcesz skopiować głębię.
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Kopiuj efekt, a następnie wskaż polecenie Głębia z.
- 3 Za pomocą poziomego wskaźnika zaznacz głębię, którą chcesz skopiować.



Można również skorzystać z przycisku "Kopiuj właściwości głębi" na pasku właściwości.

Aby sklonować głębię wektorową:

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt, do którego chcesz sklonować głębię.
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Klonuj efekt, a następnie wskaż polecenie Głębia z.
- 3 Za pomocą poziomego wskaźnika zaznacz głębię, którą chcesz sklonować.



Ustawienia związane z wypełnieniem i konturem zaznaczonego obiektu pozostaną bez zmian.

Edycja głębi wektorowej

Po zastosowaniu do obiektu głębi wektorowej można zaznaczać jej wybrane części i edytować je. Można również modyfikować głębię wektorową poprzez zmianę kształtu obiektu sterującego, zmianę głębokości powierzchni, a także obrót głębi. Można ponadto zmienić typ głębi wektorowej oraz przesuwać, blokować, kopiować i współdzielić jej punkt zbiegu. Istnieje także możliwość modyfikowania rozmiaru elementu głębi, wykorzystywanego podczas renderowania i drukowania rysunków zawierających głębie.

Pogłębione powierzchnie tworzą z obiektem oryginalnym (sterującym) dynamicznie połączoną grupę. Każda zmiana kształtu obiektu sterującego jest do nich stosowana automatycznie. Jeśli na przykład do wielokąta zostanie zastosowany efekt głębi, a następnie za pomocą narzędzia "Kształt" wielokąt ten będzie przekształcony w gwiazdę, pogłębione powierzchnie również zostaną przekształcone, tak aby odzwierciedlały nowy kształt obiektu sterującego.

Zmieniając typ głębi wektorowej można określić położenie pogłębionych powierzchni w stosunku do obiektu sterującego, a także położenie punktu zbiegu.

Można przesunąć punkt zbiegu, bez konieczności zmiany typu głębi. Można również przymocować punkt zbiegu do strony lub do obiektu sterującego. Położenie punktu zbiegu przymocowanego do strony pozostaje w stosunku do niej niezmienne. Jeśli przesunie się obiekt sterujący, punkt zbiegu zachowa swoje położenie, a głębia wektorowa zostanie narysowana na nowo z uwzględnieniem nowego położenia obiektu sterującego.

Ponadto można kopiować i współdzielić punkty zbiegu. Kiedy punkt zbiegu głębi wektorowej zostanie skopiowany do innego obiektu, nowy punkt zbiegu tworzony jest nad istniejącym. W rezultacie oba obiekty wydają się oddalać w kierunku tego samego punktu. Oba punkty zbiegu mogą być edytowane niezależnie. Współdzielenie punktu zbiegu polega na tym, że jeden taki punkt jest wykorzystywany przez wiele głębi wektorowych. Zmiany w jego położeniu wpływają na wszystkie głębie, w których dany punkt jest wykorzystany. Wielkość elementu głębi reprezentuje minimalną wielkość wielokątnych powierzchni używanych do tworzenia głębi. Każdy element posiada unikatowy kolor, tak więc przy mniejszych elementach przejścia między kolorami na oświetlonych głębiach są łagodniejsze, a przy większych bardziej wyraźne.

Podczas edycji rysunku można rozdzielić wybrane powierzchnie pogłębione albo nawet całkowicie je usunąć.

Zaznaczanie głębi wektorowych

Można zaznaczyć całą głębię wektorową, obiekt sterujący (oryginalny), powierzchnie pogłębione lub powierzchnie fazowane.

Można zaznaczyć całą głębię wektorową, obiekt sterujący (żółty), powierzchnie pogłębione (czerwone) lub powierzchnie fazowane (jasnofioletowe).

N.



Aby zaznaczyć całą głębię wektorową:

- 1 Uaktywnij narzędzie "Wskaźnik".
- 2 Kliknij dowolną z pogłębionych powierzchni.

Aby zaznaczyć obiekt sterujący głębi wektorowej:

- 1 Uaktywnij narzędzie "Wskaźnik".
- 2 Kliknij obiekt sterujący.

Aby zaznaczyć powierzchnię pogłębioną:

- 1 Uaktywnij narzędzie "Wskaźnik".
- **2** Naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL, a następnie kliknij powierzchnię pogłębioną.

Aby zaznaczyć powierzchnię fazowaną:

- 1 Uaktywnij narzędzie "Wskaźnik".
- **2** Naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL, a następnie kliknij powierzchnię fazowaną.



• Aby zaznaczać części składowe głębi, należy ją najpierw rozdzielić. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Rozdzielanie głębi wektorowych" na stronie 516.

Zmiana kształtu obiektu sterującego głębi

Można zmienić kształt obiektu sterującego głębi wektorowej.

Aby zmienić kształt obiektu sterującego głębi:

- Otwórz paletę wysuwaną "Edycja kształtu", a następnie uaktywnij narzędzie "Kształt".
- 2 Zaznacz obiekt sterujący.
- 3 Zmień kształt obiektu, klikając i przeciągając jego węzły.

Po zwolnieniu przycisku myszy pogłębione powierzchnie obiektu zmienią wygląd i będą odzwierciedlać wprowadzone zmiany.



6

W niektórych sytuacjach nie można użyć narzędzia "Kształt" do edycji obiektu sterującego. Nie można na przykład edytować obiektu poddanego efektowi głębi perspektywicznej, który został obrócony za pomocą narzędzi z paska właściwości, ani obiektów poddanych efektowi głębi i zmienionych następnie za pomocą polecenia **Dodaj perspektywę** lub poprzez zastosowanie obwiedni. W takich wypadkach przed zmianą kształtu obiektu sterującego należy usunąć zastosowane wcześniej efekty. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Rysowanie i zmiana kształtów obiektów" na stronie 93.

• Aby sformatować tekst, do którego zastosowano efekt głębi, można skorzystać z elementów sterujących wyświetlonych w oknie **Formatuj tekst**. Dwukrotne kliknięcie jednego z węzłów tekstu za pomocą narzędzia "Kształt" umożliwia otwarcie tego okna.

Określanie głębokości głębi wektorowej

Można zmodyfikować głębokość głębi wektorowej.

Określanie głębokości głębi wektorowej.



Aby określić głębokość głębi wektorowej:

- **▶** ∂⁄20<u>---</u>
- 1 Zaznacz głębię za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Głębokość" na pasku właściwości.
- 3 Naciśnij klawisz ENTER.

Obracanie głębi wektorowych

Można obrócić głębię wektorową, określając precyzyjnie parametry obrotu.



Aby obrócić głębię wektorową:



- 1 Zaznacz głębię za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Naciśnij przycisk "Obrót głębi" na pasku właściwości.
- **3** Aby obrócić głębię względem osi X, wpisz odpowiednią wartość w polu "Procent obrotu wokół osi X".



Aby zmienić typ głębi:



1 Zaznacz głębię za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

2 Z listy "Typ głębi" na pasku właściwości wybierz odpowiedni typ głębi.



Punkt zbiegu dla głębi typu "Przód równolegle" i "Tył równolegle" znajduje się

 Punkt zbiegu dla głębi typu "Przod rownolegie" i "Tył rownolegie" znajduje w nieskończoności, dlatego ich powierzchnie pogłębione nigdy nie osiągną zbieżności.

Przesuwanie punktu zbiegu głębi

Przesunięcie punktu zbiegu umożliwia zmianę głębokości w głębi równoległej i określenie perspektywy w głębi perspektywicznej.

Aby przesunąć punkt zbiegu głębi:

1 Zaznacz głębie za pomocą narzędzia "Wskaźnik".



2 Wpisz współrzędne poziome i pionowe (względem punktu 0,0 na linijkach)

w polach "Współrzędne punktu zbiegu" na pasku właściwości.

Blokowanie punktu zbiegu głębi

Punkt zbiegu głębi wektorowej można przymocować do strony lub do obiektu sterującego.

Aby zablokować punkt zbiegu głębi:



- Zaznacz głębię, klikając jedną z jej powierzchni za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z listy "Właściwości punktu zbiegu" na pasku właściwości wybierz jedną z następujących pozycji:
 - "PZ do obiektu",
 - "PZ do strony".

Xiii

• Domyślnie wszystkie nowe głębie używają ustawienia "PZ do obiektu".

Kopiowanie i współdzielenie punktów zbiegu

Można skopiować punkt zbiegu do innego obiektu, a także wykorzystać ten sam punkt zbiegu w wielu głębiach.

Współdzielenie punktów zbiegu głębi wektorowej.

N.



Aby skopiować punkt zbiegu jednej głębi do drugiej:

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz głębię, do której chcesz skopiować punkt zbiegu.
- **2** Z listy "Właściwości punktu zbiegu" na pasku właściwości wybierz pozycję "Kopiuj PZ z".
- **3** Zaznacz obiekt poddany efektowi głębi, z którego chcesz skopiować punkt zbiegu.



Aby głębie współdzieliły punkt zbiegu:

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz punkt zbiegu głębi, który chcesz zmienić.
- **2** Z listy "Właściwości punktu zbiegu" na pasku właściwości wybierz pozycję "Wspólny PZ".
- 3 Zaznacz głębię, której punkt zbiegu ma być współdzielony.

Zwiększanie szybkości drukowania głębi wektorowych

Można zmieniać wielkość elementu głębi używanego przy renderowaniu i drukowaniu rysunków zawierających głębie. Można również zapisać określoną wielkość elementu razem z dokumentem.

Aby zwiększyć szybkość drukowania głębi wektorowych:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Z listy kategorii wybierz pozycję "Obszar roboczy", a następnie pozycję "Edycja".
- **3** W polu "Minimalna wielkość elementu głębi" wpisz wartość z przedziału od 0,001 do 36 cali (lub jej odpowiednik w innych jednostkach miary), aby określić wielkość elementu używanego podczas renderowania i drukowania głębi.

 Aby osiągnąć najlepsze rezultaty, w polu "Minimalna wielkość elementu głębi" należy wpisać wartość od 0,001 do 0,5 cala (lub jej odpowiednik w innych jednostkach miary). Wartości większe niż 0,5 cala spowodują zmniejszenie czasu odświeżania ekranu. Aby uzyskać wydruk wysokiej jakości, należy zmniejszyć wielkość elementu. Najlepiej jest to zrobić tuż przed samym drukowaniem, kiedy cały rysunek jest już gotowy.

Aby zapisać wielkość elementu głębi z dokumentem:

- I Wykonaj czynności 1 i 2 z powyższej procedury.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Zapisz wielkość elementu głębi z dokumentem".

Rozdzielanie głębi wektorowych

Można oddzielić części składowe głębi wektorowej, co umożliwia ich zaznaczanie i edytowanie. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Zaznaczanie głębi wektorowych" na stronie 511.

Aby rozdzielić głębię wektorową:



1 Zaznacz głębię za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Oddziel.

Czyszczenie głębi wektorowych

Można usunąć powierzchnie pogłębione z obiektu sterującego.

Aby wyczyścić głębię wektorową:



1 Zaznacz głębię za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

2 Z menu Efekty wybierz polecenie Wyczyść głębię.



Wypełnianie głębi wektorowych

Można zastosować wybrane wypełnienie do całej głębi wektorowej, do jej powierzchni pogłębionych lub do powierzchni fazowanych. Można korzystać z wypełnień jednolitych, tonalnych, deseni dwu- i wielokolorowych, a także wypełnień teksturami i mapami bitowymi.

Dodatkowo można zastosować bieżące wypełnienie obiektu sterującego do wszystkich powierzchni pogłębionych. Wypełnieniem tym można pokryć każdą powierzchnię z osobna, albo nałożyć je w taki sposób, aby pokryło cały obiekt bez naruszenia deseniu lub tekstury wypełnienia.

Stosowanie wypełnień do powierzchni pogłębionych i fazowanych

Do powierzchni pogłębionych można zastosować bieżące wypełnienie obiektu sterującego. Można je nałożyć w taki sposób, aby zajęło całą głębię, bez żadnych przerw czy łączeń. Wypełnienie głębi (lub inne wypełnienie) można również zastosować do powierzchni fazowanych.

Zgodnie z ruchem wskazówek zegara, od lewego górnego rogu: stosowanie wypełnienia obiektu, stosowanie wypełnienia do wszystkich płaszczyzn głębi łącznie, stosowanie innego wypełnienia ub wypełnienia głębi do powierzchni fazowanych.



Aby zastosować wypełnienie obiektu sterującego do powierzchni pogłębionych:



đ

- 1 Zaznacz głębię za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Naciśnij przycisk "Kolor" na pasku właściwości.
- 3 Włącz przycisk "Wypełnienie obiektu".

Przycisk jest włączony, jeżeli został wciśnięty.

Aby wypełnić wszystkie płaszczyzny głębi łącznie:

- 1 Wykonaj wszystkie czynności z poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Jak na płaszczyźnie".

Aby zastosować wypełnienie głębi do powierzchni fazowanych:

- Wykonaj wszystkie czynności z procedury "Aby zastosować wypełnienie obiektu sterującego do powierzchni pogłębionych".
- 2 Włącz przycisk "Użyj dla fazy koloru wypełnienia głębi".

Przycisk jest włączony, jeżeli został wciśnięty.

Aby zastosować inne wypełnienie do powierzchni fazowanych:

- 1 Wykonaj wszystkie czynności z procedury "Aby zastosować wypełnienie obiektu sterującego do powierzchni pogłębionych".
- 2 Wyłącz przycisk "Użyj dla fazy koloru wypełnienia głębi".

Przycisk jest wyłączony, gdy nie jest wciśnięty.

3 Otwórz selektor "Kolor fazy" i kliknij wybrany kolor.

Stosowanie wypełnień jednolitych do powierzchni pogłębionych i fazowanych

Do powierzchni pogłębionych i fazowanych wybranego obiektu można zastosować wypełnienie kolorem jednolitym, nie naruszając przy tym koloru obiektu sterującego. Do obiektów fazowanych można także zastosować wypełnienie powierzchni pogłębionych.

Od lewego górnego rogu: głębia z wypełnieniem jednolitym, faza z wypełnieniem głębi, faza z innym wypełnieniem jednolitym.



Aby zastosować wypełnienie kolorem jednolitym do powierzchni pogłębionych:



- 1 Zaznacz głębię za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Naciśnij przycisk "Kolor" na pasku właściwości.
- 3 Naciśnij przycisk "Użyj koloru jednolitego".
- 4 Otwórz selektor kolorów, a następnie kliknij wybrany kolor.

Aby zastosować wypełnienie głębi do powierzchni fazowanych:

1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.



2 Włącz przycisk "Użyj dla fazy koloru wypełnienia głębi".

Przycisk jest włączony, jeżeli został wciśnięty.

Aby zastosować inne wypełnienie jednolite do powierzchni fazowanych:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z procedury "Aby zastosować wypełnienie kolorem jednolitym do powierzchni pogłębionych".
- 2 Wyłącz przycisk "Użyj dla fazy koloru wypełnienia głębi".

Przycisk jest wyłączony, gdy nie jest wciśnięty.

3 Otwórz selektor "Kolor fazy" i kliknij wybrany kolor.

Stosowanie wypełnień tonalnych do powierzchni pogłębionych i fazowanych

Do powierzchni pogłębionych i fazowanych wybranego obiektu można zastosować wypełnienie tonalne – zmieniające się płynnie od jednego koloru do drugiego – nie naruszając przy tym obiektu sterującego. Do powierzchni fazowanych wybranego obiektu można także zastosować wypełnienie jednolite.

Od lewego górnego rogu: obiekt fazowany z wypełnieniem fazowane z wypełnieniem tonalnym i powierzchnie pogłębione z wypełnieniem jednolitym, powierzchnie fazowane i pogłębione z wypełnieniem tonalnym.



Aby zastosować wypełnienie tonalne do powierzchni pogłębionych i fazowanych:



- 1 Zaznacz głębię za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Naciśnij przycisk "Kolor" na pasku właściwości.
- 3 Naciśnij przycisk "Użyj cieniowania".

Przycisk jest włączony, jeżeli został wciśnięty.



- **4** Kliknij selektor "Początkowy kolor cieniowania" i wybierz początkowy kolor wypełnienia tonalnego.
- Włącz przycisk "Użyj dla fazy koloru wypełnienia głębi" na pasku właściwości.
 Przycisk jest włączony, jeżeli został wciśnięty.
 - **6** Kliknij selektor "Końcowy kolor cieniowania" i wybierz końcowy kolor wypełnienia tonalnego.

Aby zastosować wypełnienie tonalne do powierzchni fazowanych obiektu:

- 1 Wykonaj wszystkie czynności z poprzedniej procedury.
- 2 Wyłącz przycisk "Użyj dla fazy koloru wypełnienia głębi".

Przycisk jest wyłączony, gdy nie jest wciśnięty.

Aby zastosować wypełnienie jednolite do powierzchni fazowanych obiektu:

- 1 Wykonaj wszystkie czynności z procedury "Aby zastosować wypełnienie tonalne do powierzchni pogłębionych i fazowanych".
- 2 Otwórz selektor "Kolor fazy" i kliknij wybrany kolor.

Oświetlanie głębi wektorowych

Źródła światła uwydatniają zarówno efekt trójwymiarowości, otrzymany dzięki utworzeniu głębi wektorowej, jak i efekt zastosowanego wypełnienia. Oświetlenie otrzymuje się przez utworzenie i zastosowanie symulowanych źródeł światła białego. Można używać do trzech różnych źródeł światła o różnej intensywności skierowanych na obiekt z dowolnego kierunku.

Można określić ilość światła promieniującego z zaznaczonego źródła światła (intensywność). Używanie kilku źródeł światła o dużej intensywności powoduje na przykład, że powierzchnie pogłębione mają bardzo jasny kolor.

Źródła światła zawsze świecą bezpośrednio na obiekt sterujący i w mniejszym stopniu wpływają na jego powierzchnie pogłębione. Dlatego jeśli obiekt sterujący jest częściowo zakryty, na przykład z powodu obrócenia, zmiana kierunku źródła światła lub intensywności może nie być dobrze widoczna.

Stosowanie źródeł światła do głębi wektorowej i usuwanie ich

Przez zastosowanie maksymalnie trzech źródeł światła można poprawić efekty głębi i atrybutów wypełnienia. Zastosowane źródła światła można również usunąć.

Oświetlanie głębi wektorowej.



Aby zastosować źródła światła do głębi wektorowej:



- 1 Zaznacz głębię za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Naciśnij przycisk "Oświetlenie" na pasku właściwości.
- 3 Włącz od jednego do trzech przycisków "Światło".

Źródła światła są reprezentowane przez ponumerowane kółka umieszczone w polu podglądu. Źródło światła jest aktywne, jeżeli odpowiadający mu przycisk jest wciśnięty.

4 Przeciągnij ponumerowane kółka w polu podglądu, aby określić położenie źródeł światła.

Aby usunąć źródło światła z głębi wektorowej:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z powyższej procedury.
- **2** Wyłącz przycisk "Światło" (numer 1, 2 lub 3) odpowiadający źródłu, które chcesz usunąć.

Przycisk źródła światła jest wyłączony, jeżeli nie jest wciśnięty.

Zmiana intensywności źródła światła

Poprzez dostosowanie intensywności źródeł światła można spowodować przyciemnienie lub rozjaśnienie kolorów wypełnienia w głębi wektorowej. Można także połączyć precyzyjnie jasne i ciemne odcienie (jaskrawość i nasycenie), tworząc bardziej realistyczny efekt głębi, albo zastosować prostszy algorytm cieniowania.

Aby zmienić intensywność źródła światła:



- 1 Zaznacz głębię za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Naciśnij przycisk "Oświetlenie" na pasku właściwości.
- **3** W polu podglądu kliknij światło (reprezentowane przez kółko z numerem), którego intensywność chcesz zmienić.
- 4 Przesuń suwak "Intensywność", aby ustawić odpowiednią intensywność światła.

Aby cieniowanie wyglądało bardziej realistycznie:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z powyższej procedury.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Pełen zakres kolorów".

Aby zastosować prostszy algorytm cieniowania:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z procedury "Aby zmienić intensywność źródła światła".
- 2 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Pełen zakres kolorów".

Tworzenie głębi z mapą bitową

Zastosowanie do obiektu głębi z mapą bitową umożliwia pracę nad nim w trzech wymiarach. Można na przykład symulować efekt uzyskiwany w rzeczywistości za pomocą narzędzi fazy, stosując krawędzie fazowane, które wpływają na kształt wierzchołków obiektu. Można określić kąt i głębokość fazy dla przedniej lub tylnej części obiektu, a także dla obu części jednocześnie.

Renderowanie trójwymiarowego obiektu umożliwia uchwycenie jego widoku z wybranej perspektywy, a następnie zapisanie takiego obrazu w postaci dwuwymiarowej mapy bitowej. Jeśli otrzymany efekt nie jest zadowalający, można usunąć głębię z mapą bitową.

Stosowanie, renderowanie i usuwanie głębi z mapą bitową

Można zastosować głębię z mapą bitową do obiektu, a następnie ja zrenderować. Jeśli utworzony efekt nie jest zadowalający, głębię z mapą bitową można usunąć.

Stosowanie głębi z mapą bitową do tekstu.



Aby zastosować głębię z mapą bitową:



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjna głębia".
- 2 Naciśnij przycisk "Tryb głębi z mapą bitową" na pasku właściwości.
- 3 Kliknij dwukrotnie odpowiedni obiekt.

Aby zrenderować głębię z mapą bitową:

• Kliknij w dowolnym miejscu poza prostokątem ograniczającym głębi z mapą bitową.



• Istnieje możliwość zmiany rozdzielczości głębi z mapą bitową. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Zmiana rozdzielczości renderowania cienia" na stronie 538.

.....

Aby usunąć głębię z mapą bitową:



- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz zrenderowaną głębię z mapą bitową.
- 2 Z menu Edycja wybierz polecenie Cofnij Głębia z mapą bitową (polecenie).

Stosowanie fazowanych głębi z mapą bitową

Gotowe krawędzie fazowane można zastosować do przedniej lub tylnej części obiektu, a także do obu części jednocześnie. Można także określić wysokość i szerokość fazy.



Aby dodać krawędź fazowaną:

- k
- 1 Zaznacz głębię z mapą bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Faza przednia", a następnie wybierz odpowiedni rodzaj fazy dla przedniej części głębi.
- 3 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Faza tylna", a następnie wybierz odpowiedni rodzaj fazy dla tylnej części głębi.

Aby zmienić szerokość fazy:

- 1 Zaznacz głębię z mapą bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2
 - 2 Naciśnij przycisk "Fazy" na pasku właściwości.
 - 3 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Szerokość fazy".
 - 4 Naciśnij klawisz ENTER.

Aby zmienić wysokość fazy:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z powyższej procedury.
- 2 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Wysokość fazy".
- 3 Naciśnij klawisz ENTER.

Edycja głębi z mapą bitową

Po zastosowaniu do obiektu głębi z mapą bitową można zrenderowany obiekt zaznaczyć i edytować. Można również zmienić położenie głębi z mapą bitową po uprzednim jej zrenderowaniu lub bez takiej konieczności.

Obiekt, do którego zastosowano głębię z mapą bitową zostaje otoczony prostokątem ograniczającym. Korzystając z niego, można zmienić rozmiar mapy bitowej lub rozciągnąć ją. Ponadto można obracać głębie z mapą bitową, a także zmieniać ich głębokość.

Edycja zrenderowanych głębi z mapą bitową

Do zrenderowanej głębi z mapą bitową można w dowolnym momencie wprowadzać zmiany.

Aby zaznaczyć zrenderowaną głębię z mapą bitową:



• Korzystając z narzędzia "Wskaźnik", kliknij dwukrotnie wybraną głębię z mapą bitową.

Określanie położenia głębi z mapą bitową

Istnieje możliwość określenia położenia głębi z mapą bitową bez konieczności jej renderowania. Można również zmienić położenie zrenderowanej głębi z mapą bitową.

Aby określić położenie głębi z mapą bitową bez jej renderowania:



- 1 Zaznacz głębię z mapą bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Wpisz odpowiednią wartość w górnym polu "Położenie obiektu(-ów)" na pasku właściwości.
- 3 Wpisz odpowiednią wartość w dolnym polu "Położenie obiektu(-ów)" na pasku właściwości.
- 4 Naciśnij klawisz ENTER.

Aby określić położenie zrenderowanej głębi z mapą bitową:

- 1 Zaznacz głębię z mapą bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Przeciągnij głębię do nowego położenia.

Zmiana rozmiaru i rozciąganie głębi z mapą bitową

Można proporcjonalnie zmienić rozmiar głębi z mapą bitową albo rozciągnąć ją w wybranym kierunku. Można ją również dopasować do prostokąta ograniczającego, jeśli jest on zbyt wielki w stosunku do głębi lub jeśli zasłania jej część.

Aby proporcjonalnie zmienić rozmiar głębi z mapą bitową:



- 1 Zaznacz głębię z mapą bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Przeciągnij jeden z narożnych uchwytów zaznaczenia na prostokącie ograniczającym.

Aby rozciągnąć głębię z mapą bitową:

- 1 Zaznacz głębię z mapą bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Przeciągnij jeden z bocznych uchwytów zaznaczenia na prostokącie ograniczającym.

R

• Można również wpisać odpowiednie wartości w polach "Rozmiar obiektu(-ów)" na pasku właściwości.

Aby dopasować głębię z mapą bitową do jej prostokąta ograniczającego:

- 1 Korzystając z narzędzia "Wskaźnik", kliknij dwukrotnie wybraną głębię.
- 2 Naciśnij przycisk "Dopasuj do widoku" na pasku właściwości.

Określanie głębokości głębi z mapą bitową

Istnieje możliwość określenia głębokości głębi z mapą bitową.

Określanie głębokości głębi z mapą bitową.



k

Aby zmienić głębokość głębi z mapą bitową:

- 1 Zaznacz głębię z mapą bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Wielkość głębi" na pasku właściwości.
- 3 Naciśnij klawisz ENTER.

Obracanie głębi z mapą bitową

Aby obrócić głębię z mapą bitową, można podać określone wartości lub skorzystać z uchwytów obrotu.

Aby obrócić głębię z mapą bitową za pomocą paska właściwości:



- 1 Zaznacz głębię z mapą bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Naciśnij przycisk "Obrót głębi" na pasku właściwości.
- **3** Aby obrócić głębię względem osi X, wpisz odpowiednią wartość w polu "Procent obrotu wokół osi X".
- **4** Aby obrócić głębię względem osi Y, wpisz odpowiednią wartość w polu "Procent obrotu wokół osi Y".
- **5** Aby obrócić głębię względem osi Z, wpisz odpowiednią wartość w polu "Procent obrotu wokół osi Z".
- **6** Naciśnij klawisz ENTER.

Aby interakcyjnie obrócić głębię z mapą bitową:

- 1 Korzystając z narzędzia "Wskaźnik", kliknij dwukrotnie głębię z mapą bitową.
- 2 Kliknij dwukrotnie wybraną głębię, aby wyświetlić uchwyty obrotu.
- 3 Przeciągnij uchwyty obrotu, aby obrócić obiekt.

Wypełnianie głębi z mapą bitową

Wygląd głębi z mapą bitową można zmodyfikować poprzez zastosowanie do niej wypełnienia teksturą. Wypełnienie takie tworzone jest z wykorzystaniem fraktali, a jego użycie może nadać rysowanym obiektom bardziej naturalny wygląd. Zastosowanie do obiektu takiego wypełnienia znacznie zwiększa rozmiar pliku oraz czas potrzebny na jego wydrukowanie. Z tego powodu wypełnienie teksturą jest używane dość oszczędnie, zwłaszcza w przypadku wypełniania większych obiektów.

Stosowanie wypełnienia teksturą do głębi z mapą bitową

Do głębi z mapą bitową można zastosować wypełnienie teksturą.

Aby zastosować wypełnienie teksturą do głębi z mapą bitową:



1 Zaznacz głębię z mapą bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

2 Z listy "Tekstura" na pasku właściwości wybierz odpowiedni deseń.

Oświetlanie głębi z mapą bitową

Użycie oświetlenia umożliwia podkreślenie realizmu i innych efektów otrzymanych dzięki zastosowaniu głębi z mapą bitową. Zrenderowanie tego samego obiektu przy użyciu nieco innego oświetlenia może dać zupełnie inny rezultat. Na przykład renderowanie bez żadnych źródeł światła przypomina robienie zdjęcia bez lampy błyskowej. I odwrotnie: jeśli użyje się za dużo światła, znikną subtelne efekty.

Od góry: głębia z mapą bitową bez oświetlenia, ze światłem rozproszonym, ze światłem punktowym.



Nowo utworzona głębia z mapą bitową nie ma standardowo żadnego oświetlenia. Możliwe jest dodanie dowolnie wielu źródeł światła, ale wraz z ich liczbą wzrasta czas renderowania obrazka. Aby osiągnąć zamierzony efekt, można dodawać światła, wybierając spośród kilku ich typów.

Światło rozproszone

Światło rozproszone jest jednolite. Nie rzuca cieni i nie ma określonego źródła. Jest odpowiednikiem światła dziennego w realnym świecie. Rozchodzi się ono we wszystkich kierunkach, nie jest nigdzie umiejscowione i nie można wskazać źródła jego powstawania.

Światło punktowe

Światło punktowe jest tworzone przez specjalny obiekt wysyłający światło we wszystkich kierunkach.

Stosowanie światła rozproszonego do głębi z mapą bitową

Do głębi z mapą bitową można zastosować światło rozproszone. Jest to odpowiednik światła dziennego.

Aby zastosować światło rozproszone do głębi z mapą bitową:



- 1 Zaznacz głębię z mapą bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Naciśnij przycisk "Światło rozproszone" na pasku właściwości.
- 3 Zaznacz pole wyboru "Włączone".
- 4 Wybierz kolor z selektora kolorów.
- **5** Przesuń suwak "Jaskrawość" w lewo lub w prawo, aby zmniejszyć lub zwiększyć intensywność światła.



Aby uzyskać głębsze cienie, wyraźnie kontrastujące z obszarem oświetlonym, należy użyć mniejszej wartości w ustawieniu światła rozproszonego. W miarę zwiększania jasności, intensywność cieni i efektów związanych z innymi źródłami światła będzie malała, przez co powstaje wrażenie spłaszczenia obrazka. Jeśli tworzony obrazek ma być oświetlany wyłącznie przez inne typy światła, należy ustawić poziom światła rozproszonego na zero. Nie należy używać światła rozproszonego na przykład wtedy, gdy chce się uzyskać teatralny efekt światła reflektora padającego na scenę.

.....



• Można również wpisać odpowiednią wartość w polu "Jaskrawość".

Stosowanie światła punktowego do głębi z mapą bitową

Do głębi z mapą bitową można zastosować oświetlenie punktowe. Źródło światła można umieścić w taki sposób, aby obiekt był oświetlany z dowolnego kierunku. Można również określić intensywność i kolor światła punktowego. Jeśli efekt uzyskany za pomocą oświetlenia nie jest zadowalający, można je usunąć.

Aby zastosować światło punktowe do głębi z mapą bitową:



- 1 Zaznacz głębię z mapą bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Naciśnij przycisk "Światło punktowe" na pasku właściwości.
- 3 Naciśnij przycisk "Dodaj światło".

Źródło światła zostanie wyświetlone w środku czarnego koła w polu podglądu.

4 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Aby zmienić położenie źródła światła punktowego:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- Przeciągnij wybrane źródło światła ze środka czarnego koła do innego miejsca w polu podglądu.
- 3 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Aby zmienić intensywność źródła światła:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z procedury "Aby zastosować światło punktowe do głębi z mapą bitową".
- 2 Kliknij odpowiednie źródło światła w polu podglądu.
- **3** Przesuń suwak "Jaskrawość" w lewo lub w prawo, aby zmniejszyć lub zwiększyć intensywność.



• Można również wpisać odpowiednią wartość w polu "Jaskrawość".

.....

Aby zmienić kolor światła punktowego:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z procedury "Aby zastosować światło punktowe do głębi z mapą bitową".
- 2 Kliknij odpowiednie źródło światła w polu podglądu.
- 3 Kliknij selektor kolorów.

- 4 Kliknij wybrany kolor.
- 5 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Aby usunąć źródło światła punktowego:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z procedury "Aby zastosować światło punktowe do głębi z mapą bitową".
- 2 Kliknij odpowiednie źródło światła w polu podglądu.



3 Naciśnij przycisk "Usuń światło".

Praca z cieniami

Dodanie cieni umożliwia utworzenie wrażenia głębi pomiędzy obiektami. Cienie można dodawać do większości obiektów (lub grup obiektów) utworzonych za pomocą programu CorelDRAW, w tym do tekstu ozdobnego, tekstu akapitowego i map bitowych. Nie można jednak dodać cieni do grup połączonych obiektów, takich jak obiekty po zastosowaniu efektu metamorfozy, obiekty obrysowane, obiekty fazowane, obiekty z głębią lub innym cieniem.

Dodatkowo można edytować cienie, aby zmodyfikować otrzymany dzięki nim efekt. Można przykładowo zmienić kolor cienia.

Tworzenie cieni

Dodanie cienia do obiektu powoduje utworzenie grupy obiektów połączonych. Obiekt początkowy (do którego zastosowano cień) jest obiektem sterującym, co oznacza, że wszelkie zmiany zastosowane do niego znajdą swoje odbicie w cieniu. Przykładowo zmiana wielkości obiektu sterującego spowoduje zmianę wielkości cienia. Można jednak oddzielić cień (który jest mapą bitową) od obiektu sterującego, w wyniku czego powstaną dwa niezależne obiekty.

Korzystając z opcji kopiowania i klonowania można zastosować utworzone cienie do innych obiektów. Kopiowanie umożliwia przeniesienie atrybutów cienia do innego zaznaczonego obiektu. W przypadku klonowania jest podobnie, z tym że zmiany wprowadzone do cienia oryginalnego (określanego także jako główny) są następnie stosowane do klonu. Ponadto nie można edytować ustawień sklonowanego cienia – wszelkie zmiany muszą być dokonywane na cieniu głównym.

Jeżeli efekt otrzymany po dodaniu cienia do obiektu nie jest zadowalający, można go usunąć. Można również usunąć sam obiekt, pozostawiając jego cień.

Dodawanie i usuwanie cienia

Efekt cienia można zastosować do większości obiektów utworzonych w programie CorelDRAW. Można również usunąć cień albo usunąć sam obiekt, pozostawiając jego cień.

Dodawanie cienia do obiektu.



Aby dodać cień do obiektu:



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i wybierz narzędzie "Interakcyjny cień".
- 2 Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować cień, a następnie wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Umieść wskaźnik na środku obiektu, aby utworzyć perspektywę typu "Płasko".
 - Umieść wskaźnik po prawej stronie obiektu, aby utworzyć perspektywę typu "Do prawej".
 - Umieść wskaźnik po lewej stronie obiektu, aby utworzyć perspektywę typu "Do lewej".
 - Umieść wskaźnik w dolnej części obiektu, aby utworzyć perspektywę typu "Do dołu".
- 3 Przeciągnij końcowy uchwyt z wypełnieniem, aby określić położenie cienia.



- Lista obiektów, do których nie można zastosować cienia znajduje się w sekcji "Praca z cieniami" na stronie 531.
- Aby cień był widoczny, obiekt, do którego cień ma być zastosowany, musi mieć wypełnienie.


• Aby przywrócić obiekt do stanu początkowego, podczas przeciągania za pomocą narzędzia "Interakcyjny cień" można nacisnąć klawisz ESC.

.....

Aby usunąć cień z obiektu:



1 Kliknij cień za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

Kliknięcie cienia powoduje zaznaczenie zarówno cienia, jak i jego obiektu głównego. W przypadku kliknięcia obiektu cień nie zostanie zaznaczony.

2 Z menu Efekty wybierz polecenie Wyczyść cień.



• Aby usunąć cień z obiektu, można również skorzystać z przycisku "Wyczyść cień" na pasku właściwości.

Aby usungć obiekt, ale nie jego cień:

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz cień obiektu.
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Oddziel.
- 3 Zaznacz obiekt.
- 4 Z menu Edycja wybierz polecenie Usuń.

Kopiowanie i klonowanie cienia

Poprzez kopiowanie i klonowanie cienia można przenieść jego atrybuty do innych obiektów.

Aby skopiować cień z jednego obiektu do drugiego:



- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt, do którego chcesz skopiować cień.
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Kopiuj efekt, a następnie wskaż polecenie Cień z.
- 3 Za pomocą poziomego wskaźnika zaznacz cień, który chcesz skopiować.



• Można również skorzystać z przycisku "Kopiuj właściwości cienia" na pasku właściwości.

Aby sklonować cień z jednego obiektu do drugiego:

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt, do którego chcesz sklonować cień.
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Klonuj efekt, a następnie wskaż polecenie Cień z.
- 3 Za pomocą poziomego wskaźnika zaznacz cień, który chcesz sklonować.



 Modyfikacja oryginalnego cienia spowoduje także zmianę klonu. Nie można edytować ustawień cienia sklonowanego – wszelkie zmiany muszą być dokonywane na cieniu głównym.

.....

Edycja cienia

Edycja cienia umożliwia zmodyfikowanie efektu otrzymanego dzięki jego zastosowaniu. Istnieje możliwość dostosowania odległości w pionie i w poziomie pomiędzy obiektem sterującym i cieniem. Można również zmienić kolor cienia, zastosować zanikanie, a także określić wartość krycia. Ponadto można zmienić właściwości wtapiania i perspektywy cienia. Cień to zrenderowana mapa bitowa, a zatem można jeszcze zmodyfikować jej rozdzielczość.

Określanie przesunięcia cienia

Można zmienić odległość pomiędzy cieniem i jego obiektem sterującym.

Aby zmienić wielkość przesunięcia cienia od obiektu sterującego:



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i wybierz narzędzie "Interakcyjny cień".
- 2 Zaznacz cień.
- **3** Aby zmienić przesunięcie w poziomie, wpisz odpowiednią wartość w polu "X" na pasku właściwości.
- **4** Aby zmienić przesunięcie w pionie, wpisz odpowiednią wartość w polu "Y" na pasku właściwości.



• Modyfikacja przesunięcia cienia możliwa jest jedynie wtedy, gdy zastosowany typ perspektywy to "Płasko". Informacje na temat zmiany typu perspektywy można znaleźć w sekcji "Zmiana perspektywy cienia" na stronie 537.

Zmiana koloru cienia

Istnieje możliwość zmiany koloru cienia.

Zmiana koloru cienia



Aby zmienić kolor cienia:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i wybierz narzędzie "Interakcyjny cień".
- 2 Zaznacz cień.
- 3 Kliknij selektor "Cień kolor", a następnie kliknij wybrany kolor.



• Aby zmienić kolor cienia, można również przeciągnąć wybrany kolor z palety kolorów do końcowego uchwytu z wypełnieniem za pomocą narzędzia "Interakcyjny cień".

Dopasowywanie krycia cienia

Istnieje możliwość dopasowania krycia cienia.

Aby interakcyjnie dopasować krycie cienia:



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i wybierz narzędzie "Interakcyjny cień".
- 2 Zaznacz obiekt, dla którego chcesz dopasować krycie cienia.



3 Przesuń suwak, aby dopasować krycie cienia.

Przeciąganie suwaka w kierunku punktu zaczepienia cienia powoduje zmniejszenie intensywności cienia. Przeciąganie suwaka w kierunku końcowego uchwytu z wypełnieniem powoduje zwiększenie jego intensywności.

Aby dopasować krycie cienia za pomocą paska właściwości:

- Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjny cień".
- 2 Zaznacz obiekt, dla którego chcesz dopasować krycie cienia.
- 3 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Cień krycie" na pasku właściwości.

Można wpisać wartości od 0 do 100. Przy mniejszych wartościach cień będzie bardziej przezroczysty, a przy większych – mniej przezroczysty.

Modyfikowanie właściwości wtapiania cienia

Można zmienić styl wtapiania krawędzi cienia, kierunek wtapiania, a także poziom wtapiania.

Aby zmienić styl wtapiania krawędzi cienia:

- Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i wybierz narzędzie "Interakcyjny cień".
- **2** Zaznacz cień.
- **3** Wybierz odpowiedni styl krawędzi z listy "Cień sposób wtapiania krawędzi" na pasku właściwości.

• Aby zmienić styl krawędzi, należy wybrać kierunek wtapiania inny niż "Średni".

Aby zmienić kierunek wtapiania:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z powyższej procedury.
- **2** Wybierz odpowiedni kierunek wtapiania z listy "Cień kierunek wtapiania" na pasku właściwości.

Aby zmienić intensywność wtapiania:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z procedury "Aby zmienić styl wtapiania krawędzi cienia".
- 2 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Cień wtapianie" na pasku właściwości.

Można wpisać wartości od 0 do 100. Przy małych wartościach efekt wtapiania jest łagodniejszy, a przy dużych – bardziej wydatny.

Zmiana perspektywy cienia

Istnieje możliwość zmiany perspektywy cienia. Ustawienie to jest powiązane z określonym kątem cienia.

Zmiana perspektywy cienia.



Aby zmienić typ perspektywy cienia:

Q.

1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i wybierz narzędzie "Interakcyjny cień".

- 2 Zaznacz cień.
- **3** Wybierz odpowiedni typ perspektywy z listy "Cień typ perspektywy" na pasku właściwości.

R

• Aby zmienić typ perspektywy cienia, można również przeciągnąć uchwyt początkowy za pomocą narzędzia "Interakcyjny cień".

Aby zmienić kąt cienia:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z powyższej procedury.
- 2 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Cień kąt perspektywy".



• Aby zmienić kąt cienia, można również przeciągnąć uchwyt końcowy za pomocą narzędzia "Interakcyjny cień".

Określanie stopnia zanikania cienia

Istnieje możliwość zmodyfikowania stopnia zanikania cienia.

Aby zmienić stopień zanikania cienia:

- Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i wybierz narzędzie "Interakcyjny cień".
- 2 Zaznacz cień.
- 3 Przesuń suwak "Zanikanie cienia" na pasku właściwości.

R

• Nie można zmienić stopnia zanikania cienia, do którego zastosowano perspektywę typu "Płasko".

 Przeciąganie suwaka w prawo powoduje, że cień staje się bardziej wyblakły. Przeciąganie suwaka w lewo powoduje, że jego kolor staje się bardziej jednolity.

Zmiana rozdzielczości renderowania cienia

Istnieje możliwość określenia rozdzielczości, w jakiej mapa bitowa cienia będzie renderowana.

Aby zmienić rozdzielczość renderowania cienia:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij pozycję "Dokument", a następnie pozycję "Ogólne".
- 3 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Rozdzielczość".

Praca z przezroczystościami

Zastosowanie do obiektu przezroczystości przypomina nieco stosowanie wypełnienia. Przezroczystość jest jednak mapą bitową w skali szarości, działającą jak maska odcieni szarości, którą nakłada się nad bieżącym wypełnieniem obiektu. Ponieważ przezroczystość jest stosowana nad obiektem, jego kolor zostanie przez nią "przefiltrowany". Do utworzenia przezroczystości można wykorzystać wypełnienia tonalne, jednolite, teksturowe i wypełnienia deseniami.

Ponadto istnieje możliwość edytowania przezroczystości. Można przykładowo zmienić typ wypełnienia lub stopień krycia, uzależniony od określonego odcienia szarości.

Tworzenie przezroczystości

Zastosowanie do obiektu przezroczystości polega na tym, że zostaje na niego nałożona maska odcieni szarości, utworzona z wykorzystaniem wypełnienia jednolitego, tonalnego, teksturowego lub wypełnienia deseniem. Umieszczenie przezroczystego obiektu nad innym obiektem umożliwia symulowanie działania soczewki.

Przezroczystość jednolita wypełniona jest przez wybrany kolor jednolity, który zostaje konsekwentnie zastosowany do całego obiektu.

Przezroczystość tonalna to przezroczystość zawierająca płynne przejście pomiędzy kolorami. Może ona przechodzić w linii prostej przez obiekt (liniowa), w koncentrycznych okręgach od środka obiektu na zewnątrz (radialna), promieniście od środka obiektu na zewnątrz (stożkowa) lub w koncentrycznych kwadratach od środka obiektu na zewnątrz (kwadratowa).

Przezroczystość teksturowa to przezroczystość otrzymywana przez wygenerowanie losowych fraktali, które umożliwiają nadanie obiektom naturalnego wyglądu. Do sterowania blokiem tekstury fraktalnej, określającej wygląd przezroczystości obiektu, służą uchwyty przezroczystości.

Przezroczystości deseniowe to powtarzalne symetryczne obrazy. Są one niezwykle użyteczne do tworzenia kafelków. Jednym obrazem można całkowicie wypełnić wybrany obiekt, jednak częściej do utworzenia wypełnienia kafelkami stosuje się kilka powtarzających się obrazów. Efekt ten jest podobny do oklejania ścian tapetami.

Stosowanie przezroczystości jednolitej

Do obiektu można zastosować przezroczystość jednolitą.

Obiekt z przezroczystością jednolitą nałożony na inny obiekt.



0

Aby zastosować przezroczystość jednolitą:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Interakcyjna przezroczystość".
- **2** Z listy "Typ przezroczystości" na pasku właściwości wybierz pozycję "Jednolita".
- **3** Wybierz kolor z palety kolorów.



- Aby poddać przezroczystość edycji, należy nacisnąć przycisk "Edytuj przezroczystość" na pasku właściwości, co spowoduje wyświetlenie okna dialogowego **Przezroczystość jednolita**, podobnego do okna **Wypełnienie jednolite**. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Stosowanie wypełnienia jednolitego" na stronie 232.
- Aby przywrócić obiekt do stanu początkowego, podczas przeciągania za pomocą narzędzia "Interakcyjna przezroczystość" można nacisnąć klawisz ESC.
- Aby usunąć przezroczystość, należy nacisnąć przycisk "Wyczyść przezroczystość" na pasku właściwości.

Stosowanie przezroczystości tonalnej

Do obiektu można zastosować przezroczystość tonalną

Obiekt z przezroczystością tonalną nałożony na inny obiekt.

2



Aby zastosować przezroczystość tonalną:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Interakcyjna przezroczystość".
- 2 Z listy "Typ przezroczystości" na pasku właściwości wybierz pozycję "Tonalna".
- **3** Naciśnij jeden z poniższych przycisków, reprezentujący odpowiednią przezroczystość:
 - "Liniowa przezroczystość tonalna",



- "Radialna przezroczystość tonalna",
- "Stożkowa przezroczystość tonalna",
- "Kwadratowa przezroczystość tonalna".
- **4** Kliknij obiekt w miejscu, od którego ma się zaczynać przezroczystość i przeciągnij wskaźnik myszy do miejsca, w którym przezroczystość ma się kończyć.



- Aby poddać przezroczystość edycji, należy nacisnąć przycisk "Edytuj przezroczystość" na pasku właściwości, co spowoduje wyświetlenie okna dialogowego Przezroczystość tonalna, podobnego do okna Wypełnienie tonalne. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Dostosowywanie wypełnień tonalnych" na stronie 240.
- Aby przywrócić obiekt do stanu początkowego, podczas przeciągania za pomocą narzędzia "Interakcyjna przezroczystość" można nacisnąć klawisz ESC.
- Aby usunąć przezroczystość, należy nacisnąć przycisk "Wyczyść przezroczystość" na pasku właściwości.

Stosowanie przezroczystości teksturowej

Do obiektu można zastosować przezroczystość teksturową.

Obiekt z przezroczystością teksturową nałożony na inny obiekt.



Aby zastosować przezroczystość teksturową:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Interakcyjna przezroczystość".
- **2** Z listy "Typ przezroczystości" na pasku właściwości wybierz pozycję "Tekstury".

- **3** Z listy "Biblioteka tekstur" na pasku właściwości wybierz próbkę zawierającą odpowiednie tekstury.
- **4** Kliknij selektor "Początkowy wybór przezroczystości" na pasku właściwości, a następnie wybierz odpowiednią teksturę.



 Aby przywrócić obiekt do stanu początkowego, podczas przeciągania za pomocą narzędzia "Interakcyjna przezroczystość" można nacisnąć

- Przezroczystości teksturowe powodują znaczne zwiększenie rozmiaru pliku i czasu drukowania, dlatego należy ich używać oszczędnie, zwłaszcza w przypadku dużych obiektów.
- Do sterowania blokiem tekstury fraktalnej, określającej wygląd przezroczystości obiektu, służą trzy uchwyty przezroczystości. Jeden z uchwytów służy do przesuwania całego fraktala, drugi do jego pochylania, a trzeci do obracania. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Dostosowywanie wypełnień deseniem i teksturą" na stronie 259.
- Aby poddać przezroczystość edycji, należy nacisnąć przycisk "Edytuj przezroczystość" na pasku właściwości, co spowoduje wyświetlenie okna dialogowego **Przezroczystość tekstury**, podobnego do okna **Wypełnienie teksturą**. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Dostosowywanie wypełnień deseniem i teksturą" na stronie 259.
- Aby usunąć przezroczystość, należy nacisnąć przycisk "Wyczyść przezroczystość" na pasku właściwości.

Stosowanie przezroczystości deseniowej

klawisz ESC.

Do obiektu można zastosować przezroczystość deseniową.

Obiekt z przezroczystością deseniową nałożony na inny obiekt.



9		I
	9	9

Aby zastosować przezroczystość deseniową:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Interakcyjna przezroczystość".
- **2** Z listy "Typ przezroczystości" na pasku właściwości wybierz pozycję "Deseniu".
- 3 Naciśnij jeden z następujących przycisków na pasku właściwości:
- * *

麒

- "Przezroczystość deseniu z dwukolorowej mapy bitowej",
- "Przezroczystość deseniu wielokolorowego",
- "Przezroczystość deseniu z mapy bitowej".
- **4** Kliknij selektor "Początkowy wybór przezroczystości" na pasku właściwości, a następnie wybierz odpowiedni deseń.

Ling

-
- Aby przywrócić obiekt do stanu początkowego, podczas przeciągania za pomocą narzędzia "Interakcyjna przezroczystość" można nacisnąć klawisz ESC.
- Aby usunąć przezroczystość, należy nacisnąć przycisk "Wyczyść przezroczystość" na pasku właściwości.
- Do utworzenia przezroczystości deseniowych można wykorzystać zaimportowane mapy bitowe lub grafikę wektorową. Można także zaprojektować własne proste, dwukolorowe przezroczystości deseniowe.
- Aby poddać przezroczystość edycji, należy nacisnąć przycisk "Edytuj przezroczystość" na pasku właściwości, co spowoduje wyświetlenie okna dialogowego **Przezroczystość deseniu**, podobnego do okna **Wypełnienie deseniem**. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Dostosowywanie wypełnień deseniem i teksturą" na stronie 259.

.....

Kopiowanie przezroczystości

Przezroczystość można skopiować do innego obiektu.

Aby skopiować przezroczystość:



- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt, do którego chcesz skopiować przezroczystość.
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Kopiuj efekt, a następnie Soczewka z.
- **3** Za pomocą poziomego wskaźnika zaznacz obiekt, z którego chcesz skopiować przezroczystość.



Edycja przezroczystości

Po utworzeniu obiektu z przezroczystością można modyfikować jego atrybuty. Można na przykład dostosować odcienie szarości dla przezroczystości oraz zmienić stopień krycia. Można także zamrozić zawartość przezroczystości w celu utworzenia mapy bitowej. Po zamrożeniu zawartość obiektu nie wchodzi w żadne interakcje z innymi obiektami na ekranie. Jeśli na przykład zamrożona przezroczystość zostanie przesunięta, jej zawartość nie ulegnie zmianie.

Zastosowanie trybów scalania umożliwia określenie sposobu, w jaki kolor przezroczystości ma łączyć się z kolorami obiektów, które znajdują się pod nią. Tryby scalania są dostępne dla przezroczystości tonalnych, deseniowych i teksturowych.



• Można określić rozdzielczość renderowania przezroczystości. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Zmiana rozdzielczości renderowania cienia" na stronie 538.

Dostosowywanie stopnia krycia przezroczystości

Można dostosować stopień krycia przezroczystości.

Aby dopasować krycie przezroczystości jednolitej:



- 1 Zaznacz przezroczystość jednolitą za pomocą narzędzia "Interakcyjna przezroczystość".
- 2 Przesuń suwak "Przezroczystość początkowa" na pasku właściwości.

Aby dopasować krycie przezroczystości tonalnej:

1 Zaznacz przezroczystość tonalną za pomocą narzędzia "Interakcyjna przezroczystość".

• 2 Przesuń suwak "Punkt środkowy przezroczystości" na pasku właściwości.

Aby dopasować krycie przezroczystości teksturowej lub deseniowej:

- 1 Zaznacz przezroczystość teksturową lub deseniową za pomocą narzędzia "Interakcyjna przezroczystość".
- **2** Przesuń suwak "Przezroczystość początkowa" na pasku właściwości, aby określić krycie koloru początkowego.
- **3** Przesuń suwak "Przezroczystość końcowa" na pasku właściwości, aby określić krycie koloru końcowego.



- Mniejsze wartości (mniej niż 20) dają w efekcie większe krycie, a wartości większe (ponad 80) mniejsze.
- Można również wpisać odpowiednie wartości w polach "Przezroczystość początkowa" i "Przezroczystość końcowa" na pasku właściwości.

Zamrażanie przezroczystości

Można utrwalić zawartość przezroczystości poprzez jej zamrożenie.

Zamrożenie przezroczystości umożliwia przesuwanie obiektu bez zmiany jego zawartości.



Aby zamrozić przezroczystość:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Interakcyjna przezroczystość".
- 2 Naciśnij przycisk "Zamroź" na pasku właściwości.

Stosowanie trybów scalania do przezroczystości

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.

Aby zastosować tryby scalania:



- 1 Zaznacz przezroczystość tonalną, teksturową lub deseniową za pomocą narzędzia "Interakcyjna przezroczystość".
- **2** Z listy "Tryb przezroczystości" na pasku właściwości wybierz jeden z poniższych trybów scalania.
 - "Zwykła" wybranie tego trybu powoduje, że kolor przezroczystości jest nakładany nad kolorem bazowym.
 - "Dodawanie" wybranie tego trybu powoduje, że kolor wynikowy jest tworzony przez dodanie wartości koloru przezroczystości i koloru bazowego.
 - "Odejmowanie" wybranie tego trybu powoduje, że kolor wynikowy jest tworzony przez dodanie koloru przezroczystości i koloru bazowego, a następnie odjęcie liczby 255.
 - "Różnica" wybranie tego trybu powoduje, że kolor wynikowy jest otrzymywany przez odjęcie koloru przezroczystości od koloru bazowego i pomnożenie wyniku tego odejmowania przez liczbę 255. Jeśli wartość koloru przezroczystości wynosi 0, wynik będzie zawsze wynosił 255.
 - "Iloczyn" wybranie tego trybu powoduje, że kolor wynikowy powstaje przez pomnożenie koloru bazowego przez kolor przezroczystości, a następnie podzielenie wyniku przez liczbę 255. Daje to efekt przyciemniania, chyba że malowanie odbywa się na kolorze białym. Pomnożenie dowolnego koloru przez kolor czarny daje w wyniku kolor czarny. Pomnożenie dowolnego koloru przez kolor biały daje w wyniku ten sam kolor.
 - "Iloraz" wybranie tego trybu powoduje, że kolor wynikowy jest otrzymywany przez podzielenie koloru bazowego przez kolor przezroczystości lub odwrotnie, zależnie od tego, któremu z kolorów odpowiada wyższa wartość.
 - "Jeśli jaśniejszy" wybranie tego trybu powoduje, że kolor przezroczystości zastępuje wszystkie ciemniejsze piksele bazowe. Jaśniejsze piksele bazowe są nie zmienione.
 - "Jeśli ciemniejszy" wybranie tego trybu powoduje, że kolor przezroczystości zastępuje wszystkie jaśniejsze piksele bazowe. Ciemniejsze piksele bazowe nie są zmieniane.
 - "Tekstura" wybranie tego trybu powoduje, że kolor wynikowy powstaje z przekształcenia koloru przezroczystości do odcieni szarości i pomnożenia przez kolor bazowy.

- "Barwa" wybranie tego trybu powoduje, że kolor wynikowy powstaje z barwy koloru przezroczystości i nasycenia oraz jasności koloru bazowego. W przypadku dodawania koloru do obrazka w odcieniach szarości nie będzie widać żadnej zmiany, ponieważ kolory są pozbawione nasycenia.
- "Nasycenie" wybranie tego trybu powoduje, że kolor wynikowy powstaje z jasności i barwy koloru bazowego oraz z nasycenia koloru przezroczystości.
- "Jasność" wybranie tego trybu powoduje, że kolor wynikowy powstaje z barwy i nasycenia koloru bazowego oraz z jasności koloru przezroczystości.
- "Dopełnienie" wybranie tego trybu powoduje, że kolor wynikowy powstaje z dopełnienia koloru przezroczystości. Jeśli wartość koloru przezroczystości wynosi 127, nie będzie widać żadnej zmiany, dlatego że wartość ta znajduje się w samym środku koła kolorów.
- "I" wybranie tego trybu powoduje, że kolor wynikowy jest otrzymywany w wyniku przekształcenia koloru przezroczystości i koloru bazowego do wartości dwójkowych i zastosowania do nich funkcji logicznej koniunkcji.
- "Lub" wybranie tego trybu powoduje, że kolor wynikowy jest otrzymywany w wyniku przekształcenia koloru przezroczystości i koloru bazowego do wartości dwójkowych i zastosowania do nich funkcji logicznej alternatywy.
- "Xor" wybranie tego trybu powoduje, że kolor wynikowy jest otrzymywany w wyniku przekształcenia koloru przezroczystości i koloru bazowego do wartości dwójkowych i zastosowania do nich logicznej funkcji XOR.
- "Czerwony" wybranie tego trybu powoduje, że kolor wynikowy jest uzyskiwany przez zastosowanie koloru przezroczystości do czerwonego kanału obrazów RGB.
- "Zielony" wybranie tego trybu powoduje, że kolor wynikowy jest uzyskiwany przez zastosowanie koloru przezroczystości do zielonego kanału obrazów RGB.
- "Niebieski" wybranie tego trybu powoduje, że kolor wynikowy jest uzyskiwany przez zastosowanie koloru przezroczystości do niebieskiego kanału obrazów RGB.

Tworzenie obrysu obiektów

Zastosowanie obrysu do obiektu powoduje dodanie do niego serii koncentrycznych linii lub "stopni", które rozprzestrzeniają się równomiernie we wszystkich kierunkach do wewnątrz lub na zewnątrz obiektu. Powoduje to powstanie efektu podobnego do utworzonego przez poziomice na mapie topograficznej. Obrysy można stosować do dowolnego obiektu utworzonego za pomocą programu CorelDRAW, w tym do kształtów, linii i krzywych. Można także uzyskać ciekawe efekty przez zastosowanie obrysów do tekstu ozdobnego.

Po utworzeniu obiektu z zadowalającym efektem obrysu można skopiować lub sklonować jego atrybuty do innego obiektu. Podczas kopiowania obiekt docelowy przejmuje wszystkie ustawienia obiektu początkowego związane z obrysem. Jego atrybuty konturu i wypełnienia pozostają jednak bez zmian. Oba obiekty nie są ze sobą połączone i mogą być edytowane niezależnie.

Tworzenie obrysu

Dodanie do obiektu linii obrysu powoduje utworzenie serii linii rozprzestrzeniających się do wewnątrz lub na zewnątrz obiektu. Można określić ich liczbę, a także odległość między nimi. Jednak w przypadku linii obrysu rozchodzących się do wewnątrz obiektu, liczba poszczególnych "kroków" obrysu jest uzależniona od podanej odległości między liniami i od wielkości obiektu. Jeśli na przykład wartość pola "Przesunięcie" zostanie ustawiona na 2,5, a wartość pola "Kroki" na 3, wewnątrz obiektu oryginalnego dodane zostaną trzy linie obrysu oddalone od siebie o 2,5 mm. Jeśli obiekt jest za mały, aby możliwe było zrealizowanie podanych ustawień, zastosowana zostanie maksymalna liczba kroków mieszczących się między konturem i środkiem obiektu.

Utworzenie obrysu możliwe jest również poprzez skopiowanie lub sklonowanie ustawień obrysowanego obiektu do innego obiektu. Skopiowanie obrysu umożliwia przeniesienie wszystkich ustawień obiektu początkowego związanych z obrysem do obiektu docelowego, natomiast atrybuty jego wypełnienia i konturu pozostaną niezmienione. Oba obiekty nie są ze sobą połączone i mogą być edytowane niezależnie.

W przypadku klonowania również dochodzi do przeniesienia wszystkich ustawień związanych z obrysem do drugiego obiektu. Jednakże zmiany wprowadzone do obrysu oryginalnego (określanego także jako główny) zostaną następnie zastosowane do klonu. Ponadto ustawień obrysu klonu nie można zmienić – wszelkie zmiany muszą być wprowadzane do obiektu głównego.

Tworzenie obrysu skupiającego się w środku obiektu

Do zaznaczonego obiektu można dodać linie obrysu, które będą się skupiały w jego środku.

Stosowanie obrysu skupiającego się w środku obiektu.



Aby dodać linie obrysu skupiające się w środku obiektu:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjny obrys".



Brak możliwości dalszego przeciągania uchwytu oznacza, że jest on już w środku obiektu.

4 Przesuń suwak, aby określić liczbę kroków obrysu.



• Aby określić odległość pomiędzy liniami obrysu, należy skorzystać z pola "Przesunięcie". Podanie odległości powoduje automatyczne dostosowanie liczby kroków obrysu.

 Aby przekształcić wybrany obrys na obrys z liniami skupiającymi się w środku obiektu, należy go zaznaczyć, a następnie nacisnąć przycisk "Do środka" na pasku właściwości.

Tworzenie obrysu wewnątrz obiektu

Wewnątrz zaznaczonego obiektu można dodać równomiernie rozmieszczone linie obrysu.

Stosowanie obrysu wewnątrz obiektu.





Aby dodać linie obrysu wewnątrz obiektu:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjny obrys".
- 3 Przeciągnij uchwyt początkowy w kierunku środka obiektu.

Odległość, na jaką uchwyt został przeciągnięty, określa ostatni krok obrysu.

- 4 Przesuń suwak, aby określić liczbę kroków obrysu.
- - Suwak może zniknąć, jeśli pomiędzy liniami obrysu nie ma wystarczająco dużo miejsca. Aby powiększyć obrysowany obiekt i wprowadzić odpowiednie zmiany, należy skorzystać z narzędzia "Powiększenie".
 - Aby przywrócić obiekt do stanu początkowego, podczas przeciągania za pomocą narzędzia "Interakcyjny obrys" można nacisnąć klawisz ESC.
 - Aby zmienić liczbę linii obrysu, można wpisać odpowiednią wartość w polu "Kroki" na pasku właściwości.
 - Aby zmienić odległość pomiędzy liniami obrysu, można wpisać odpowiednią wartość w polu "Przesunięcie" na pasku właściwości.
 - Aby przekształcić wybrany obrys w obrys wewnątrz obiektu, należy go zaznaczyć, a następnie nacisnąć przycisk "Do wewnątrz" na pasku właściwości.

Tworzenie obrysu na zewnątrz obiektu

Można dodać linie obrysu na zewnątrz zaznaczonego obiektu.

Stosowanie obrysu na zewnątrz obiektu.



Aby dodać linie obrysu na zewnątrz obiektu:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjny obrys".
- 3 Przeciągnij uchwyt początkowy na zewnątrz obiektu.

Odległość, na jaką uchwyt został przeciągnięty, określa ostatni krok obrysu.

4 Przesuń suwak, aby określić liczbę kroków obrysu.



• Aby przywrócić obiekt do stanu początkowego, podczas przeciągania za pomocą narzędzia "Interakcyjny obrys" można nacisnąć klawisz ESC.

- Aby zmienić liczbę linii obrysu, można wpisać odpowiednią wartość w polu "Kroki" na pasku właściwości.
- Aby zmienić odległość pomiędzy liniami obrysu, można wpisać odpowiednią wartość w polu "Przesunięcie" na pasku właściwości.
- Aby przekształcić wybrany obrys w obrys na zewnątrz obiektu, należy go zaznaczyć, a następnie nacisnąć przycisk "Na zewnątrz" na pasku właściwości.

Kopiowanie i klonowanie obrysów

Kopiowanie i klonowanie obrysu wybranego obiektu umożliwia przeniesienie jego atrybutów na inny obiekt.

Aby skopiować obrys:



1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt, do którego chcesz skopiować obrys.

- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Kopiuj efekt, a następnie wskaż polecenie Obrys z.
- 3 Za pomocą poziomego wskaźnika zaznacz obrys, który chcesz skopiować.



• Można również skorzystać z przycisku "Kopiuj właściwości obrysu" na pasku właściwości.

Aby sklonować obrys:

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt, do którego chcesz sklonować obrys.
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Klonuj efekt, a następnie wskaż polecenie Obrys z.
- 3 Za pomocą poziomego wskaźnika zaznacz obrys, który chcesz sklonować.

Edycja obrysowanego obiektu

Pracując z obrysowanym obiektem można zmienić kolory wypełnienia i konturu przypisane do koncentrycznych kształtów wewnątrz lub na zewnątrz danego obiektu. Można również określić sposób przejścia pomiędzy kolorami wypełnienia i konturu obiektu początkowego i analogicznymi kolorami tego etapu obrysu, który jest od niego najbardziej oddalony. Takie przejście przez spektrum kolorów może odbywać się wzdłuż prostej, być zgodne z ruchem wskazówek zegara lub przeciwne do niego.

Zastosowanie do obiektu linii obrysu powoduje powiązanie go z tymi liniami. Wszystkie zmiany wprowadzane do obiektu oryginalnego (na przykład zmiana kształtu) odnoszą się również do linii obrysu. Oddzielenie obiektu od jego obrysu umożliwia wprowadzanie do niego zmian, które nie będą powodowały modyfikacji linii obrysu.

Po rozdzieleniu obrysowanego obiektu powstają dwa elementy: obiekt oryginalny i grupa jego linii obrysu. Tę ostatnią można jeszcze rozdzielić na serię niezależnych obiektów, z których każdy może być edytowany osobno.

Ustawianie sposobu przejścia kolorów w obrysowanym obiekcie

Można modyfikować zarówno kolor wypełnienia, jak i kolor konturu obrysowanego obiektu. Można również określić dla nich sposób przejścia kolorów. Po zastosowaniu obrysu do obiektu z wypełnieniem tonalnym można także określić końcowy kolor wypełnienia tonalnego, który zostanie zastosowany do ostatniego kroku obrysu.

Aby określić kolor konturu obrysowanego obiektu:



1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjny obrys".



- 2 Zaznacz obrysowany obiekt.
- 3 Kliknij selektor "Kolor konturu" na pasku właściwości, a następnie wybierz kolor, który ma być zastosowany jako ostatni w przejściu kolorów konturu.

Aby określić kolor wypełnienia obrysowanego obiektu:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z powyższej procedury.
- 2 Kliknij selektor "Kolor wypełnienia" na pasku właściwości, a następnie wybierz kolor, który ma być zastosowany jako ostatni w przejściu kolorów wypełnienia.

Jeśli obiekt oryginalny ma wypełnienie tonalne, wyświetlony zostanie drugi selektor kolorów. Służy on do określania wypełnienia tonalnego stosowanego na końcu przejścia kolorów wypełnienia.

Kolory konturu i wypełnienia obiektu oryginalnego można zmieniać tak samo, jak w przypadku każdego innego obiektu utworzonego za pomocą programu CorelDRAW. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Wypełnianie obiektów" na stronie 231 lub "Nadawanie obiektom konturów" na stronie 271.

Aby zmienić kolor ostatniego kroku obrysu, można przeciągnąć wybrany kolor z palety kolorów do końcowego uchwytu z wypełnieniem za pomocą narzędzia "Interakcyjny obrys".

Aby wskazać sposób, w jaki kolory konturu i wypełnienia przechodzą przez spektrum kolorów:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z procedury "Aby określić kolor konturu obrysowanego obiektu".
- 2 Naciśnij jeden z następujących przycisków na pasku właściwości:



- "Obrys z liniową zmianą kolorów",
- "Obrys ze zmianą kolorów zgodnie z ruchem wskazówek zegara",
- "Obrys ze zmianą kolorów przeciwnie do ruchu wskazówek zegara".

Aby zmienić końcowy kolor wypełnienia tonalnego stosowany do ostatniego kroku obrysu:

- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Interakcyjne narzędzia" i uaktywnij narzędzie "Interakcyjny obrys".
- 2 Zaznacz obrysowany obiekt z wypełnieniem tonalnym.
- **3** Kliknij selektor "Końcowy kolor wypełnienia tonalnego" na pasku właściwości, a następnie wybierz odpowiedni kolor.

Oddzielanie obiektu od jego obrysu

Istnieje możliwość oddzielenia obiektu od jego linii obrysu. Można również rozdzielić grupę linii obrysu, powodując utworzenie serii niezależnych obiektów.

Aby oddzielić obiekt od jego linii obrysu:



- 1 Zaznacz obrysowany obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Oddziel.

Obrysowany obiekt zostanie zamieniony na dwa osobne elementy: obiekt oryginalny i grupę linii obrysu.

Aby rozdzielić grupę linii obrysu:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz linie obrysu za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 3 Z menu Rozmieszczenie wybierz polecenie Rozdziel grupę.



• Grupę linii obrysu można również rozdzielić, naciskając na pasku właściwości przycisk "Rozdziel grupę".

Korzystanie z soczewek

Zastosowanie do obiektu soczewki zmienia sposób postrzegania obiektów znajdujących się pod nim. Można wybrać spośród kilku typów soczewek, z których każda daje inny efekt. Skutkiem działania soczewek są zmiany koloru (na przykład soczewka mapy termicznej, dopełniająca i rozjaśniająca)

554 CorelDRAW: Rozdział 10

i zniekształcenia (soczewka powiększająca i rybiego oka). W każdym przypadku soczewka zmienia wygląd obiektów znajdujących się pod nią, a nie faktyczne właściwości i atrybuty tych obiektów.

Po utworzeniu obiektu z soczewką można go dalej edytować, zmieniając sposób postrzegania obiektów znajdujących się pod spodem.

Tworzenie soczewek

Soczewki można stosować do wszystkich zamkniętych ścieżek tworzonych za pomocą programu CorelDRAW. Soczewkę można stosować na przykład do prostokątów, a także do obiektów rysowanych za pomocą narzędzi "Rysunek odręczny" i "Środki artystyczne". Można ją również stosować do otwartych linii i krzywych, takich jak tekst akapitowy i tekst ozdobny. Ponadto do utworzenia soczewki mogą posłużyć obiekty importowane z innych aplikacji, jak na przykład mapy bitowe. Po utworzeniu zadowalającego efektu soczewki można go skopiować do innych obiektów na rysunku.

Można wybrać spośród następujących typów soczewek: soczewka przezroczystości, soczewka powiększająca, rozjaśniająca, dopełniająca, ograniczająca kolor, dodająca kolor, soczewka barwionych odcieni szarości, mapy termicznej, odwzorowania kolorów, soczewka szkieletowa i soczewka rybiego oka.

Soczewka przezroczystości

Zastosowanie soczewki przezroczystości do obiektu powoduje, że obiekt wygląda jak przydymiona plastykowa błona lub szkło. Soczewka przezroczystości może mieć dowolny kolor. Jeśli umieści się ją na innych obiektach, obiekty te przejmują odcień koloru soczewki. Można określić stopień przezroczystości soczewki.

Soczewka powiększająca

Soczewka powiększająca daje efekt podobny do szkła powiększającego. W przypadku jej zastosowania wypełnienie obiektu oryginalnego (jeśli istnieje) jest ignorowane i obiekt staje się przezroczysty. Obiekty znajdujące się pod soczewką wyglądają jak powiększone o wskazaną wielkość.

Soczewka rozjaśniająca

Soczewka rozjaśniająca służy do rozjaśniania lub przyciemniania obiektów znajdujących się pod nią. Można określić stopień ich rozjaśnienia lub przyciemnienia przez soczewkę.

Soczewka dopełniająca

Soczewka dopełniająca powoduje, że wszystkie kolory znajdujących się pod nią obiektów są zamieniane na ich dopełnienia z modelu CMYK. Dopełnienia kolorów to kolory leżące po przeciwnej stronie na kole kolorów. Na przykład soczewka dopełniająca zastosowana do mapy bitowej zdjęcia spowoduje, że utworzony zostanie negatyw tego zdjęcia.

Soczewka ograniczająca kolor

Soczewka ograniczająca kolor działa podobnie jak kolorowy filtr w aparacie fotograficznym – przepuszcza tylko kolor czarny i kolor soczewki. Znajdującym się pod soczewką obiektom koloru białego i innych jasnych kolorów nadawany jest kolor soczewki. Jeśli na przykład nad mapą bitową umieści się soczewkę ograniczającą koloru zielonego, wszystkie kolory w obszarze objętym działaniem soczewki będą widoczne jako odcienie koloru zielonego i czarnego.

Soczewka dodająca kolor

Soczewka dodająca kolor symuluje działanie addytywnego modelu światła. Można sobie wyobrazić trzy źródła światła na czarnym tle – czerwone, niebieskie i zielone. W miejscu połączenia się ze sobą wszystkich trzech rodzajów światła powstaje światło białe. Kolory pośrednie to purpurowy, niebieskozielony i żółty. Kolory obiektów leżących pod soczewką dodającą kolor są dodawane do kolorów soczewki na zasadzie łączenia kolorów światła.

Można określić intensywność dodawania kolorów. Można również wybrać kolor, który chce się dodać do soczewki.

Soczewka barwionych odcieni szarości

Soczewka barwionych odcieni szarości zmienia kolory obiektów znajdujących się pod nią na ich odpowiedniki w odcieniach szarości. Kolor soczewki staje się najciemniejszym kolorem obiektów leżących pod soczewką. Wszystkie inne kolory obiektu stają się jaśniejszymi odcieniami koloru soczewki. Efekt soczewki z odcieniami szarości szczególnie dobrze nadaje się do tworzenia efektów sepii. Jeśli na przykład nad zdjęciem kolorowym umieści się brązową soczewkę odcieni szarości, zdjęcie przyjmie wygląd w odcieniach sepii. Za pomocą soczewki odcieni szarości można również zamienić zdjęcie kolorowe w czarno-białe.

Soczewka mapy termicznej

Soczewka mapy termicznej daje efekt obrazu widzianego w podczerwieni. Soczewka ta używa ograniczonej palety kolorów (biały, żółty, pomarańczowy, czerwony, niebieski, fioletowy i niebieskozielony) do zobrazowania poziomów "ciepła" kolorów obiektów znajdujących się pod soczewką. Dostosowując odpowiednią paletę można wpływać na to, które kolory są uznawane za "ciepłe", a które za "zimne". Kolory ciepłe spod soczewki są przedstawiane na czerwono i pomarańczowo, a kolory zimne na fioletowo i niebieskozielono.

Soczewka odwzorowania kolorów

Soczewka niestandardowego odwzorowania kolorów powoduje zamianę wszystkich kolorów obiektów spod soczewki na kolory z przedziału wyznaczonego przez dwa kolory wybrane przez użytkownika. Oprócz definiowania koloru początkowego i końcowego wybrać można ścieżkę przejścia między tymi kolorami. Przejście to może odbywać się liniowo, w przód lub w tył spektrum kolorów. Obszary soczewki, które nie pokrywają innych obiektów, są wypełniane końcowym kolorem odwzorowania.

Soczewka szkieletowa

Obiekty leżące pod soczewką szkieletową mają kolor konturu i wypełnienia wybrany przez użytkownika. Jeśli kolor konturu ustawi się na przykład na czerwony, a wypełnienia na niebieski, wszystkie obiekty (lub ich elementy) spod soczewki będą miały czerwone kontury i niebieskie wypełnienia. Obiekty bez wypełnienia nie zostaną przez soczewkę zmienione.

Soczewka rybiego oka

Soczewka rybiego oka zniekształca oraz powiększa lub pomniejsza obiekty leżące pod nią, według określonej wartości procentowej.



- Zastosowanie do obiektu wypełnienia soczewki spowoduje, że właściwości jego wypełnienia zostaną utracone.
- Nie można stosować soczewek do obiektów, do których zostały zastosowane efekty głębi, obrysu lub metamorfozy. Jeśli soczewkę zastosuje się do grupy, efekt ten jest stosowany osobno do każdego z jej elementów (jeśli spełniają one powyższe wymogi).

Tworzenie soczewki przezroczystości

Zastosowanie soczewki przezroczystości do obiektu powoduje, że obiekt wygląda jak przydymiona plastykowa błona lub szkło.

Zastosowanie soczewki przezroczystości powoduje nałożenie odcienia wybranego koloru na obiekty pod spodem.



Aby utworzyć soczewkę przezroczystości:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Soczewka.
- 3 Z listy wyświetlonej w dokerze Soczewka wybierz pozycję "Przezroczystość".
- **4** W polu "Stopień" wpisz wartość procentową stopnia przezroczystości (od 0 do 100).

Większe wartości powodują zwiększenie przezroczystości. Wartość 100% powoduje, że wypełnienie soczewki znika.



- 5 Otwórz selektor kolorów, a następnie wybierz odpowiedni kolor.
- 6 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Tworzenie soczewki powiększającej

Zastosowanie do obiektu soczewki powiększającej powoduje, że obiekty znajdujące się pod nim wyglądają jak powiększone.

Zastosowanie soczewki powiększającej powoduje powiększenie fragmentów obiektów znajdujących się pod spodem.





Aby utworzyć soczewkę powiększającą:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Soczewka.
- 3 Z listy wyświetlonej w dokerze Soczewka wybierz pozycję "Powiększenie".
- **4** W polu "Ilość" wpisz wartość od 0,1 do 100, aby określić odpowiedni stopień powiększenia.
- 5 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Tworzenie soczewki rozjaśniającej

Zastosowanie soczewki rozjaśniającej do obiektu powoduje, że obiekty znajdujące się pod nim zostają rozjaśnione lub przyciemnione.

Zastosowanie soczewki rozjaśniającej powoduje rozjaśnienie lub przyciemnienie obiektów lub obrazków znajdujących się pod spodem.

N.



Aby utworzyć soczewkę rozjaśniającą:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Soczewka.
- 3 Z listy wyświetlonej w dokerze Soczewka wybierz pozycję "Rozjaśnienie".
- 4 W polu "Stopień" wpisz wartość procentową z zakresu od -100 do 100.
 - Wartości z zakresu od 0 do 100% powodują zwiększenie jasności, a z zakresu od 0 do -100% zwiększenie zaciemnienia.
- 5 Naciśnij przycisk "Zastosuj".



• Soczewka rozjaśniająca jest szczególnie efektywna dla rozjaśniania i przyciemniania map bitowych.

Tworzenie soczewki dopełniającej

Zastosowanie do obiektu soczewki dopełniającej powoduje, że wszystkie kolory obiektów znajdujących się pod nim są zamieniane na ich dopełnienia z modelu CMYK.

Zastosowanie soczewki dopełniającej powoduje przekształcenie kolorów na ich dopełnienia z modelu CMYK.



Aby utworzyć soczewkę dopełniającą:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Soczewka.
- **3** Z listy wyświetlonej w dokerze **Soczewka** wybierz pozycję "Dopełnienie kolorów".
- 4 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Tworzenie soczewki ograniczającej kolor

Zastosowanie do obiektu soczewki ograniczającej kolor powoduje, że działa on jak filtr, zatrzymując wszystkie kolory oprócz koloru czarnego i koloru soczewki.

Zastosowanie soczewki ograniczającej kolor zatrzymuje wszystkie kolory oprócz koloru czarnego i koloru soczewki.





Tworzenie soczewki dodającej kolor

Zastosowanie do obiektu soczewki dodającej kolor powoduje, że kolory obiektów znajdujących się pod nim są dodawane do kolorów soczewki.

Zastosowanie soczewki dodającej kolor dodaje kolor soczewki do kolorów obiektów znajdujących się pod spodem.

N.



Aby utworzyć soczewkę dodającą kolor:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Soczewka.
- 3 Z listy wyświetlonej w dokerze Soczewka wybierz pozycję "Dodanie koloru".
- **4** W polu "Stopień" wpisz procentową wartość z zakresu od 0 do 100, aby określić intensywność dodawania kolorów.

Wartość 0% nie powoduje dodania kolorów i oznacza brak wypełnienia soczewki. Wartość 100% oznacza maksymalną intensywność dodawania kolorów.

- 5 Otwórz selektor kolorów, a następnie wybierz odpowiedni kolor.
- 6 Naciśnij przycisk "Zastosuj".



 Ponieważ światło białe zawiera wszystkie kolory ze spektrum, tworzenie kolorowej soczewki i umieszczenie jej nad białym obiektem lub stroną powoduje zmianę koloru soczewki na biały. Dodawanie koloru do światła białego daje w rezultacie światło białe. Aby zobaczyć efekt uzyskiwany za pomocą soczewki dodającej kolor, tło lub obiekt leżący pod soczewką nie mogą być białe.

Tworzenie soczewki barwionych odcieni szarości

Zastosowanie do obiektu soczewki barwionych odcieni szarości powoduje, że kolory obiektów znajdujących się pod nim są zamieniane na ich odpowiedniki w odcieniach szarości.

Zastosowanie soczewki barwionych odcieni szarości powoduje przekształcenie kolorów obiektów znajdujących się pod spodem na ich odpowiedniki w odcieniach szarości.



Aby utworzyć soczewkę barwionych odcieni szarości:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Soczewka.
- **3** Z listy wyświetlonej w dokerze **Soczewka** wybierz pozycję "Odcienie szarości".



- 4 Otwórz selektor kolorów, a następnie wybierz odpowiedni kolor.
- 5 Naciśnij przycisk "Zastosuj".
- Kolory spod soczewki są odwzorowywane na odpowiednik tonalny koloru soczewki. Na przykład soczewka niebieska nad obiektem jasnego koloru tworzy kolor jasnoniebieski. Ta sama soczewka umieszczona nad obiektem koloru ciemnego tworzy kolor ciemnoniebieski.

Tworzenie soczewki mapy termicznej

Zastosowanie do obiektu soczewki mapy termicznej powoduje, że przy użyciu ograniczonej palety kolorów obrazowane są poziomy "ciepła" kolorów obiektów znajdujących się pod soczewką.

Zastosowanie soczewki mapy termicznej powoduje odwzorowanie ciepłych i zimnych kolorów w celu uzyskania efektu obrazu widzianego w podczerwieni.



Aby utworzyć soczewkę mapy termicznej:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Soczewka.
- 3 Z listy wyświetlonej w dokerze Soczewka wybierz pozycję "Mapa termiczna".
- **4** W polu "Obrót palety" wpisz procentową wartość z przedziału od 0 do 100, aby określić wielkość, o jaką ma zostać obrócona paleta odwzorowania ciepła.

Wartości obrotu 0 lub 100% powodują, że zimne kolory spod soczewki zmieniają się na białe i niebieskozielone. Ustawienie wartości 50% powoduje, że kolory zimne są symbolizowane przez odcienie koloru czerwonego.

5 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Tworzenie soczewki odwzorowania kolorów

Zastosowanie do obiektu soczewki odwzorowania kolorów powoduje, że kolory obiektów znajdujących się pod nim są odwzorowywane na kolory z określonego zakresu.

Od lewego górnego ragu (zgodnie z ruchem wskazówek zegara): wykorzystanie różnych ustawień soczewki odwzorowania kolorów ("Paleta bezpośrednia", "Tęcza" i "Odwrócona tęcza") w celu uzyskania różnych efektów.



Aby utworzyć soczewkę odwzorowania kolorów:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Soczewka.
- **3** Z listy wyświetlonej w dokerze **Soczewka** wybierz pozycję "Kolory niestandardowe".
- **4** Z drugiej listy wybierz typ odwzorowania.

Do wyboru są: "Paleta bezpośrednia", "Tęcza" i "Odwrócona tęcza".

- -
- 5 Otwórz selektor "Od" i wybierz kolor początkowy dla przejścia kolorów odwzorowania.
- **6** Otwórz selektor "Do" i wybierz kolor końcowy dla przejścia kolorów odwzorowania.
- 7 Naciśnij przycisk "Zastosuj".



• Kolory z pól "Od" i "Do" można zamienić, naciskając przycisk przełączania.

Tworzenie soczewki szkieletowej

Zastosowanie do obiektu soczewki szkieletowej powoduje, że obiekty znajdujące się pod nim są wyświetlane z określonym wypełnieniem i konturem.

Zastosowanie soczewki szkieletowej powoduje wyświetlenie obiektów znajdujących się pod spodem z określonym wypełnieniem i konturem.



Aby utworzyć soczewkę szkieletową:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Soczewka.
- 3 Z listy wyświetlonej w dokerze Soczewka wybierz pozycję "Szkielet".
- 4 Zaznacz pole wyboru "Kontur".
- 5 Korzystając z selektora kolorów "Kontur", wybierz kolor konturu.
- 6 Zaznacz pole wyboru "Wypełnienie".
- 7 Otwórz selektor kolorów "Wypełnienie", a następnie wybierz odpowiedni kolor wypełnienia.
- 8 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Aby zachować kontur lub wypełnienie obiektu:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Usuń zaznaczenie jednego z następujących pól wyboru:
 - "Kontur" usunięcie zaznaczenia tego pola spowoduje zachowanie konturu obiektu;
 - "Wypełnienie" usunięcie zaznaczenia tego pola spowoduje zachowanie wypełnienia obiektu.
- 3 Zaznacz pole wyboru "Usuń przód".

Tworzenie soczewki rybiego oka

Zastosowanie do obiektu soczewki rybiego oka spowoduje, że obiekty znajdujące się pod nim zostaną zniekształcone oraz powiększone lub pomniejszone.

Zastosowanie soczewki rybiego oka powoduje zniekształcenie i zmianę rozmiaru obiektów znajdujących się pod spodem.



Aby utworzyć soczewkę rybiego oka:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Soczewka.
- 3 Z listy wyświetlonej w dokerze Soczewka wybierz pozycję "Rybie oko".
- **4** W polu "Stopień" wpisz wartość od -1000 do 1000, aby określić procentowe powiększenie lub pomniejszenie obiektów leżących pod soczewką.

Wartości od 1 do 1000 powodują zniekształcanie i powiększanie obiektów, a wartości od -1 do -1000 powodują ich zniekształcanie i zmniejszanie. Wartość 0 nie wprowadza żadnych zmian w wyglądzie obiektów znajdujących się pod soczewką.

5 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Kopiowanie soczewek

Atrybuty soczewki można skopiować do innego obiektu. Podczas kopiowania soczewki do zaznaczonego obiektu przenoszone są takie ustawienia, jak typ soczewki, obrót, stopień czy powiększenie.

Aby skopiować soczewkę z jednego obiektu do drugiego:



- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt, do którego chcesz skopiować soczewkę.
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Kopiuj efekt, a następnie wskaż polecenie Soczewka z.
- **3** Za pomocą poziomego wskaźnika zaznacz obiekt, z którego chcesz skopiować soczewkę.

Edycja soczewki

Podczas pracy z soczewką można zmienić sposób, w jaki modyfikuje ona wygląd obiektów znajdujących się pod spodem. Można zmienić punkt odniesienia soczewki, zdecydować, czy ma być widoczna w pustych miejscach rysunku, a także zamrozić jej zawartość.

Zmiana punktu odniesienia umożliwia wyświetlenie przez soczewkę dowolnej części rysunku bez konieczności faktycznego jej przenoszenia. Punkt odniesienia reprezentuje punkt środkowy obszaru widocznego przez soczewkę. W oknie rysowania oznaczony jest on przez symbol "X". Soczewkę można umieścić w dowolnym miejscu rysunku, ale widoczny będzie przez nią tylko obszar wokół punktu odniesienia. Można na przykład użyć znacznika punktu odniesienia na soczewce powiększającej w celu powiększenia pewnej części rysunku bez zasłaniania pozostałych jego elementów.

Istnieje możliwość wyświetlenia soczewki tylko w miejscach, w których nakłada się ona na inne obiekty. W wyniku zastosowania tej opcji, efekt soczewki nie jest widoczny w miejscach, w których soczewka przykrywa puste miejsca w oknie rysowania.

Zawartość soczewki można utrwalić poprzez jej zamrożenie. Można następnie przesuwać soczewkę, a jej zawartość nie ulegnie zmianie. Również zmiany wprowadzane do obiektów leżących pod soczewką nie wpłyną na jej zawartość.

Przesuwanie punktu odniesienia soczewki

Możliwe jest wyświetlenie przez soczewkę dowolnej części rysunku bez konieczności faktycznego jej przenoszenia.

Przesunięcie punktu odniesienia soczewki ("X") umożliwia wyświetlenie różnych części rysunku bez zmiany położenia soczewki.



Aby przesunąć punkt odniesienia soczewki:



- 1 Zaznacz soczewkę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Soczewka.

3 Zaznacz pole wyboru "Punkt odniesienia" w dokerze Soczewka.

Po prawej stronie pola wyboru wyświetlony zostanie przycisk "Edytuj".

- **4** Naciśnij przycisk "Edytuj", aby w oknie rysowania wyświetlić symbol punktu odniesienia (oznaczony jako "X").
- 5 Przeciągnij symbol punktu odniesienia w wybrane miejsce.
- 6 Naciśnij przycisk "Koniec".
- 7 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Wyświetlanie soczewki tylko w miejscach, w których przykrywa ona inne obiekty

Można wyświetlić soczewkę tylko w tych miejscach, w których przykrywa ona inne obiekty.

Aby wyświetlić soczewkę tylko w miejscach, w których przykrywa ona inne obiekty:



- 1 Zaznacz soczewkę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Soczewka.
- 3 Zaznacz pole wyboru "Usuń przód".
- 4 Naciśnij przycisk "Zastosuj".
- Opcja "Usuń przód" jest dostępna tylko dla soczewek modyfikujących kolory i nie jest dostępna dla soczewki powiększającej i rybiego oka.
 - Przez usunięcie konturu obiektu soczewki można utworzyć soczewkę "niewidzialną". Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Nadawanie obiektom konturów" na stronie 271.

.....

Zamrażanie bieżącego widoku soczewki

Można utrwalić zawartość soczewki poprzez jej zamrożenie. Można również usunąć efekt zamrożenia.

Aby zamrozić bieżącą zawartość soczewki:



- 1 Zaznacz soczewkę za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Soczewka.
- 3 Zaznacz pole wyboru "Zamrożenie".
- 4 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

568 CorelDRAW: Rozdział 10
Aby usungć efekt zamrożenia:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z powyższej procedury.
- 2 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Zamrożenie".
- 3 Naciśnij przycisk "Zastosuj".



• Soczewki z zamrożonym widokiem rysowane są szybciej niż z widokiem nie zamrożonym.

Dodawanie perspektywy do obiektów

Dodanie perspektywy do obiektów umożliwia uzyskanie wrażenia odległości i głębi. Choć obiekty na rysunku są dwuwymiarowe, zastosowanie jednopunktowej lub dwupunktowej perspektywy powoduje dodanie do rysunku kolejnego wymiaru. Przez utworzenie jednopunktowej perspektywy można sprawić, że obiekt będzie wyglądał, jakby oddalał się w jednym kierunku. Z kolei dwupunktowa perspektywa może spowodować, że obiekt będzie sprawiał wrażenie, że oddala się w dwóch kierunkach.

Po dodaniu do obiektu perspektywy można ją dalej edytować w celu uzyskania zadowalającego efektu.

Tworzenie perspektywy

Efekt perspektywy polega na skracaniu dwóch boków obiektu. Dla perspektywy jednopunktowej skraca się jeden bok obiektu, tak aby wydawał się on oddalać w jednym kierunku. Przez skrócenie dwóch boków otrzymuje się efekt perspektywy dwupunktowej – obiekt sprawia wrażenie, że oddala się w dwóch kierunkach.

Po dodaniu do obiektu perspektywy można przeciągać węzły umieszczone w narożnikach prostokątnej siatki obiektu, aby zasymulować efekt perspektywy jedno- lub dwupunktowej.

Podczas przeciągania węzła wyświetlany jest znak "X" (lub dwa takie znaki w przypadku perspektywy dwupunktowej), który przesuwa się wraz z przesuwaniem węzła. Symbol ten wskazuje punkt zbiegu. Przeciągnięcie węzła tak, aby zetknął się on z innym węzłem lub znacznikiem punktu zbiegu, powoduje przywrócenie oryginalnego kształtu obiektu. Można również wprowadzać drobne poprawki do perspektywy przez przeciąganie znacznika punktu zbiegu.

Po utworzeniu zadowalającego efektu można go skopiować i zastosować do innych obiektów na rysunku. Można skopiować perspektywę do każdego obiektu utworzonego w programie CorelDRAW z wyjątkiem tekstu akapitowego.

Usunięcie wprowadzonego do obiektu efektu perspektywy powoduje przywrócenie go do stanu początkowego.



• Można dodać perspektywę do dowolnego obiektu (lub grupy obiektów) utworzonego za pomocą programu CorelDRAW, w tym do tekstu ozdobnego. Nie można stosować perspektywy do tekstu akapitowego ani do map bitowych.

Stosowanie do obiektów jedno- i dwupunktowej perspektywy

Zastosowanie do obiektu perspektywy umożliwia uzyskanie na dwuwymiarowej stronie efektu trójwymiarowości.

Rysunki 2 i 3 przedstawiają jednoi dwupunktową perspektywę zastosowaną do obiektu z rysunku 1.



Aby do obiektu dodać efekt perspektywy jednopunktowej:

- k
- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Dodaj perspektywę.

Wokół obiektu wyświetlona zostanie prostokątna siatka z czterema węzłami (w narożnikach). Zostanie uaktywnione narzędzie "Kształt".

3 Naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL, a następnie przeciągnij jeden z węzłów poziomo lub pionowo.

Naciśnięcie i przytrzymanie klawisza CTRL powoduje ograniczenie ruchu węzła do osi poziomej lub pionowej w celu utworzenia perspektywy jednopunktowej.



• Aby naprzeciwległe węzły przeciągane były o tę samą odległość w przeciwnych kierunkach, należy nacisnąć i przytrzymać klawisze CTRL i SHIFT.

Aby do obiektu dodać efekt perspektywy dwupunktowej:

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Dodaj perspektywę.
- 3 Przeciągnij jeden z węzłów ukośnie do lub od środka obiektu.
- Powtarzaj czynność z punktu 3 dla innych węzłów, aby utworzyć odpowiedni 4 efekt perspektywy.

Kopiowanie perspektywy obiektu

Można kopiować efekt perspektywy z jednego obiektu do drugiego.

Aby skopiować efekt perspektywy obiektu:



- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt, do którego chcesz skopiować efekt perspektywy.
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Kopiuj efekt, a następnie wskaż polecenie Perspektywa z.
- Za pomocą poziomego wskaźnika zaznacz obiekt z perspektywą, którą chcesz 3 skopiować.

Perspektywę obiektu można skopiować tylko wtedy, gdy stanowi ona ostatni efekt, jaki był zastosowany do obiektu.

Usuwanie perspektywy obiektu

Można usunąć efekt perspektywy zastosowany do obiektu.

Aby usunąć efekt perspektywy obiektu: N.

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Wyczyść perspektywę.



· Jeśli po zastosowaniu perspektywy do obiektu zostały zastosowane jeszcze inne efekty, przed usunięciem perspektywy efekty te należy usunąć.

> 571 Tworzenie efektów specjalnych

Edycja perspektywy obiektu

Podczas pracy z perspektywą obiektu można ją edytować poprzez przesuwanie węzłów lub zmianę położenia punktu zbiegu.

Modyfikacja perspektywy przez przesuwanie węzłów

Perspektywę jedno- lub dwupunktową można modyfikować poprzez przesuwanie jej węzłów.

Aby poddać edycji efekt perspektywy jednopunktowej poprzez przesuwanie węzłów:



1 Otwórz paletę wysuwaną "Edycja kształtu" i uaktywnij narzędzie "Kształt".

- 2 Zaznacz obiekt.
- 3 Przeciągnij odpowiednie węzły w celu poprawienia perspektywy.
- Aby przesunąć naprzeciwległe węzły o tę samą odległość w przeciwnych kierunkach, należy nacisnąć i przytrzymać klawisze CTRL i SHIFT.

Aby poddać edycji efekt perspektywy dwupunktowej poprzez przesuwanie węzłów:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z powyższej procedury.
- 2 Przeciągnij węzły poziomo do lub od punktu środkowego.

Modyfikacja perspektywy przez zmianę położenia punktu zbiegu

Perspektywę obiektu można zmodyfikować poprzez zmianę położenia punktu zbiegu.

Aby poddać edycji efekt perspektywy obiektu przez przesuwanie punktu zbiegu:



- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Edycja kształtu" i uaktywnij narzędzie "Kształt".
- 2 Zaznacz obiekt.
- **3** Przeciągaj znacznik lub znaczniki punktów zbiegu (oznaczone przez "X"), aby utworzyć odpowiedni efekt perspektywy.

Korzystanie z szybkiego kadrowania

Szybkie kadrowanie umożliwia umieszczanie jednego obiektu w innym obiekcie lub grupie obiektów. Jeden obiekt staje się zawartością kadru, a drugi kadrem. Kadrem może być dowolny obiekt utworzony w programie CorelDRAW, w tym także kształty, linie, krzywe, tekst ozdobny i grupy obiektów. Z kolei obiekt umieszczany w kadrze może być dowolnym obiektem utworzonym za pomocą programu CorelDRAW lub zaimportowanym z innego programu.

Po utworzeniu kadru można go poddać edycji, aby zmodyfikować sposób, w jaki obiekty będące jego częściami składowymi wchodzą we wzajemne relacje.

Tworzenie kadrów

Utworzony kadr można porównać z oknem. Tak jak rama okna stanowi granicę tego, co widać przez okno, tak granice kadru ograniczają widok obiektów (lub ich grup), będących zawartością kadru jedynie do pewnego fragmentu, który mieści się w kadrze. Jeśli rozmiar obiektu przekracza wielkość kadru, obiekt jest automatycznie przycinany. Widoczna jest tylko ta jego część, która mieści się we wnętrzu kadru.

Szybkie kadrowanie jest szczególnie przydatne przy umieszczaniu zdjęć oraz map bitowych we wnętrzu różnych kształtów. Bardziej złożone efekty kadrowania można uzyskać przez umieszczanie jednego kadru w innym, czyli przez utworzenie kadru zagnieżdżonego. Kadr zagnieżdżony może mieć maksymalnie pięć poziomów, które można edytować.

Ponadto można skopiować zawartość obiektu kadrowanego do innego kadru.

Stosowanie kadru

Utworzenie kadru polega na umieszczeniu wybranego obiektu wewnątrz innego obiektu. Umieszczenie kadru wewnątrz innego takiego obiektu w oknie rysowania powoduje utworzenie kadru zagnieżdżonego. Ostatni obiekt zostaje wykorzystany jako nowy kadr.

Utworzenie kadru polega na umieszczeniu wybranego obiektu wewnątrz innego obiektu.



Aby utworzyć kadr:

- Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt, którego chcesz użyć jako zawartości kadru.
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Szybkie kadrowanie, a następnie wskaż polecenie Umieść w kadrze.
- **3** Za pomocą poziomego wskaźnika zaznacz obiekt, którego chcesz użyć jako kadru.

Obiekt zawartości zostanie umieszczony w kadrze. Od tej chwili zawartość i kadr stanowią jedną całość.



N.

• Aby utworzyć kadr, można również skorzystać z Menedżera obiektów. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Szybkie kadrowanie za pomocą Menedżera obiektów" na stronie 208.

Aby utworzyć kadry zagnieżdżone:

- 1 Wykonaj wszystkie czynności z poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz kadr.
- 3 Z menu Efekty wybierz polecenie Szybkie kadrowanie, a następnie Umieść w kadrze.
- **4** Za pomocą poziomego wskaźnika zaznacz obiekt, którego chcesz użyć jako kadru.

.....



• Kadr zagnieżdżony może mieć maksymalnie pięć poziomów, które można edytować.

.....

Kopiowanie zawartości kadru

Można skopiować zawartość kadru do innego kadru.

Aby skopiować zawartość kadru:



1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt, do którego chcesz skopiować zawartość kadru.

- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Kopiuj efekt, a następnie wskaż polecenie Szybkie kadrowanie z.
- **3** Za pomocą poziomego wskaźnika zaznacz kadr, którego zawartość chcesz skopiować.

Edycja kadrów

Podczas pracy z kadrem można odsunąć zawartość od środka kadru, a także edytować, blokować i odblokowywać oraz wydobywać zawartość kadru.

Domyślnie obiekty umieszczane są automatycznie w środku kadru. Jednak ustawienie to można zmienić, tak aby zawartość kadru była odsunięta od jego środka.

Podczas edycji zawartość kadru jest tymczasowo oddzielana od samego kadru. Dzięki temu możliwe jest wprowadzenie zmian do obiektu umieszczonego w kadrze (na przykład zmiana właściwości wypełnienia i konturu) bez modyfikacji kadru.

Blokowanie i odblokowywanie zawartości kadru umożliwia wpływanie na relację między kadrem i jego zawartością. Kiedy obiekt zawarty w kadrze jest do niego przymocowany, oba obiekty podlegają tym samym zmianom. Na przykład przesunięcie, obrócenie lub zmiana wielkości obiektu kadrowanego powoduje, że zarówno kadr jak i jego zawartość są modyfikowane w ten sam sposób. Kiedy odblokuje się obiekt zawarty w kadrze, pozostaje on przymocowany do strony i nie zmienia swojego położenia, nawet jeśli kadr jest przesuwany czy obracany.

Wydobycie zawartości kadru powoduje, że kadr oraz jego zawartość stają się znów osobnymi obiektami.

Zmiana domyślnego położenia zawartości kadru

Można zmienić domyślne położenie zawartości kadru.

Aby zmienić domyślne położenie zawartości kadru:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Z listy kategorii wybierz pozycję "Obszar roboczy", a następnie pozycję "Edycja".
- **3** Usuń zaznaczenie pola wyboru "Automatycznie centruj zawartość nowych kadrów".
- 4 Umieść nad wybranym kadrem obiekt, który ma być jego zawartością.

- 5 Z menu Efekty wybierz polecenie Szybkie kadrowanie, a następnie wskaż polecenie Umieść w kadrze.
- **6** Za pomocą poziomego wskaźnika zaznacz obiekt, którego chcesz użyć jako kadru.





• Jeśli obiekt zawarty w kadrze i sam kadr się nie pokrywają, zawartość nie będzie widoczna w kadrze.

• Ustawienie to odnosi się do wszystkich dokumentów, a nie tylko do dokumentu aktywnego.

.....

Edycja zawartości kadru

Można edytować zawartość kadru bez naruszenia samego kadru.

Aby dokonać edycji zawartości kadru:



- 1 Zaznacz kadr za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Szybkie kadrowanie, a następnie wskaż polecenie Edytuj zawartość.
- **3** Wprowadź odpowiednie zmiany do obiektu lub w miarę potrzeby dodaj nowe obiekty.
- 4 Z menu Efekty wybierz polecenie Szybkie kadrowanie, a następnie wskaż polecenie Zakończ edycję tego poziomu.



• Podczas edycji kadr jest przedstawiony w postaci szkieletowej i nie może być zaznaczony.



• Aby dokonać edycji zawartości kadru, można również skorzystać z Menedżera obiektów. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Szybkie kadrowanie za pomocą Menedżera obiektów" na stronie 208.

Blokowanie i odblokowywanie zawartości kadru

Można zablokować lub odblokować zawartość kadru.

Aby zablokować zawartość kadru:

• Kliknij kadr prawym przyciskiem myszy, a następnie zaznacz polecenie Zablokuj w kadrze.

Polecenie jest aktywne, jeśli obok niego wyświetlony jest znacznik wyboru.



• Aby zablokować zawartość kadru i poddać edycji sam kadr, można również skorzystać z Menedżera obiektów. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Szybkie kadrowanie za pomocą Menedżera obiektów" na stronie 208.

Aby odblokować zawartość kadru:

• Kliknij kadr prawym przyciskiem myszy, a następnie usuń zaznaczenie polecenia **Zablokuj w kadrze**.

Polecenie jest nieaktywne, jeśli obok niego nie ma znacznika wyboru.

- Odblokowanie zawartości kadru powoduje, że zostaje ona przymocowana do strony.
- Usunięcie zaznaczenia polecenia **Zablokuj w kadrze** jest przydatne przy przesuwaniu kadru nad obiektem w nim umieszczonym.

.....

Wydobywanie zawartości kadru

Można usunąć zawartość z kadru.

Aby wydobyć zawartość kadru:



- 1 Zaznacz kadr za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Szybkie kadrowanie, a następnie wskaż polecenie Wydobądź zawartość.





11

PRACA Z MAPAMI BITOWYMI

Mapy bitowe to rysunki składające się z punktów zwanych pikselami. Mapa bitowa ma stałą rozdzielczość i wskutek tego wygląda najlepiej, gdy jest drukowana lub wyświetlana na ekranie w swoim oryginalnym rozmiarze. Powiększenie mapy bitowej powoduje umieszczenie w niej dodatkowych pikseli, co daje efekt powiększania punktów oryginału i sprawia, że rysunek wygląda jak zniekształcony i postrzępiony. Pomniejszanie mapy bitowej powoduje usuwanie pikseli i zmniejszenie rozmiarów obrazka.

Wektory to matematycznie zdefiniowane serie punktów połączonych liniami. W przeciwieństwie do map bitowych, wektor opisuje kształty jako serie linii i krzywych, które można dowolnie skalować bez utraty jakości. Elementy graficzne znajdujące się w pliku wektorowym noszą nazwę obiektów. W definicji każdego obiektu zawarte są jego właściwości, takie jak kolor, kształt, kontur i rozmiar. Więcej informacji na temat wektorów można znaleźć w sekcji "Pojęcia stosowane w programie CorelDRAW" na stronie 6.

Ponieważ mapa bitowa składa się z uporządkowanych pikseli, nie można manipulować oddzielnie jej fragmentami. Kolory i kształt mapy bitowej sprawiają wrażenie ciągłości, jeżeli ogląda się ją z większej odległości. Program CorelDRAW pozwala jednak na różnorodną obróbkę map bitowych. Można je przycinać, aby zmniejszyć wielkość widocznego obszaru, a dołączając mapy bitowe do tworzonych rysunków, można zmniejszyć rozmiar pliku. Mapy bitowe można także trasować, przekształcając je w rysunki wektorowe, łatwiejsze w obróbce.

Program CorelDRAW pozwala też na zmianę obrazka poprzez manipulowanie kolorami, odcieniami i rozdzielczością. Można na przykład wyświetlać albo ukrywać określone kolory mapy bitowej, dopasowywać odcienie albo zmieniać jej rozmiar i rozdzielczość. Mapa bitowa może zostać uzupełniona, aby stosowany efekt objął cały obrazek. Obrazek może być przekształcany z wektorowego w mapę bitową albo z jednego trybu kolorów w inny.

Program CorelDRAW zawiera wiele efektów specjalnych, które można zastosować do obrazków. Można na przykład tworzyć obrazki trójwymiarowe, naśladować style artystyczne, rozmywać lub wyostrzać obrazek, a także manipulować kolorami, obrysem, szumem, zniekształceniami i ostrością. Więcej informacji na temat stosowania efektów specjalnych można znaleźć w sekcji "Stosowanie efektów specjalnych do map bitowych" na stronie 633.

Kadrowanie map bitowych

Kadrowanie map bitowych powoduje zmniejszenie wielkości ich widocznego obszaru. Mapę bitową można przyciąć (wykadrować) przed albo po jej zaimportowaniu. Przyciętą (wykadrowaną) mapę bitową można również przywrócić do jej oryginalnej postaci.

Kadrowanie map bitowych przed ich zaimportowaniem

Mapa bitowa może zostać przycięta (wykadrowana) przed zaimportowaniem. Pozwala to zaimportować tylko ten jej fragment, który ma być użyty, co zmniejsza wielkość pliku.

Aby wykadrować mapę bitową przed zaimportowaniem:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Importuj.
- **2** Z listy znajdującej się po lewej stronie przycisku "Opcje" wybierz pozycję "Wykadruj".
- **3** Z listy "Szukaj w" wybierz dysk i folder, w którym znajduje się wybrany plik. Kliknij dwukrotnie folder, aby go otworzyć.
- **4** W oknie dialogowym **Wykadruj obrazek** wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Przeciągnij narożny uchwyt ramki przycinania przycina w dwóch kierunkach (w poziomie i w pionie).
 - Przeciągnij boczny uchwyt przycina w jednym kierunku (w poziomie lub w pionie).
- 5 Z listy "Jednostki" wybierz rodzaj jednostki.
- 6 Naciśnij przycisk "OK".
- Ζ
- 7 Ustaw początkowy wskaźnik importowania w wybranym miejscu i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij, aby umieścić mapę bitową w jej oryginalnej wielkości.
 - Kliknij i przeciągnij wskaźnik myszy, aby nadać mapie bitowej odpowiedni rozmiar.
 - Naciśnij i przytrzymaj klawisz ALT, a następnie kliknij i przeciągnij wskaźnik myszy, aby nadać mapie bitowej odpowiedni rozmiar bez zachowania jej oryginalnych proporcji. Pamiętaj, aby przed zwolnieniem klawisza ALT zwolnić przycisk myszy.

Aby anulować wykadrowanie mapy bitowej:

- W oknie dialogowym **Wykadruj obrazek** naciśnij przycisk "Zaznacz wszystko".
- Aby bardziej precyzyjnie przyciąć obrazek, należy wpisać odpowiednie wartości w polach "Górny" i "Lewy" lub "Szerokość" i "Wysokość".

.....

Kadrowanie mapy bitowej po zaimportowaniu

Po zaimportowaniu mapy bitowej można ją przyciąć (wykadrować), wykorzystując narzędzie "Kształt" i możliwość edycji węzłów. Edycja węzłów jest potężnym narzędziem, pozwalającym dodawać i usuwać węzły oraz zamieniać linie na krzywe, aby uzyskać właściwy efekt. W czasie edycji obrazek jest przycinany (kadrowany) do nowego kształtu. Więcej informacji na temat edycji węzłów można znaleźć w sekcji "Rysowanie i zmiana kształtów obiektów" na stronie 93.

Mapy bitowe można przyciąć (wykadrować) za pomocą narzędzia "Kształ" przez dodanie lub usunięcie węzłów, a także przez zamianę linii na krzywe.

R



6

١.

- Aby wykadrować mapę bitową po zaimportowaniu:
- 1 Otwórz paletę wysuwaną "Edycja kształtu" i uaktywnij narzędzie "Kształt".
- 2 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Kształt".
- 3 Przeciągnij węzły mapy bitowej, aby zmienić kształt jej konturu.
- 4 Uaktywnij narzędzie "Wskaźnik".
- 5 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Wykadruj mapę bitową.

Aby wymusić poziomy lub pionowy kierunek przeciągania węzłów:

- Naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL podczas przeciągania węzła.
- Jeśli mapa bitowa zostanie przycięta (wykadrowana) przy użyciu polecenia **Wykadruj mapę bitową**, nie można jej przywrócić do oryginalnej postaci.
 - Nie jest możliwe przycinanie (kadrowanie) zewnętrznie dołączanych map bitowych.



- Polecenie Wykadruj mapę bitową jest też dostępne w menu wyświetlonym po kliknięciu mapy bitowej prawym przyciskiem myszy lub przez użycie przycisku "Wykadruj mapę bitową", znajdującego się na pasku właściwości.
- Można zaznaczyć wiele węzłów jednocześnie, trzymając naciśnięty klawisz SHIFT podczas ich klikania.

Praca z łączonymi mapami bitowymi

Zamiast importowania i osadzania map bitowych w rysunku, można je z nim łączyć. Dokument wówczas odwołuje się do zewnętrznej mapy bitowej i nie jest ona do niego faktycznie dołączana. Zmiany dokonywane w oryginalnej mapie bitowej znajdują również odbicie w rysunku zawierającym łącze do niej. Zaletą łączenia map bitowych jest uzyskanie mniejszego rozmiaru pliku.

Jeśli w późniejszym czasie zaistnieje konieczność osadzenia łączonej mapy bitowej w rysunku – na przykład w celu przekazania rysunku komuś, kto nie ma dostępu do oryginalnej mapy bitowej – można wtedy zrealizować łącze, co spowoduje osadzenie mapy bitowej w rysunku.

Doker **Menedżer łączy** przechowuje wszystkie łącza obecne w danym dokumencie programu CorelDRAW, między innymi wszystkie zewnętrznie dołączane mapy bitowe, zakładki oraz hiperłącza. Używając Menedżera łączy można sprawdzać stan łączy, aktualizować łączone mapy bitowe i realizować łącza, aby osadzić na stałe mapę bitową w rysunku.

Łączenie map bitowych

Podczas importowania map bitowych do programu CorelDRAW można je łączyć z rysunkiem. Gdy mapa bitowa zostaje połączona, w dokumencie wyświetlana jest jej miniatura. Miniatura reprezentuje oryginalny obrazek, który znajduje się w innym miejscu.

Aby połączyć mapę bitową z rysunkiem:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Importuj.
- 2 Z listy "Pliki typu" wybierz format mapy bitowej.
- 3 Z listy "Szukaj w" wybierz dysk i folder, w którym znajduje się wybrany plik.
- 4 Kliknij dwukrotnie ikonę folderu.
- 5 Zaznacz nazwę pliku.
- 6 Zaznacz pole wyboru "Dołącz mapę bitową zewnętrznie".
- 7 Naciśnij przycisk "Importuj".

8 Ustaw początkowy wskaźnik importowania w wybranym miejscu i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij, aby umieścić mapę bitową w oryginalnej wielkości.
- Kliknij i przeciągnij wskaźnik myszy, aby nadać mapie bitowej odpowiedni rozmiar.
- Naciśnij i przytrzymaj klawisz ALT, a następnie kliknij i przeciągnij wskaźnik myszy, aby nadać mapie bitowej odpowiedni rozmiar bez zachowania jej oryginalnych proporcji. Pamiętaj, aby przed zwolnieniem klawisza ALT zwolnić przycisk myszy.

Doker Menedzer łączy

Doker Menedżer łączy pozwala na wizualną kontrolę łączy. Wyświetlana jest w nim lista wszystkich łączy zawartych w dokumencie wraz z informacją o każdym z nich. Lista ta składa się z kolumn o następujących nagłówkach:

- ٠ "Łącze" – wyświetla nazwę dołączonej mapy bitowej, zakładki lub hiperłacza.
- "Strona" wyświetla położenie łącza w dokumencie.
- "Stan" wyświetla stan poprawności łącza.
- Ikona typu wyświetla rodzaj pliku łącza.

Menedżer łączy domyślnie porządkuje łącza według numeru strony, a następnie według kolejności alfabetycznej.

Doker Menedżer łączy wyświetla stan każdego łącza, używając czterech różnych ikon.

2

Ikona	Stan
\checkmark	Wskazuje poprawne łącze.
×	Wskazuje zerwane łącze.
3	Wskazuje, że łącze należy zaktualizować.
?	Wskazuje, że łącze należy sprawdzić.

Używając menedżera łączy można wykonać wiele operacji. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Używanie Menedżera łączy" na stronie 586.

Używanie Menedżera łączy

 χ^{aa}

Menedżer łączy pozwala monitorować i kontrolować zewnętrznie dołączane mapy bitowe, zakładki i hiperłącza internetowe. Informuje, które łącza są zerwane, wyświetla miniatury połączonych map bitowych, ich lokalizację, a także numery stron w dokumencie, do których dołączone są poszczególne mapy bitowe.

Menedżer łączy umożliwia wykonywanie wielu operacji:

- Realizowanie osadza wybraną mapę bitową w dokumencie.
- Aktualizowanie aktualizuje stan wszystkich zdezaktualizowanych map bitowych.
- Otwieranie uruchamia domyślną przeglądarkę i wyświetla zawartość łącza lub otwiera wybraną mapę bitową w skojarzonym z nią edytorze map bitowych.
- Odświeżanie uruchamia ponownie doker w celu sprawdzenia bieżącego stanu łączy.

Aby zrealizować łącze mapy bitowej:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer łączy.
- 2 Zaznacz mapę bitową w dokerze Menedżer łączy.
- **3** Naciśnij przycisk realizowania łączy.

ж.

Aby edytować mapę bitową w powiązanej z nią aplikacji:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Naciśnij przycisk otwierania pliku za pomocą skojarzonej z nim aplikacji.

Aby zaktualizować połączoną mapę bitową:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z procedury "Aby zrealizować łącze mapy bitowej".
- 2 Naciśnij przycisk uaktualniania map bitowych.

Aby odświeżyć listę łączy:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer łączy.
- 2 Naciśnij przycisk "Odśwież całą listę".

Aby zaznaczyć wiele łączy:

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wiele sąsiadujących ze sobą łączy naciśnij klawisz SHIFT i kliknij łącza.
 - Wiele nie sąsiadujących ze sobą łączy naciśnij klawisz CTRL i klikaj łącza, które chcesz zaznaczyć.
- Ling

ഷ്

3

- Można aktualizować tylko zdezaktualizowane mapy bitowe, czyli takie, które zostały zmienione po utworzeniu łącza do nich.
- W danej chwili można realizować lub odświeżać tylko jedno łącze.



- Dostęp do Menedżera łączy można też uzyskać, wybierając z menu **Okno** polecenie **Dokery** i wskazując polecenie **Menedżer łączy**.
- Połączone mapy bitowe można też aktualizować i realizować, używając poleceń menu **Mapy bitowe**.

Ustawianie opcji dokera Menedżer łączy

Doker **Menedżer łączy** automatycznie podaje informacje o łączach w dokumencie, używając elementu tabelarycznego. Informacje wyświetlane w dokerze **Menedżer łączy** można dostosować do własnych potrzeb. Można na przykład określić, czy mają być sprawdzane adresy URL i w jakich odstępach czasu albo czy mają być wyświetlane duże mapy bitowe.

Praca z mapami bitowymi 587

Aby ustawić opcje dokera Menedżer łączy:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii rozwiń pozycję "Obszar roboczy", kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie pozycję "Menedżer łączy".
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Zaznacz pole wyboru "Włącz sprawdzanie adresów URL" adresy URL będą sprawdzane w ustalonych odstępach czasu. W polu wpisz wartość w minutach określającą, jak często mają być sprawdzane adresy URL.
 - Zaznacz pole wyboru "Wyświetlaj duże mapy bitowe" spowoduje to wyświetlanie dużych map bitowych.

Trasowanie map bitowych

Mapy bitowe są obrazkami składającymi się z pojedynczych punktów zwanych pikselami. Główną wadą map bitowych jest stała rozdzielczość. Oznacza to, że podczas skalowania obrazka jego jakość może ulec pogorszeniu. Natomiast grafikę wektorową można modyfikować bez utraty jakości. Korzystne więc jest utworzenie wektorowej kopii mapy bitowej w operacji trasowania.

Zaimportowane mapy bitowe można trasować na trzy sposoby: używając programu CorelTRACE™, używając funkcji automatycznego trasowania lub trasując ręcznie za pomocą narzędzi "Rysunek odręczny" lub "Krzywe Beziera".

Program CorelTRACE umożliwia automatyczne trasowanie map bitowych oraz zapisywanie ich w formacie wektorowym, odpowiednim dla programu CorelDRAW. Program CorelTRACE można uruchomić z programu CorelDRAW, wykonać trasowanie i powrócić do CorelDRAW.

Opcja automatycznego trasowania umożliwia tworzenie kształtów wektorowych z fragmentów mapy bitowej. Zaimportowaną mapę bitową można trasować, uaktywniając narzędzie "Rysunek odręczny" i klikając obszar o wysokim kontraście. Utworzony kontur może przebiegać ściśle wzdłuż granicy kontrastowych kolorów (ścieżka zawiera wtedy dużo węzłów), jego przebieg może być też mniej dokładny (ścieżka zawiera mniej węzłów).

Trasowanie map bitowych umożliwia ich przekształcenie w grafikę wektorową.



Narzędzia "Rysunek odreczny" i "Krzywe Beziera" pozwalają na reczne trasowanie map bitowych. Nie trzeba mieć zbyt dużego doświadczenia, by dokonać precyzyjnego trasowania mapy bitowej. W programie CorelDRAW mapy bitowe trasuje się w sposób analogiczny do powielania rysunku za pomocą kalki. Powiększając trasowany obszar i odpowiednio dopasowując ustawienia, można trasować szybko, a przy tym dokładnie.

Trasowanie map bitowych za pomocą programu CorelTRACE

Dostęp do programu CorelTRACE można uzyskać bezpośrednio z programu CorelDRAW. Programu CorelTRACE należy używać do precyzyjnego trasowania złożonych map bitowych.

Pliki programu CorelTRACE można zachowywać oddzielnie. Po wykonaniu operacji trasowania można z jej rezultatem powrócić do programu CorelDRAW.

Aby trasować mapę bitową, używając programu CorelTRACE:

- 1 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Trasuj mapę bitową.
- 2 Trasuj obrazek, wykorzystując funkcje programu CorelTRACE.
- 3 Z menu Plik wybierz polecenie Zwróć wynik trasowania.



• Program CorelTRACE można też uruchomić, klikając prawym przyciskiem myszy mapę bitową albo zaznaczając mapę bitową i naciskając przycisk "Trasuj mapę bitowa", znajdujący się na pasku właściwości.

Praca z mapami bitowymi

589

Automatyczne trasowanie map bitowych

Opcja automatycznego trasowania umożliwia zmianę mapy bitowej w rysunek wektorowy, który można edytować, skalować i drukować bez zniekształceń. Rezultat automatycznego trasowania jest tylko zbliżony do mapy bitowej. Trasowane mapy bitowe nie wyglądają tak samo jak ich oryginały. Podczas trasowania traci się wiele szczegółów przetwarzanego obrazka. Informacje na temat trasowania bardziej złożonych map bitowych można znaleźć w sekcji "Trasowanie map bitowych za pomocą programu CorelTRACE".

Wiele map bitowych nie może być automatycznie trasowanych. Jeżeli wskaźnik zmieni się we wskaźnik krzyżowy z cienką prostą linią z prawej strony poziomego ramienia wskaźnika, oznacza to, że można używać opcji automatycznego trasowania. Jeżeli obok wskaźnika krzyżowego będzie wyświetlana krótka falista linia, oznacza to, że nie można używać opcji automatycznego trasowania. W takim przypadku można jednak ręcznie trasować cały obrazek lub jego część.

Sposób działania narzędzi służących do trasowania można zmieniać, określając ich właściwości. Więcej informacji na temat zmiany właściwości narzędzi do trasowania można znaleźć w sekcji "Określanie sposobu działania narzędzi »Krzywe Beziera« i »Rysunek odręczny«".

Aby automatycznie trasować mapę bitową:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Krzywa" i uaktywnij narzędzie "Rysunek odręczny" lub "Krzywe Beziera".

Wskaźnik myszy zmieni się we wskaźnik automatycznego trasowania.

3 Kliknij w wybranym miejscu mapy bitowej.

Zostanie wyświetlona zamknięta krzywa, całkowicie otaczająca obrys wybranego obszaru mapy bitowej.

- 4 Powtarzaj czynność 3 tak długo, aż zostaną zaznaczone wszystkie wybrane obszary mapy bitowej.
- **5** Uaktywnij narzędzie "Wskaźnik" i kliknij na zewnątrz jednego z obszarów wyznaczanych przez zamknięte krzywe na mapie bitowej.
- **6** Naciśnij klawisz DELETE, aby usunąć mapę bitową i obejrzeć rezultat przeprowadzonych operacji.

Ręczne trasowanie map bitowych

Mapy bitowe można trasować ręcznie, używając narzędzi "Rysunek odręczny" lub "Krzywe Beziera". Ręczne trasowanie jest szybsze i łatwiejsze od automatycznego, jeżeli zaimportowana mapa bitowa zawiera wiele elementów nie charakteryzujących się ostrymi zmianami jasności lub kolorów.

Aby ręcznie trasować mapę bitową:

- 1 Kliknij puste miejsce okna rysowania, aby upewnić się, że mapa bitowa nie jest zaznaczona.
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Krzywa" i uaktywnij narzędzie "Rysunek odręczny" lub "Krzywe Beziera".
- **3** Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Korzystając z narzędzia "Krzywe Beziera", ustaw wskaźnik myszy w dowolnym miejscu wzdłuż konturu zamkniętego obszaru i trasuj, tworząc kilka małych połączonych segmentów, stawiając węzeł, jeżeli kierunek krzywej się zmienia. Metoda ta zapobiega powstawaniu postrzępień, które mogą się pojawić, jeżeli za pomocą jednego ruchu myszy trasowany jest duży obszar.
 - Korzystając z narzędzia "Rysunek odręczny", ustaw wskaźnik myszy w dowolnym miejscu wzdłuż konturu zamkniętego obszaru i trasuj, łagodnie poruszając myszą (podobnie jak poruszasz ołówkiem po papierze).
- 4 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij w każdym miejscu, w którym zarys trasowanego obiektu skręca lub zmienia kierunek.
 - Korzystając z narzędzia "Kształt", edytuj węzły i segmenty linii, aby dostosować trasowany kształt.
- Jeżeli dojdzie do pomyłki podczas trasowania, można usunąć część krzywej, naciskając klawisz SHIFT i cofając wskaźnik myszy. Metoda ta nie będzie działać po zwolnieniu przycisku myszy.
- R

.1

l

6

• Aby ścieżki były lepiej widoczne, można przełączyć widok na szkieletowy lub uproszczony szkieletowy.

Modyfikowanie kolorów map bitowych

Niektóre mapy bitowe importowane są do programu CorelDRAW w postaci monochromatycznej. Oznacza to, że ich piksele mogą występować w kolorze czarnym lub białym. Wygląd mapy bitowej można zmienić, zmieniając kolor pikseli lub stosując raster. Kolory w mapie bitowej można wyświetlać bądź ukrywać. Dzięki ukryciu kolorów obiekty lub tło znajdujące się pod mapą bitową stają się widoczne. Może to też spowodować zmianę kształtu mapy bitowej. Jeżeli na przykład mapa bitowa zawiera obraz osoby na czarnym tle i tło zostanie ukryte, to otrzymana w ten sposób mapa bitowa będzie miała kształt osoby.

Można wybierać kolory i zmieniać ich tolerancję. Zwiększenie wartości tolerancji spowoduje, że zostanie ukryty lub wyświetlony większy zakres kolorów. Na przykład ukrycie koloru niebieskiego i zwiększenie wartości tolerancji spowoduje, że zostanie ukrytych wiele odcieni koloru niebieskiego.

Modyfikowanie kolorów monochromatycznych map bitowych

Można zmienić kolory pikseli w monochromatycznych mapach bitowych.

Aby zmienić kolory monochromatycznej mapy bitowej:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Kliknij prawym przyciskiem myszy kolor z palety kolorów, aby zmienić kolor pikseli pierwszego planu (czarnych).
- **3** Kliknij lewym przyciskiem myszy wybrany kolor z palety kolorów, aby zmienić kolor pikseli tła (białych).

Stosowanie rastrów postscriptowych w mapach bitowych

Jeśli rysunek ma być drukowany na drukarce postscriptowej, do map bitowych można stosować rastry. Umożliwiają one osiągnięcie ciekawych efektów i podniesienie jakości wydruków. Efekty te są widoczne tylko na wydruku.

Informacje na temat ustawiania gęstości rastra i kąta linii rastra można znaleźć w sekcji "Ustawianie gęstości linii rastra".

Aby zastosować raster do mapy bitowej:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Otwórz paletę wysuwaną "Wypełnienie" i naciśnij przycisk "Okno dialogowe Wypełnienie jednolite".
- 3 Kliknij kartę "Gotowe palety".
- **4** Z listy rozwijanej "Paleta" wybierz pozycję "PANTONE MATCHING SYSTEM".
- 5 Naciśnij przycisk "Opcje" i wybierz polecenie Opcje postscriptowe.
- **6** Wybierz pozycję z listy "Typ", aby ustalić kształt rastra.

- 7 W polu "Gęstość linii rastra" podaj wartość określającą liczbę linii (lub innych wybranych kształtów) na cal, tworzących raster.
- **8** W polu "Kąt" podaj wartość określającą kąt, pod którym będą wyświetlane linie (lub inne kształty) rastra.

Ukrywanie kolorów map bitowych

Kolorowe mapy bitowe mogą zmniejszyć szybkość renderowania obiektów na ekranie. Problem ten można ominąć, ukrywając kolory map bitowych.

Opcja "Ukryj kolory" umożliwia usunięcie określonych kolorów obrazka.



Aby ukryć kolor w mapie bitowej:



- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Maska kolorów mapy bitowej.
- 3 Wybierz opcję "Ukryj kolory".
- 4 Zaznacz pole wyboru obok koloru, który chcesz ukryć.
- 5 Przesuń suwak "Tolerancja", aby określić zakres tolerancji dla każdego koloru.

Zwiększenie wartości tolerancji spowoduje, że zostanie ukryty większy zakres kolorów. Na przykład wybranie koloru niebieskiego i zwiększenie wartości tolerancji spowoduje, że zostanie ukrytych wiele odcieni koloru niebieskiego.



F.

- 6 Naciśnij przycisk "Selektor kolorów".
- 7 Wskaż mapę bitową i kliknij kolor, który chcesz ukryć.

Wybrany kolor zostanie wyświetlony w dokerze **Maska kolorów mapy bitowej**.

8 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Wyświetlanie kolorów map bitowych

Wyświetlanie pewnych kolorów powoduje zmianę wyglądu mapy bitowej. Dzięki tej opcji można też sprawdzić, w którym miejscu obrazka znajduje się dany kolor.

Opcja "Pokaż kolory" umożliwia wyświetlenie określonych kolorów obrazka.

N.



Aby wyświetlić kolor mapy bitowej:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Maska kolorów mapy bitowej.
- 3 Wybierz opcję "Pokaż kolory".
- 4 Zaznacz pole wyboru obok koloru, który chcesz wyświetlić.
- 5 Przesuń suwak "Tolerancja", aby określić zakres tolerancji dla każdego koloru.

Zwiększenie wartości tolerancji spowoduje, że zostanie wyświetlony większy zakres kolorów. Na przykład wybranie koloru niebieskiego i zwiększenie wartości tolerancji spowoduje, że zostanie wyświetlonych wiele odcieni koloru niebieskiego.



- 6 Naciśnij przycisk "Selektor kolorów".
- 7 Wskaż mapę bitową i kliknij kolor, który chcesz wyświetlić.

Wybrany kolor zostanie wyświetlony w dokerze **Maska kolorów mapy bitowej**.

8 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Otwieranie, zapisywanie i edycja masek kolorów map bitowych

Doker **Maska kolorów mapy bitowej** umożliwia maskowanie do dziesięciu kolorów mapy bitowej. Maskowane kolory mogą być edytowane bez naruszania pozostałych kolorów obrazka. Utworzoną maskę kolorów mapy bitowej można też zapisać i wykorzystać innym razem.

Aby otworzyć maskę kolorów mapy bitowej:

- 1 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Maska kolorów mapy bitowej.
- 2
 - 2 Naciśnij przycisk "Otwórz maskę".

3 W polu "Pliki typu" wybierz format pliku, który chcesz otworzyć.

Pliki masek kolorów map bitowych mają rozszerzenia .INI.

- **4** W polu "Szukaj w" wybierz dysk i folder, w którym znajduje się wybrany plik. Kliknij dwukrotnie folder.
- 5 Kliknij dwukrotnie plik, aby go otworzyć.

Aby zmienić kolor maski kolorów mapy bitowej:

- 1 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Maska kolorów mapy bitowej.
- 2 Z listy kolorów wybierz właściwy kolor.

1

- 3 Naciśnij przycisk "Edytuj kolor".
- 4 W oknie dialogowym Wybierz kolor wybierz właściwy kolor.
- 5 Naciśnij przycisk "OK".
- 6 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Aby zapisać maskę kolorów mapy bitowej:

- 1 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Maska kolorów mapy bitowej.
- 2 Naciśnij przycisk "Zapisz maskę".
- **3** W polu "Szukaj w" wybierz dysk i folder, w którym chcesz zapisać bieżącą maskę kolorów.
- 4 W polu "Nazwa pliku" wpisz nazwę pliku.
- 5 Naciśnij przycisk "Zapisz".



• Doker **Maska kolorów mapy bitowej** można też otworzyć, naciskając przycisk "Maska kolorów mapy bitowej" znajdujący się na pasku właściwości.

Dopasowywanie tonów obrazka

Za pomocą efektów służących do dopasowywania kolorów można zmieniać zależności między cieniami, półcieniami i światłami obiektów na obrazku, a także dostosowywać nasycenie, intensywność i jasność kolorów. Efekty te pozwalają odtwarzać szczegóły zagubione w cieniach lub światłach, korygować niedoświetlenie lub prześwietlenie i poprawiać ogólną jakość obrazków. Efekty dopasowujące kolory używają filtrów w celu zmiany kolorów obrazka. Filtry są programami, które wykonują określone przekształcenia. Filtry te nie działają w przypadku obiektów, które zawierają kolory zgodne ze standardem PANTONE Matching System.

Jaskrawość-Kontrast-Intensywność

Efekt Jaskrawość-Kontrast-Intensywność dopasowuje jaskrawość, kontrast i intensywność tonów rysunku przez zmianę wartości HSB.

Balans kolorów

Efekt Balans kolorów zmienia wartości rysunku między kolorami podstawowymi (RGB) i dopełniającymi (CMY).

Usuń przeplot

Efekt Usuń przeplot poprawia jakość zeskanowanego obrazka, usuwając poziome linie.

Zmniejsz nasycenie do zera

Efekt Zmniejsz nasycenie do zera automatycznie zmniejsza nasycenie każdego koloru do zera, powoduje usunięcie składowej barwy i przekształcenie każdego koloru w jego odpowiednik w skali szarości.

Gamma

Efekt Gamma uwydatnia szczegóły w rysunkach o niewielkim kontraście bez znaczącej zmiany w cieniach lub światłach.

Barwa-Nasycenie-Jasność

Efekt Barwa-Nasycenie-Jasność dopasowuje kolory obrazka przez zmianę wartości HLS. Jest to użyteczne podczas zmiany intensywności barwy, nasycenia i jasności kolorów.

Dopełnienie

Efekt Dopełnienie tworzy negatyw obrazka przez zamianę kolorów na ich dopełnienia: czarny zamieniany jest na biały, niebieski na żółty itp.

Równoważenie poziomów

Efekt Równoważenie poziomów dopasowuje cienie, półcienie i światła przez równomierne zastosowanie odcieni od najciemniejszego do najjaśniejszego.

Równoważenie lokalne

Efekt Równoważenie lokalne poprawia kontrast w pobliżu krawędzi i odsłania szczegóły jasnych i ciemnych obszarów mapy bitowej.

Posteryzacja

Efekt Posteryzacja przekształca zakresy kolorów obrazka w ciągłe bloki kolorów.

Zamień kolory

Efekt Zamień kolory zamienia jeden kolor obrazka na drugi.

Balans próbka/wynik

Efekt Balans próbka/wynik dopasowuje wartości kolorów obrazka używając pobranych z niego próbek kolorów.

Selektywna zmiana kolorów

Efekt Selektywna zmiana kolorów umożliwia modyfikowanie kolorów poprzez dostosowanie procentowej zawartości składowych kolorów rozbarwianych (wartości CMYK) w odpowiedniej części spektrum kolorów (odcienie czerwonego, żółtego, zielonego, niebieskozielonego, niebieskiego, purpurowego). Może również służyć do dodawania koloru rozbarwianego do składowej tonalnej obrazka w skali szarości.

Krzywa tonalna

Efekt Krzywa tonalna pozwala precyzyjnie korygować kolory, zmieniając wartości pojedynczych pikseli.



• Więcej informacji na temat wspólnych elementów sterujących, używanych do obsługi efektów dopasowywania kolorów, można znaleźć w sekcji "Stosowanie efektów specjalnych do map bitowych" na stronie 634.

Stosowanie efektu Jaskrawość-Kontrast-Intensywność

Efekt Jaskrawość-Kontrast-Intensywność umożliwia dopasowanie jasności, kontrastu i intensywności tonów rysunku przez zmianę wartości HSB.

Dopasowanie jaskrawości, kontrastu i intensywności umożliwia uzyskanie wyraźniejszych obrazków i podniesienie ich jakości.



Aby zastosować efekt Jaskrawość-Kontrast-Intensywność:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Dopasowanie kolorów, a następnie wskaż polecenie Jaskrawość-Kontrast-Intensywność.
- 3 Przesuwaj następujące suwaki:
 - "Jaskrawość" przesuwa wartości wszystkich pikseli w górę lub w dół zakresu tonalnego, w jednakowym stopniu rozjaśniając lub przyciemniając wszystkie kolory.
 - "Kontrast" dopasowuje różnicę między jasnymi i ciemnymi kolorami.
 - "Intensywność" rozjaśnia jasne obszary rysunku lub przyciemnia ciemne obszary rysunku.
- Ling
- Kontrast i intensywność są ze sobą powiązane; zwiększenie kontrastu czasami rozmywa szczegóły w cieniach i światłach, zwiększenie intensywności może spowodować odzyskanie szczegółów.
- R

• Efekt Jaskrawość-Kontrast-Intensywność można też zastosować, naciskając przycisk "Dopasuj jaskrawość, kontrast i intensywność", znajdujący się na pasku właściwości.

Stosowanie efektu Balans kolorów

Efekt Balans kolorów zmienia kolory rysunku między wartościami RGB i CMY. Na przykład aby stonować niebieski kolor na zdjęciu, należy zaznaczyć odpowiedni obszar i zmienić wartość koloru od niebieskiego do żółtego. Za pomocą efektu Balans kolorów zmieniono wartości kolorów na obrazku.



Aby zastosować efekt Balans kolorów:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Dopasowanie kolorów, a następnie Balans kolorów.
- 3 W sekcji "Zakres" zaznacz jeden lub więcej następujących pól wyboru:
 - "Cienie" korekcja kolorów będzie stosowana do ciemniejszych obszarów rysunku.
 - "Półcienie" korekcja kolorów będzie stosowana do obszarów rysunku z półcieniami.
 - "Światła" korekcja kolorów będzie stosowana do jaśniejszych obszarów rysunku.
 - "Zachowaj luminancję" powoduje utrzymanie stałego poziomu luminancji rysunku podczas korekcji kolorów, zachowując oryginalny poziom jasności.
- 4 Przesuń następujące suwaki kanałów kolorów, aby ustawić poziomy kolorów:
 - "Niebieskozielony czerwony" powoduje dodanie koloru niebieskozielonego lub czerwonego do rysunku w celu poprawienia balansu kolorów. Przesunięcie suwaka w lewo powoduje dodanie koloru niebieskozielonego, a w prawo – czerwonego.
 - "Purpurowy zielony" powoduje dodanie koloru purpurowego lub zielonego do rysunku w celu poprawienia balansu kolorów. Przesunięcie suwaka w lewo powoduje dodanie koloru purpurowego, a w prawo – zielonego.
 - "Żółty niebieski" powoduje dodanie koloru żółtego lub niebieskiego do rysunku w celu poprawienia balansu kolorów. Przesunięcie suwaka w lewo powoduje dodanie koloru żółtego, a w prawo – niebieskiego.

Praca z mapami bitowymi 599



• Jeśli co najmniej jedno z pierwszych trzech pól wyboru w sekcji "Zakres" pozostanie nie zaznaczone, efekt korekcji kolorów nie obejmie wybranego obszaru. Usunięcie zaznaczenia z pola wyboru "Zachowaj luminancję" oznacza, że korekcja kolorów wpłynie na poziom luminancji (rysunek zostanie przyciemniony).



• Efekt Balans kolorów można też uzyskać, naciskając przycisk "Balans kolorów mapy bitowej", znajdujący się na pasku właściwości.

Stosowanie efektu Usuń przeplot

Efekt Usuń przeplot usuwa z zeskanowanych obrazków poziome linie. Można go również użyć do usuwania linii przeplotu z przechwyconego obrazka wideo.

Aby zastosować efekt Usuń przeplot:

k

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- Z menu Efekty wybierz polecenie Dokonaj transformacji i wskaż polecenie Usuń przeplot.
- **3** W sekcji "Linie skanowania", wybierz jedną z opcji:
 - "Parzyste" usuwa linie parzyste.
 - "Nieparzyste" usuwa linie nieparzyste.
- 4 W sekcji "Metoda zamiany" wybierz jedną z opcji:
 - "Duplikacja" wypełnia puste przestrzenie kopiami pikseli pochodzących z sąsiadujących linii.
 - "Interpolacja" wypełnia puste przestrzenie kolorami będącymi średnią wartości sąsiadujących pikseli.

Stosowanie efektu Zmniejsz nasycenie do zera

Efekt Zmniejsz nasycenie do zera powoduje zmniejszenie nasycenia każdego koloru obrazka do zera, a tym samym usunięcie składowej barwy i przekształcenie każdego koloru w jego odpowiednik w skali szarości. Efekt ten tworzy więc obrazek w skali szarości bez zmiany trybu kolorów. Zmniejszenie nasycenia do zera powoduje usunięcie kolorów z obrazka.



Aby zastosować efekt Zmniejsz nasycenie do zera:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Dopasowanie kolorów i wskaż polecenie Zmniejsz nasycenie do zera.

Stosowanie efektu Gamma

Gamma jest metodą korekcji tonalnej, w której brana jest pod uwagę zdolność ludzkiego oka do postrzegania sąsiadujących szczegółów. Na przykład jeżeli dwa identyczne koła o poziomie szarości 10% zostaną umieszczone jedno na czarnym, drugie na białym tle, to pierwsze koło będzie się wydawać jaśniejsze od drugiego, mimo że są identyczne.

Dopasowanie półcieni umożliwia uzyskanie większej ilości szczegółów na obrazku bez wpływania na światła i cienie.



Dzięki efektowi Gamma możliwe jest uwydatnienie szczegółów na obrazach o niskim kontraście bez znaczącej zmiany świateł i cieni. Zmieniane są wszystkie wartości obrazu, ale ponieważ efekt ten nie jest liniowy, zmiany będą widoczne najlepiej w półcieniach.

Aby zastosować efekt Gamma:

- N:
- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Dopasowanie kolorów i wskaż polecenie Gamma.
- 3 Przesuń suwak, aby ustawić współczynnik krzywej gamma.

Wyższe wartości powodują rozjaśnienie półcieni, a niższe - przyciemnienie.

- Efekt Gamma można też zastosować, naciskając przycisk "Modyfikuj współczynnik gamma", znajdujący się na pasku właściwości.

Stosowanie efektu Barwa-Nasycenie-Jasność

Efekt Barwa-Nasycenie-Jasność dopasowuje kolory rysunku przez zmianę wartości HLS. Barwa jest miarą koloru, nasycenie jest miarą głębi lub inaczej intensywności koloru, a jasność odpowiada procentowemu udziałowi bieli w kolorach obrazka.

Kolory obrazka zostały zmienione za pomocą efektu Barwa-Nasycenie--Jasność.



Aby zastosować efekt Barwa-Nasycenie-Jasność:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Dopasowanie kolorów, a następnie Barwa-Nasycenie-Jasność.
- 3 Wybierz jedną z opcji w sekcji "Kanały".
- 4 Przesuń suwak "Barwa", aby zmienić rozkład kolorów rysunku.
- 5 Przesuń suwak "Nasycenie", aby ustawić intensywność kolorów.

Ustawienie wartości 100 spowoduje uzyskanie rysunku w skali szarości. Ustawienie wartości 100 spowoduje uzyskanie jaskrawych, lecz nienaturalnych kolorów.

602 CorelDRAW: Rozdział 11

- **6** Przesuń suwak "Jasność", aby określić ilość bieli (wartości dodatnie) lub czerni (wartości ujemne).
 - 7 Dla każdego kanału powtórz czynności od 3 do 6.
- Wybranie opcji "Główny" spowoduje, że zmiany będą dotyczyć wszystkich kanałów obrazka.



- Kolory uzyskane w wyniku przekształceń można porównać z oryginalnymi używając pasków z kolorami "Przed" i "Po".
- Efekt Barwa-Nasycenie-Jasność można też zastosować, naciskając przycisk "Dopasuj barwę, nasycenie i jasność", znajdujący się na pasku właściwości.

Stosowanie efektu Dopełnienie

Efekt Dopełnienie tworzy negatyw rysunku przez przekształcenie wartości wszystkich kolorów na przeciwne: czarny staje się białym, niebieski żółtym itp.

Zastosowano dopełnienie wartości kolorów na obrazku.



Aby zastosować efekt Dopełnienie:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Dokonaj transformacji i wskaż polecenie Dopełnienie.

Stosowanie efektu Równoważenie poziomów

Efekt Równoważenie poziomów zachowuje szczegóły na obszarach świateł lub cieni, które mogą zostać utracone przy dopasowywaniu jaskrawości, kontrastu i intensywności obrazka. Określając punkt początkowy i punkt końcowy zakresu tonalnego, można ponownie rozmieścić wartości pikseli w całym zakresie. Rozkład pikseli zgodnie ze poziomem ich jaskrawości przedstawiany jest na histogramie.

Efekt ten można również wykorzystać do utworzenia gradacji kolorów na obrazkach poddanych posteryzacji, do przyciemniania lub rozjaśniania kombinacji cieni, półcieni lub świateł, do zmiany wartości jaskrawości tak, aby zawierała się w drukowalnych granicach oraz do dostosowania krzywej gamma (półcienie).

Aby zastosować efekt Równoważenie poziomów:

- **k**
- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Dopasowanie kolorów i wskaż polecenie Równoważenie poziomów.
- **3** Wybierz jedną z następujących opcji:
 - "Ustaw wartości wejściowe" ustawia wartości minimalne dla pól "Obcinanie wartości wejściowych" i "Kompresja zakresu wyjściowego".
 - "Ustaw wartości wyjściowe" ustawia wartości maksymalne dla pól "Obcinanie wartości wejściowych" i "Kompresja zakresu wyjściowego".
- 4 Uaktywnij jedno z narzędzi "Pipeta":
 - "Ustaw wartości wejściowe" umożliwia wybór koloru dla wartości wejściowych.
 - "Ustaw wartości wyjściowe" umożliwia wybór koloru dla wartości wyjściowych.
- 5 Kliknij kolor w oknie rysowania.
- **6** Z listy "Kanał" wybierz kanał koloru.
- 7 Zaznacz pole wyboru "Dopasuj automatycznie", aby automatycznie rozprowadzić wartości pikseli w całym zakresie tonalnym.
- 8 Przesuń suwak "Dopasowanie współczynnika gamma", aby dopasować półcienie.
- 9 Przesuń następujące strzałki histogramu:
 - "Obcinanie wartości wejściowych" ustawia zakres obcinania dla najciemniejszych i najjaśniejszych pikseli obrazka.
 - "Kompresja zakresu wyjściowego" ustawia wyjściową wartość jaskrawości dla najciemniejszych i najjaśniejszych pikseli obrazka.


Aby dopasować wartości skrajnych pikseli:

 Naciśnij przycisk "Opcje" i wpisz wartości w polach "Ogranicz czerń do" i "Ogranicz biel do", aby dostosować procentowy udział skrajnych pikseli po obu stronach zakresu tonalnego.



Zaznaczenie pola wyboru "Automatycznie" powoduje pominięcie procentowego udziału skrajnych wartości jaskrawości podczas rozpoznawania najjaśniejszych i najciemniejszych pikseli na histogramie. Usunięcie zaznaczenia tego pola wyboru pozwala ustalić wielkość obcinania przez wpisanie odpowiedniej wartości procentowej w polu znajdującym się obok.

 Poszczególne kanały mogą być dopasowywane oddzielnie lub równocześnie w kanale pełnokolorowym.



 Wejściowe i wyjściowe wartości cieni i świateł można też ustalić, wpisując dokładne wartości w polach "Obcinanie wartości wejściowych" i "Kompresja zakresu wyjściowego".

Stosowanie efektu Równoważenie lokalne

Efekt Równoważenie lokalne poprawia kontrast w pobliżu krawędzi i odsłania szczegóły jasnych i ciemnych obszarów. W wyniku tego procesu w środku stosunkowo jednolitych obszarów mogą się pojawić nienatruralne różnice kontrastu. Efekt ten można skorygować, rozszerzając takie obszary w ten sposób, aby wykraczały poza jednolite fragmenty obrazka.

Na obrazku zastosowano efekt Równoważenie lokalne.



Praca z mapami bitowymi 605

Aby zastosować efekt Równoważenie lokalne:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Dopasowanie kolorów i wskaż polecenie Równoważenie lokalne.
- 3 Przesuwaj następujące suwaki:
 - "Szerokość" ustawia szerokość obszaru obejmującego piksele.
 - "Wysokość" ustawia wysokość obszaru obejmującego piksele.
- 4 Jeśli chcesz zachować proporcje, naciśnij przycisk blokowania.

Stosowanie efektu Posteryzacja

Efekt Posteryzacja przekształca zakresy kolorów rysunku w jednolite bloki koloru. Upraszcza to obrazek przez usunięcie gradacji tonalnej i utworzenie większych obszarów jednolitego koloru.

Na rysunku zastosowano efekt Posteryzacja w celu uwypuklenia przejść między kolorami.

6



Aby zastosować efekt Posteryzacja:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Dokonaj transformacji i wskaż polecenie Posteryzacja.
- **3** Przesuń suwak "Poziom" w celu określenia poziomu, od którego rozpocznie się proces posteryzacji.

Wartości można zmieniać w zakresie od 2 do 32. Wartość 2 oznacza maksymalną posteryzację. Wartość 32 w większości przypadków nie daje żadnego efektu.

Stosowanie efektu Zamień kolory

Efekt Zamień kolory zamienia wybrane kolory obrazka. Po zaznaczeniu kolorów do zamiany tworzona jest tymczasowa maska kolorów.

606 CorelDRAW: Rozdział 11

Zastosowano efekt Zamień kolory w celu zamiany wszystkich wystąpień koloru czerwonego kolorem fioletowym.



W zależności od ustawionego zakresu można wykorzystać ten efekt do zamiany pojedynczego koloru lub całych zakresów kolorów obrazka.

Aby zastosować efekt Zamień kolory:

- k.
- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Dopasowanie kolorów i wskaż polecenie Zamień kolory.
- 3 W selektorze kolorów "Stary kolor" kliknij kolor, który chcesz zamienić.
- 4 W selektorze kolorów "Nowy kolor" kliknij kolor, który ma zastąpić stary.
- **5** W sekcji dopasowania przesuwaj dowolne z następujących suwaków:
 - "Barwa" określa poziom barwy nowego koloru.
 - "Nasycenie" określa poziom nasycenia nowego koloru.
 - "Jasność" określa poziom jasności nowego koloru.
 - "Zakres" określa zakres zmienianych kolorów. Wartość parametru równa 1 spowoduje zmianę pojedynczego koloru, a wartość parametru równa 100 spowoduje przesunięcie wartości większości kolorów obrazka w kierunku nowego koloru.
- **6** Zaznacz pole wyboru "Ignoruj odcienie szarości", aby podczas zamiany kolorów pominąć wszystkie szare piksele na obrazku.
- 7 Zaznacz pole wyboru "Pojedynczy kolor docelowy", aby zamienić wszystkie kolory, które mieszczą się w bieżącym zakresie nowego koloru.



• Usunięcie zaznaczenia pola wyboru "Ignoruj odcienie szarości" zamienia szare piksele w oparciu tylko o wartości nasycenia i jasności.

Praca z mapami bitowymi 607



• Aby wybrać stary i nowy kolor, można również użyć odpowiednio pipety "Stary kolor" i pipety "Nowy kolor".

Stosowanie efektu Balans próbka/wynik

Efekt Balans próbka/wynik dopasowuje wartości kolorów obrazka, używając koloru pobranej z niego próbki. Po wybraniu koloru próbek z zakresu dolnego (cienie), środkowego (półcienie), i górnego (światła), należy wybrać dla każdego zakresu kolory docelowe. Piksele obrazka lub jego części o tych samych kolorach co kolory próbek są dopasowywane tak, aby został wyświetlony odpowiedni kolor docelowy.

Zastosowano efekt Balans próbka/wynik w celu dopasowania cieni, półcieni i świateł na obrazku.



Aby zastosować efekt Balans próbka/wynik:

- k
- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Dopasowanie kolorów i wskaż polecenie Balans próbka/wynik.
- 3 Z listy "Kanał" wybierz kanał koloru.
- 4 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Uaktywnij narzędzie "Pipeta" dla dolnego zakresu i wybierz ciemny kolor obrazka.
 - Uaktywnij narzędzie "Pipeta" dla środkowego zakresu i wybierz pośredni kolor obrazka.
- P
- Uaktywnij narzędzie "Pipeta" dla górnego zakresu i wybierz jasny kolor obrazka.
- 5 Kliknij dwukrotnie kolor w kolumnie "Cel", aby uzyskać dostęp do odpowiedniego zakresu kolorów.
- **6** W oknie dialogowym **Wybierz kolor** wybierz kolor docelowy i naciśnij przycisk "OK".

608 CorelDRAW: Rozdział 11

Wszystkie kolory ciemniejsze od wybranego koloru próbki zostaną przesunięte w kierunku koloru docelowego.

- 7 Zaznacz pole wyboru "Obetnij automatycznie", aby określić zakres wyświetlany na histogramie i aby wszystkie wierzchołki przebiegu histogramu zmieściły się na wykresie.
- Laur

• Kanały kolorów na liście "Kanał" wyświetlane są w zależności od trybu kolorów obrazka. Dostępny jest jeden kanał pełnokolorowy i jeden kanał dla każdej składowej koloru.

R

- Aby określić, jaki procent wartości jaskrawości ma być ignorowany podczas identyfikowania jasnych i ciemnych kolorów na histogramie, należy wpisać odpowiednią wartość w polu "Obcinanie" (gdy pole wyboru "Obetnij automatycznie" nie jest zaznaczone).
- Aby dopasować wszystkie kanały kolorów, nawet gdy pracuje się na pojedynczym kanale, należy zaznaczyć pole wyboru "Zawsze dopasowuj wszystkie kanały".

Stosowanie efektu Selektywna zmiana kolorów

Efekt Selektywna zmiana kolorów pozwala dostosować względny lub bezwzględny procentowy udział składowych kolorów rozbarwianych CMYK w spektrum kolorów czerwonego, żółtego, zielonego, niebieskozielonego, niebieskiego i purpurowego. Może on również służyć do dodawania koloru rozbarwianego do składowej tonalnej obrazka w skali szarości.

Zastosowano efekt Selektywna zmiana kolorów w celu dopasowania wartości kolorów w spektrum koloru zielonego.



Selektywne zmiany kolorów zwiększają i zmniejszają procentowy udział kolorów niebieskozielonego, purpurowego, żółtego i czarnego, które składają się na każdy z kolorów podstawowych w spektrum kolorów. Na przykład zmniejszenie procentowego udziału purpury w spektrum odcieni koloru czerwonego spowoduje przesunięcie kolorów w kierunku żółtego. Zwiększenie procentowego udziału purpury w spektrum odcieni koloru czerwonego spowoduje przesunięcie kolorów w kierunku purpury i zwiększenie udziału odcieni koloru czerwonego. Zasięg każdej modyfikacji zależy od wybranej metody dopasowania procentowego.

Aby zastosować efekt Selektywna zmiana kolorów:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Dopasowanie kolorów i wskaż polecenie Selektywna zmiana kolorów.
- **3** W sekcji "Spektrum kolorów" wybierz spektrum koloru, który chcesz dopasować.
- **4** W sekcji "Dopasowanie procentowe" wybierz jedną z opcji:
 - "Względne" zwiększa lub zmniejsza udział procentowy kolorów rozbarwianych we wskazanym spektrum. Na przykład dodanie 10% purpury do piksela o 50% czerwieni da w wyniku dopasowanie + 5%.
 - "Bezwzględne" zwiększa lub zmniejsza bezwzględną wartość kolorów rozbarwianych dla wskazanego spektrum. Na przykład dodanie 10% purpury do piksela o 50% czerwieni da w wyniku dopasowanie + 60%.
- 5 Przesuń dowolny z następujących suwaków:
 - "Niebiesko-zielony" zwiększa lub zmniejsza udział procentowy koloru niebieskozielonego w spektrum kolorów.
 - "Purpurowy" zwiększa lub zmniejsza udział procentowy koloru purpurowego w spektrum kolorów.
 - "Żółty" zwiększa lub zmniejsza udział procentowy koloru żółtego w spektrum kolorów.
 - "Czarny" zwiększa lub zmniejsza udział procentowy koloru czarnego w spektrum kolorów.

Aby dodać kolor do pikseli w skali szarości:

- W oknie dialogowym **Selektywna zmiana kolorów** wybierz jedną z opcji: "Cienie", "Półcienie" lub "Światła" i zaznacz opcję "Bezwzględne".
- Podczas przesuwania suwaków "Niebiesko-zielony", "Purpurowy", "Żółty" i "Czarny", procentowy udział tych kolorów zwiększa się lub zmniejsza dla wybranych zakresów kolorów.

Stosowanie efektu Krzywa tonalna

Efekt Krzywa tonalna pozwala precyzyjnie korygować kolory, zmieniając wartości pojedynczych pikseli.

610 CorelDRAW: Rozdział 11

Na obrazku zastosowano efekt Krzywa tonalna.

N.



Istnieje możliwość dokładnego określenia problematycznego obszaru i wprowadzenia w nim drobnych lub wyraźnych zmian, zanikających – stosownie do ustawień krzywej – w miarę oddalania się od wskazanego obszaru. Efekt Krzywa tonalna przyjmuje za wartość początkową bieżącą jaskrawość piksela i zmienia ją. Krzywa odpowiedzi przedstawia wizualnie równowagę pomiędzy cieniami, półcieniami i światłami.

Aby zastosować efekt Krzywa tonalna:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Efekty wybierz polecenie Dopasowanie kolorów i wskaż polecenie Krzywa tonalna.
- 3 Z list "Kanały" wybierz kanał koloru.
- 4 Naciśnij jeden z poniższych przycisków:
 - "Krzywa" umożliwia kształtowanie krzywej za pomocą klikania i przeciągania i powoduje wygładzenie rozkładu wartości.
 - "Linia" umożliwia rysowanie krzywej za pomocą klikania i przeciągania, ale odcinki pomiędzy węzłami pozostają proste.
 - "Swobodny" umożliwia rysowanie krzywej za pomocą klikania i przeciągania.
 - "Gamma" umożliwia wykonywanie korekcji na półcieniach. Jeśli naciśniesz przycisk "Gamma", musisz również ustalić wartość tego parametru.
- 5 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Naciśnij przycisk "Opcje", aby zmienić udział procentowy skrajnych pikseli zakresu tonalnego.
 - Naciśnij przycisk "Wygładź", aby wygładzić krzywą narysowaną odręcznie.
 - Naciśnij i przytrzymaj przycisk "Wygładź", aby wygładzać krzywą w sposób ciągły.

Praca z mapami bitowymi 611

- Naciśnij przycisk "Bez efektu", aby zresetować krzywą tonalną.
- Naciśnij przycisk odbicia w poziomie albo odbicia w pionie, aby odbić krzywą tonalną.
- Naciśnij klawisz ALT i kliknij, aby zmienić rozdzielczość siatki.
- Naciśnij przycisk odwracania osi, aby obrócić oś wykresu.
- **6** Kliknij i przeciągnij krzywą tonalną na siatce.
- Xm

Č

- Pliki zawierające uzyskaną krzywą odpowiedzi są zapisywane z rozszerzeniem .CRV.
- Aby widoczne były krzywe tonalne wszystkich kanałów jednocześnie, należy zaznaczyć pole wyboru "Wyświetl wszystkie".
- Krzywe odpowiedzi uzyskane dla poszczególnych kanałów można dopasowywać oddzielnie albo jednocześnie, pracując z kanałem pełnokolorowym.

R

- Ostatnią czynność w oknie dialogowym Krzywa tonalna można cofnąć naciskając klawisze CTRL + Z.
- Aby wymusić pionowe ruchy węzłów, należy nacisnąć i przytrzymać klawisz CTRL.

Zmiana rozmiaru/rozdzielczości oraz edycja map bitowych

Istnieje możliwość zmiany rozmiaru lub rozdzielczości mapy bitowej. Dokonując tej operacji, można mapę bitową przeskalowywać, zmieniać jej poziomą i pionową rozdzielczość, określać dokładność przekształceń i poprawiać powstałe zniekształcenia.

Z oryginalnego obrazka można usunąć postrzępione krawędzie, aby poprawić jego wygląd. Można zmieniać rozdzielczość mapy bitowej i ustalać jakość przekształcenia bez zmiany jej rozmiarów.

Można również zmodyfikować mapę bitową w sposób bardziej zasadniczy, poddając ją edycji w programie Corel PHOTO-PAINT. Program CorelDRAW oferuje możliwość uruchomienia wspomnianej aplikacji w celu modyfikowania obrazków.

Zmiana rozmiaru/rozdzielczości map bitowych

Zmianę rozmiaru/rozdzielczości mapy bitowej można przeprowadzić na dwa sposoby: przeskalowując ją lub zmieniając jej rozdzielczość. Rozdzielczość to dokładność, z jaką informacja o obrazku zapisywana jest w pliku. Przy pracy z mapami bitowymi rozdzielczość wpływa zarówno na jakość obrazka, jak i na rozmiar pliku.

Aby zmienić rozmiar mapy bitowej, można podać wartości bezwzględne lub procentowe. Rozmiar mapy bitowej można zmienić przy zachowaniu oryginalnych proporcji. Najlepsze wyniki uzyskuje się, zmieniając oddzielnie wysokość bądź szerokość. Nie zaleca się zmiany rozmiaru mapy bitowej ze względu na możliwość naruszenia jej spójności.

Istnieją trzy sposoby zmiany rozdzielczości mapy bitowej: zmiana rozdzielczości poziomej lub pionowej, wybranie odpowiedniej jakości przetwarzania oraz poprawianie możliwych zniekształceń podczas operacji przeskalowania mapy bitowej.

Aby zmienić rozmiar mapy bitowej:

N.

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Zmień rozmiar/rozdzielczość.
- 3 Z listy jednostek wybierz jednostkę miary.
- 4 W sekcji "Rozmiar obrazka" podaj wartości w polach "Szerokość" i "Wysokość".

Aby zmienić rozdzielczość mapy bitowej:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Zachowaj rozmiar oryginalny".
- **3** Aby wpisać różne wartości rozdzielczości, usuń zaznaczenie pól wyboru "Zachowaj proporcje" i "Jednakowe wartości".
- 4 W sekcji "Rozdzielczość" podaj wartości w polach "W poziomie" i "W pionie".

Jeżeli pole wyboru "Zachowaj proporcje" jest zaznaczone, to zmiana wartości jednego pola spowoduje automatyczną zmianę wartości drugiego pola.

5 Zaznacz pole wyboru "Wygładzanie", aby otrzymać gładszą mapę bitową.



 Rozmiar/rozdzielczość mapy bitowej można też zmienić, naciskając przycisk "Zmień rozmiar/rozdzielczość mapy bitowej", znajdujący się na pasku właściwości.

Praca z mapami bitowymi 613

Edycja map bitowych

W programie CorelDRAW możliwy jest dostęp do innych aplikacji, dzięki czemu pewne zadania można wykonywać szybciej i efektywniej. Po zaimportowaniu mapy bitowej do programu CorelDRAW można ją poddać edycji przez wybranie polecenia **Edytuj mapę bitową**. Dzięki temu poleceniu edycja mapy bitowej będzie prowadzona w programie Corel PHOTO-PAINT. Po zakończeniu edycji nastąpi powrót do programu CorelDRAW.

Aby edytować mapę bitową:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Edytuj mapę bitową.
- 3 Edytuj mapę bitową w programie Corel PHOTO-PAINT.



• Aby edytować mapę bitową, można też nacisnąć przycisk "Edytuj mapę bitową", znajdujący się na pasku właściwości.

Uzupełnianie map bitowych

W programie CorelDRAW mapy bitowe są automatycznie uzupełniane, co zapewnia zastosowanie efektu do całego obrazka. Wyłączenie opcji automatycznego uzupełniania spowoduje, że efekt zostanie ograniczony. Na przykład jeżeli do prostokąta zostanie zastosowany efekt rozmywania, to narożniki zostaną odcięte. Istnieje również możliwość ręcznego uzupełniania map bitowych.

Uzupełnianie map bitowych

Mapy bitowe można uzupełniać automatycznie bądź ręcznie. Przy uzupełnianiu automatycznym program CorelDRAW dodaje do mapy bitowej domyślną krawędź. Przy uzupełnianiu ręcznym można ustawić własną wielkość krawędzi.

Aby włączyć opcję automatycznego uzupełniania mapy bitowej:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Uzupełnij mapę bitową, a następnie wskaż polecenie Automatycznie uzupełnij mapę bitową.

Obok polecenia **Automatycznie uzupełnij mapę bitową** zostanie wyświetlony znacznik wyboru, który sygnalizuje, że opcja ta jest aktywna. Powtórz czynność opisaną w punkcie 2, aby wyłączyć tę opcję.

Aby ręcznie uzupełnić mapę bitową:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Uzupełnij mapę bitową, a następnie wskaż polecenie Ręcznie uzupełnij mapę bitową.
- 3 Wpisz wartości odpowiadające liczbie pikseli uzupełnienia w polach "Szerokość" i "Wysokość" lub wartości procentowe w odpowiednich polach procentowych. Jako odniesienia możesz użyć wielkości oryginalnej mapy bitowej.

Zaznacz pole wyboru "Zachowaj proporcje", aby proporcjonalnie uzupełnić mapę bitową.

Przekształcanie map bitowych

Przekształcanie jest procesem zmiany czegoś z jednej postaci w inną. Są dwa typy przekształceń, które można wykonać na obrazku: przekształcenie z obrazka wektorowego w mapę bitową i przekształcenie obrazka z jednego trybu kolorów w inny.

Po przekształceniu obrazka wektorowego w mapę bitową można stosować do niego efekty niedostępne dla obrazków wektorowych.

Tryb kolorów określa liczbę i rodzaje kolorów, składających się na obrazek mapy bitowej. Przekształcając obrazek z jednego trybu kolorów w inny, można zmienić jego wygląd albo zmniejszyć rozmiar pliku (na przykład przekształcając obrazek w tryb kolorów ze skalą szarości).

Można wybrać jeden z następujących trybów kolorów: Czarno-biały (1 bit), Skala szarości (8 bitów), Duotone (8 bitów), Z paletą (8 bitów), Kolor RGB (24 bity), Kolor LAB (24 bity) lub Kolor CMYK (32 bity). Podczas przekształcania mapy bitowej aktywny (bieżący) tryb kolorów jest niedostepny.

Przekształcanie obiektów wektorowych w mapy bitowe

Program CorelDRAW umożliwia przekształcenie obrazka wektorowego w mapę bitową. Daje to możliwość zastosowania do rysunku wielu różnorodnych efektów.

Przekształcanie obiektów wektorowych w mapy bitowe

Obiekty wektorowe utworzone w programie CorelDRAW można przekształcać w mapy bitowe.

Aby przekształcić obiekt wektorowy w mapę bitową:



- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Przekształć w mapę bitową.

- **3** Z listy "Kolor" wybierz tryb kolorów, jaki ma zostać zapisany wraz z mapą bitową.
- 4 Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
 - "Wygładzanie" wygładza krawędzie mapy bitowej.
 - "Symulowanie kolorów" poprawia przejścia między kolorami.
 - "Przezroczyste tło" tworzy przezroczyste tło mapy bitowej.
 - "Użyj profilu kolorów" stosuje bieżący profil koloru.
- 5 Z listy "Rozdzielczość" wybierz wartość rozdzielczości.

Przekształcanie trybu kolorów obrazka

Program CorelDRAW umożliwia zmianę trybu kolorów obrazka na jeden z następujących: czarno-biały, skala szarości, duotone, RGB, CMYK, LAB lub tryb z paletą kolorów. Więcej informacji na temat zmiany trybu kolorów na tryb z paletą kolorów można znaleźć w sekcji "Przekształcanie obrazków w tryb kolorów z paletą" na stronie 625.

Obrazek jest przekształcany z trybu kolorów RGB na tryb kolorów CMYK.



Podczas zmiany trybu kolorów na tryb czarno-biały, duotone i tryb z paletą kolorów dostępne są takie same elementy sterujące. Więcej informacji na temat wspólnych elementów sterujących można znaleźć w sekcji "Stosowanie efektów specjalnych do map bitowych" na stronie 634.

Przekształcanie w tryb czarno-biały

Czarno-biały tryb kolorów jest 1-bitowym trybem kolorów, w którym obrazek zapisywany jest tylko za pomocą dwóch kolorów – zwykle jest to czerń i biel – bez żadnych odcieni. Tryb ten jest użyteczny dla rysunku kreskowego i prostej grafiki.

Przekształcanie w tryb ze skalą szarości

W trybie kolorów ze skalą szarości obrazek zapisywany jest przy użyciu 256 stopni szarości. Każdy piksel obrazka w skali szarości posiada przypisaną wartość jaskrawości od 0 (czerń) do 255 (biel). W niektórych przypadkach przekształcenie obrazka do trybu ze skalą szarości jest niezbędne dla dalszych przekształceń. Na przykład, aby zmienić tryb kolorów na duotone, obrazek musi być wcześniej w trybie ze skalą szarości.

Przekształcanie w tryb duotone

Tryb duotone jest równoważny trybowi ze skalą szarości wzbogaconemu o dodatkowe kolory (od jednego do czterech). Tryb ten pozwala dodać kolor do obrazków w skali szarości lub tworzyć efekty używając ustawień krzywej tonalnej. W zależności od liczby dodatkowych kolorów dostępne są następujące tryby duotone: monotone, duotone, tritone i quadtone.

Przekształcanie w tryb RGB

Tryb kolorów RGB to tryb 24-bitowy, w którym kolory są uzyskiwane przez regulowanie procentowego udziału trzech podstawowych kolorów (czerwonego, zielonego i niebieskiego). Każdy kolor ma 100 poziomów intensywności, od czerni do swojej pełnej intensywności. RGB jest najczęściej wykorzystywanym trybem kolorów.

Tryb kolorów RGB może być wykorzystywany do tworzenia kolorowych map bitowych o fotograficznej jakości i do ich wydruku na drukarce RGB lub CMY.

Przekształcanie w tryb Lab

W trybie kolorów Lab kolor tworzony jest w oparciu o luminancję lub jasność (L) i dwa składniki chromatyczności: "a" i "b". Składnik "a" zawiera kolory z zakresu od zieleni do czerwieni, a składnik "b" zawiera kolory z zakresu od niebieskiego do żółtego.

Tryb ten jest użyteczny podczas pracy z obrazkami Photo CD lub gdy zachodzi potrzeba niezależnej zmiany wartości luminancji i koloru. Tryb ten można również stosować przy przenoszeniu obrazków między systemami lub podczas drukowania na drukarkach PostScript Level 2.

Przekształcanie w tryb CMYK

W trybie kolorów CMYK każdemu pikselowi oryginału przypisywana jest procentowa wartość odpowiednich atramentów kolorów rozbarwianych. Jaśniejszym kolorom przypisuje się mniejsze wartości, ciemniejszym – większe. Tryb koloru CMYK można wykorzystać do wydruku obrazka z wykorzystaniem kolorów rozbarwianych. Tryb kolorów CMYK jest najbardziej powszechnym standardem stosowanym w procesie drukowania wielokolorowego na maszynach drukarskich.

Zmiana na tryb kolorów CMYK różni się od przekształceń na inne tryby kolorów, ponieważ jest wykorzystywana do tworzenia pełnokolorowych wyciągów barwnych. Tryb kolorów CMYK jest trybem zależnym od urządzenia, co oznacza, że przestrzeń kolorów oparta jest na charakterystyce drukarki. Gdy tryb kolorów zmieniany jest na tryb zależny od urządzenia, taki jak CMYK, wartości kolorów stosowane do uzyskania obrazka mogą zmieniać się w zależności od urządzenia.

Przekształcanie map bitowych w tryb kolorów czarno-biały

Można przekształcić istniejącą mapę bitową w jednobitową mapę czarno-białą. W trybie kolorów czarno-białym istnieje siedem opcji przekształcania: "Progowe", "Uporządkowanie", "Raster", "Stucki", "Jarvis", "Floyd-Steinberg" i "Rozkład liczności". "Jarvis", "Stucki" i "Floyd-Steinberg" to odmiany przekształcania z dyfuzją błędów. Ten typ przekształcenia jest najlepszy dla obrazków o fotograficznej jakości.

Obrazek, którego tryb kolorów zmieniono z RGB na czarno-biały tryb kolorów.



Przekształcanie progowe

Opcja "Progowe" umożliwia tworzenie czarno-białych map bitowych o wysokim kontraście. Wszystkie kolory, których wartość jest mniejsza od określonej, są przekształcane w kolor czarny, a pozostałe są przekształcane w biały. Do obrazka nie jest stosowany raster.

Uporządkowanie

Opcja "Uporządkowanie" powoduje uporządkowanie poziomów szarości w powtarzające się geometryczne wzory czarnych i białych pikseli. Kolory i krawędzie obrazka są uwydatniane. Opcja ta polepsza jakość mapy bitowej na monitorach wyświetlających mniej niż 256 kolorów. Wartości pikseli są tu przybliżane za pomocą ustalonego wzorca.

Raster

Opcja "Raster" umożliwia tworzenie różnych odcieni szarości przez różnicowanie wzorów czarnych i białych pikseli na obrazku. Uzyskując efekty podobne do fotografii, umożliwia wydruk na czarno-białej drukarce laserowej.

Jarvis

Opcja "Jarvis" (odmiana przekształcania z dyfuzją błędów) stosuje algorytm Jarvis do poszczególnych pikseli.

Stucki

Opcja "Stucki" (odmiana przekształcania z dyfuzją błędów) stosuje algorytm Stucki do poszczególnych pikseli.

Floyd-Steinberg

Opcja "Floyd-Steinberg" (odmiana przekształcania z dyfuzją błędów) stosuje algorytm Floyda-Steinberga do poszczególnych pikseli.

Rozkład liczności

Opcja "Rozkład liczności" powoduje obliczenie liczności i rozprowadzenie wyniku do każdego piksela, w wyniku czego mapie bitowej zostaje nadany wygląd tekstury.

Aby przekształcić mapę bitową w tryb kolorów czarno-biały:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Tryb i wskaż polecenie Czarno-biały (1 bit).
- 3 Z listy "Metoda przekształcenia" wybierz jeden z następujących typów przekształcenia: "Progowe", "Uporządkowanie", "Raster", "Rozkład liczności", "Jarvis", "Stucki" lub "Floyd-Steinberg".
- **4** Jeżeli wybrany typ przekształcenia to "Raster", wykonaj następujące czynności:
 - Używając suwaka "Intensywność" ustaw poziom intensywności.
 - Z listy "Typ rastra" wybierz typ rastra.
 - Z listy rozwijanej wybierz jednostkę, a następnie w polu "Linii na" wpisz wartość określającą gęstość rastra.
 - W polu stopni wpisz wartość określającą kąt rastra.

5 Jeżeli wybrany typ przekształcenia to "Progowe", wpisz wartość w polu "Próg".

Wszystkie kolory, których wartość w skali szarości jest mniejsza od wartości podanej w polu "Próg", przekształcane są na kolor czarny, a pozostałe są przekształcane na kolor biały.

6 Jeżeli wybrany typ przekształcenia to "Uporządkowanie", "Jarvis", "Stucki", "Floyd-Steinberg" lub "Rozkład liczności", ustaw poziom intensywności używając suwaka "Intensywność".

Wyższe wartości intensywności tworzą więcej odcieni skali szarości, które są ponadto ciemniejsze. Mniejsze wartości tworzą mniej odcieni skali szarości, które są ponadto jaśniejsze.

Przekształcanie map bitowych w tryb kolorów ze skalą szarości

Mapa bitowa może zostać przekształcona w tryb kolorów ze skalą szarości. Mapa bitowa w skali szarości wykorzystuje zakres od 0 do 255 odcieni szarości i wygląda jak tradycyjna czarno-biała fotografia.

Obrazek jest przekształcany z trybu kolorów RGB w tryb kolorów ze skalą szarości.



Aby przekształcić mapę bitową w tryb kolorów ze skalą szarości:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Tryb i wskaż polecenie Skala szarości (8 bitów).

Przekształcanie map bitowych w tryb kolorów duotone

Mapa bitowa w trybie kolorów duotone jest obrazkiem w skali szarości, do którego dodano od jednego do czterech dodatkowych kolorów.

Obrazek jest przekształcany w tryb kolorów duotone oraz wzbogacany kolorem niebieskozielonym.

N.



Krzywa tonalna

Gdy obrazek w skali szarości jest przekształcany w obrazek w trybie duotone, na siatce krzywej tonalnej wyświetlane są dynamiczne krzywe atramentów, które będą używane podczas konwersji. Oś pozioma (X) reprezentuje wszystkie możliwe odcienie szarości obrazu (0 oznacza czerń, 255 biel). Oś pionowa (Y) ilustruje intensywność atramentu od 1 do 100%, która ma odpowiadać danemu odcieniowi szarości.

Nadrukowanie

Po dopasowaniu krzywych tonalnych dla danej konwersji duotone można także dostosować kolory, które będą używane do wyświetlania obrazka, przez wybranie kolorów nadrukowania. Kolory nadrukowania to kolory, które pojawiają się na obrazku w wyniku nakładania się dwóch lub więcej kolorów. W trakcie ustalania tej opcji wyświetlane są wszystkie możliwe przypadki, w których kolory wybrane do konwersji duotone mogą się pokrywać. Z każdym wystąpieniem skojarzony jest kolor, który powstanie w wyniku nakładania się kolorów składowych. Możliwe jest wybranie dowolnych kolorów nadrukowania.

Aby uzyskać dostęp do opcji duotone, należy najpierw przekształcić mapę bitową w obrazek w skali szarości. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Przekształcanie map bitowych w tryb kolorów ze skalą szarości" na stronie 620.

Aby przekształcić mapę bitową w skali szarości w tryb kolorów duotone:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Tryb i wskaż polecenie Duotone (8 bitów).
- **3** Z listy "Typ" wybierz jedną z następujących pozycji:
 - "Monotone" tworzy obrazek w skali szarości, który zostanie wydrukowany przy użyciu jednego atramentu.

- "Duotone" tworzy obrazek w skali szarości, który zostanie wydrukowany przy użyciu dwóch atramentów. W większości przypadków jeden z nich jest czarny, a drugi jest dowolnym innym kolorem.
- "Tritone" tworzy obrazek w skali szarości, który zostanie wydrukowany przy użyciu trzech atramentów. W większości przypadków jeden z nich jest czarny, a pozostałe dwa są dowolnymi innymi kolorami.
- "Quadtone" tworzy obrazek w skali szarości, który zostanie wydrukowany przy użyciu czterech atramentów. W większości przypadków jeden z nich jest czarny, a pozostałe trzy są dowolnymi innymi kolorami.

Odpowiednie atramenty są wyświetlane w polu "Typ".

- 4 W polu "Typ" wybierz kolor atramentu.
- 5 W celu utworzenia węzła, kliknij w wybranym miejscu krzywej tonalnej.

Węzeł ten może zostać wykorzystany do dostosowania procentowego udziału koloru w tym punkcie krzywej.

6 Umieść wskaźnik myszy nad węzłem, który chcesz edytować.

Gdy węzeł będzie dostępny w trybie edycji, wskaźnik myszy zmieni kształt.

7 Przeciągnij węzeł, aby zmienić kształt krzywej.

Aby zapisać atrament do konwersji duotone:

- 1 W oknie dialogowym Duotone naciśnij przycisk "Zapisz".
- 2 Z listy "Zapisz w" wybierz dysk, na którym chcesz zapisać plik duotone.
- 3 Kliknij dwukrotnie nazwę folderu, w którym chcesz zapisać plik.
- 4 W polu "Nazwa pliku" wpisz nazwę pliku.
- 5 Naciśnij przycisk "Zapisz".

Aby załadować atrament do konwersji duotone:



- 1 W oknie dialogowym **Duotone** naciśnij przycisk "Załaduj".
- 2 Z listy "Szukaj w" wybierz dysk, na którym jest zapisany plik duotone.
- **3** Kliknij dwukrotnie nazwę folderu, w którym jest zapisany plik duotone, a następnie kliknij jego nazwę.
- 4 Naciśnij przycisk "Otwórz".

Aby wybrać kolor atramentu do konwersji duotone:

- 1 W oknie dialogowym Duotone kliknij dwukrotnie kolor atramentu.
- 2 Wybierz nowy kolor z jednego z modeli kolorów.

- 3 Naciśnij przycisk "OK".
- 4 W celu utworzenia węzła kliknij w wybranym miejscu krzywej tonalnej.

Węzeł ten może zostać wykorzystany do dostosowania procentu wartości koloru w tym punkcie krzywej.

5 Umieść wskaźnik myszy nad węzłem, który chcesz edytować.

Gdy węzeł będzie dostępny w trybie edycji, wskaźnik myszy zmieni kształt.

6 Przeciągnij węzeł, aby zmienić kształt krzywej.

Aby określić sposób wyświetlania kolorów nadrukowania na ekranie:

- 1 W oknie dialogowym Duotone kliknij kartę "Nadrukowywanie".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Użyj nadrukowywania".
- 3 Kliknij dwukrotnie kolor, który chcesz zmienić.
- 4 W oknie dialogowym Wybierz kolor wybierz nowy kolor w jednym z modeli.

Możesz porównać kolor oryginalny z nowym kolorem w polach "Kolor odniesienia" i "Nowy kolor" w górnej części okna dialogowego.

Aby edytować ustawienia obrazka duotone:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Transformacje kolorów i wskaż polecenie Edytuj duotone.



- Aby jednocześnie wyświetlić wszystkie krzywe tonalne, należy zaznaczyć pole wyboru "Pokaż wszystko".
- Aby przywrócić domyślne ustawienia wszystkich krzywych tonalnych, należy nacisnąć przycisk "Bez efektu".

Przekształcanie map bitowych w tryb kolorów RGB

W trybie kolorów RGB kolory tworzone są w oparciu o trzy kolory podstawowe: czerwony, zielony i niebieski. Każdy z kolorów ma 256 poziomów intensywności: od zera do pełnej intensywności danego koloru.

Obrazek w trybie kolorów CMYK jest przekształcany w tryb kolorów RGB.



Aby przekształcić mapę bitową w tryb kolorów RGB:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Tryb i wskaż polecenie Kolor RGB (24 bity).

Przekształcanie map bitowych w tryb kolorów Lab

Tryb kolorów Lab przy tworzeniu map bitowych korzysta z zakresu kolorów zarówno modelu CMYK jak i RGB.

Obrazek jest przekształcany z trybu kolorów RGB w tryb kolorów Lab.



Aby przekształcić mapę bitową w tryb kolorów LAB:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Tryb i wskaż polecenie Kolor Lab (24 bity).

Przekształcanie map bitowych w tryb kolorów CMYK

Tryb kolorów CMYK umożliwia tworzenie praktycznie dowolnych kolorów przez użycie odpowiedniego procentowego udziału czterech kolorów: niebieskozielonego, purpurowego, żółtego i czarnego. Przed przekształceniem obrazka w tryb kolorów CMYK należy właściwie wykalibrować system.

Obrazek jest przekształcany z trybu kolorów RGB w tryb kolorów CMYK.



Aby przekształcić mapę bitową w tryb kolorów CMYK:

- **k**
- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Tryb i wskaż polecenie Kolor CMYK (32 bity).



 Każde przekształcenie może spowodować pewną utratę informacji, ponieważ zostaje zmieniona przestrzeń kolorów mapy bitowej. Dzieje się tak zwłaszcza przy konwersji do modelu CMYK, który obejmuje mniejszą przestrzeń kolorów niż model RGB. Podczas konwersji mapy bitowej z modelu RGB do modelu CMYK następuje znaczna zmiana kolorów, której nie można już cofnąć.

Przekształcanie obrazków w tryb kolorów z paletą

Tryb kolorów z paletą to tryb 8-bitowy, w którym obrazki są zapisywane i wyświetlane przy użyciu 256 kolorów. Przekształcenie skomplikowanego obrazka w obrazek z paletą kolorów umożliwia zmniejszenie rozmiaru pliku – co jest szczególnie ważne w publikacjach internetowych – a także zapewnia bardziej precyzyjną kontrolę nad kolorami używanymi w procesie przekształcania.

Podczas przekształcania obrazka w tryb kolorów z paletą można wybierać spośród wielu różnych typów palet kolorów. Można wybrać albo jedną z gotowych palet, albo utworzyć własną na podstawie kolorów występujących na obrazku. W celu zachowania większej kontroli nad kolorami w palecie można określić liczbę kolorów oraz zakres czułości stosowany w konwersji.

Obrazek jest przekształcany w tryb kolorów z paletą.



Wygładzanie

Podczas wygładzania obrazka analizowane są różnice kolorów wokół każdego piksela i zmniejszane są nagłe zmiany kolorów. Wygładzanie tworzy lekko rozmyte obrazki, ale pomaga uzyskać dokładniejszą paletę kolorów.

Symulowanie

Symulowanie poprawia wygląd obrazków o jakości fotograficznej, używając ograniczonej palety kolorów. Podczas symulowania piksele o określonych kolorach lub wartościach są umieszczane względem innych pikseli określonego koloru. Powiązanie jednego piksela z drugim daje wrażenie istnienia dodatkowych kolorów, które nie znajdują się w palecie kolorów. Możliwe są dwa typy symulowania: dyfuzja błędów oraz uporządkowanie. W dyfuzji błędów piksele są rozmieszczane nieregularnie, tworząc miękkie kolory i krawędzie. Symulowanie uporządkowane miesza kolory używając regularnych wzorów, przez co uwydatnione zostają kolory i krawędzie.

Zakres czułości

Jeśli podczas zmiany trybu kolorów na tryb z paletą użyto zoptymalizowanej palety kolorów, można podać kolor odniesienia zakresu czułości. Kolor ten działa jako kolor docelowy przekształcenia, co oznacza, że zostanie użytych więcej kolorów z zakresu podanego koloru. Można określić, jak ważny jest kolor odniesienia zakresu czułości oraz dostosować jego wygląd.

Przetwarzanie wsadowe

Istnieje możliwość jednoczesnego przekształcenia wielu plików w tryb kolorów z paletą przy użyciu opcji przetwarzania wsadowego. Można określić, które pliki mają zostać przekształcone, a także wyświetlić ich podgląd przed dokonaniem zmian.

Przekształcanie w tryb kolorów z paletą

Zmieniając tryb kolorów obrazka na tryb z paletą, można wybrać jeden z dziesięciu typów palet.

Aby przekształcić mapę bitową w tryb kolorów z paletą:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Tryb i wskaż polecenie Z paletą (8 bitów).
- 3 W oknie dialogowym Przekształć w obrazek z paletą kliknij kartę "Opcje".
- 4 Z listy "Paleta" wybierz typ palety.
 - "Standardowa" umożliwia uzyskanie 256 kolorów z jednakowym udziałem kolorów: czerwonego, zielonego i niebieskiego.
 - "Standard VGA" umożliwia uzyskanie standardowej palety 16 kolorów trybu VGA.
 - "Adaptacyjna" analizuje kolory obrazka i wykorzystuje pierwsze 256 kolorów do utworzenia palety.
 - "Zoptymalizowana" zawiera kolory utworzone na podstawie spektrum kolorów obrazka. Po wybraniu tej opcji można zaznaczyć pole wyboru "Kolor odniesienia zakresu czułości" i wybrać kolor z palety kolorów.
 - "Ciało czarne" zawiera kolory utworzone według kryterium temperaturowego, np. czarny (zimny), czerwony, pomarańczowy, żółty i biały (gorący).
 - "Skala szarości" zawiera 256 odcieni szarości, od 0 (czarny) do 255 (biały).
 - "Systemowa" zawiera kolory używane przez system operacyjny.
 - "Microsoft Internet Explorer" zawiera kolory zdefiniowane w przeglądarce Microsoft Internet Explorer.
 - "Netscape Navigator" zawiera kolory zdefiniowane w przeglądarce Netscape Navigator.
 - "Niestandardowa" umożliwia dodawanie kolorów w celu utworzenia palety kolorów dostosowanej do potrzeb użytkownika. Po wybraniu tej opcji można nacisnąć przycisk "Otwórz", znajdujący się obok listy palet, a następnie odnaleźć paletę w oknie dialogowym Otwórz paletę i nacisnąć przycisk "Otwórz".

- 5 Z listy "Symulowanie" wybierz opcję symulowania kolorów.
 - "Brak" powoduje wyłączenie symulowania kolorów.
 - "Uporządkowanie" przybliża przejścia kolorów przy użyciu regularnych wzorów punktowych.
 - "Jarvis" przybliża przejścia kolorów, stosując do pojedynczych pikseli algorytm dyfuzji błędów Jarvis.
 - "Stucki" przybliża przejścia kolorów, stosując do pojedynczych pikseli algorytm dyfuzji błędów Stucki.
 - "Floyd-Steinberg" przybliża przejścia kolorów, stosując do pojedynczych pikseli algorytm dyfuzji błędów Floyd-Steinberg.
- 6 Przesuń suwak "Intensywność", aby ustalić intensywność przekształcenia.
-
 - Przed zastosowaniem przekształcenia można wyświetlić podgląd kolorów, które zostaną użyte przy tworzeniu obrazka z paletą kolorów. Dzięki temu można zmienić opcje przekształcania przed zastosowaniem ich na stałe.
 - Opcja symulowania uporządkowanego działa szybciej od dyfuzji błędów (Jarvis, Stucki i Floyd-Steinberg), ale jest mniej dokładna.

Zapisywanie, usuwanie i ładowanie opcji przekształcania dla obrazka w trybie kolorów z paletą

Po wybraniu palety i ustawieniu opcji symulowania oraz zakresu czułości przekształcenia, można zapisać te ustawienia w celu późniejszego użycia. Wzorce opcji przekształcania można dodawać lub usuwać w oknie dialogowym **Przekształć w obrazek z paletą**.

Aby zapisać opcje przekształcania:

1 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Tryb i wskaż polecenie Z paletą (8 bitów).



- 2 Naciśnij przycisk "Dodaj".
- **3** W oknie dialogowym **Zapisz wzorzec** wpisz nazwę pliku w polu "Zapisz nowy wzorzec jako".

Paleta, opcje symulowania kolorów, wygładzania i czułości kolorów zostaną zapisane jako wzorzec, który może zostać użyty w przyszłych sesjach programu CorelDRAW.

Aby usunąć opcje przekształcania:

- 1 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Tryb i wskaż polecenie Z paletą (8 bitów).
- 2 Z listy "Wzorce" wybierz odpowiednią pozycję.
- 3 Naciśnij przycisk "Usuń".

Aby załadować wzorzec opcji przekształcenia:

- 1 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Tryb i wskaż polecenie Z paletą (8 bitów).
- 2 Z listy "Wzorce" wybierz odpowiednią pozycję.

Paleta, opcje symulowania kolorów, wygładzania i czułości kolorów zapisane we wzorcu zostaną zastosowane do bieżącego obrazka.

Aby załadować niestandardową paletę kolorów:

- 1 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Tryb i wskaż polecenie Z paletą (8 bitów).
- 2 Naciśnij przycisk "Otwórz".
- **3** W oknie dialogowym **Otwórz paletę** z listy "Szukaj w" wybierz dysk, na którym została zapisana paleta.
- 4 Kliknij dwukrotnie folder, w którym znajduje się plik.
- 5 Kliknij dwukrotnie nazwę pliku.

Określanie zakresu czułości dla obrazka z paletą

Zakres czułości określa się, gdy trzeba dostosować paletę kolorów wybraną do przekształcenia. Określając zakres czułości, wybiera się kolor, który staje się kolorem głównym przekształcenia. Istnieje również możliwość dostosowania tego koloru i określenia, jak bardzo jest on istotny w przekształcanym obrazku.

Obrazek, którego tryb kolorów zmieniono na tryb z paletą kolorów. Zakres czułości ustawiono na żółtą kulę.



Ponieważ wszystkie przekształcenia powodują utratę informacji, warto przed zamknięciem okna dialogowego **Przekształć w obrazek z paletą** wyświetlić podgląd rezultatów przekształcenia. Dzięki podglądowi można zmieniać opcje przekształcenia bez wprowadzania trwałych zmian w obrazku.

Aby określić czułość zakresu dla obrazka z paletą:

- Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Tryb i wskaż polecenie Z paletą (8 bitów).
- 2 Kliknij kartę "Opcje" i z listy "Paleta" wybierz pozycję "Zoptymalizowana".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Kolor odniesienia zakresu czułości".
- 4 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Uaktywnij narzędzie "Pipeta" i kliknij kolor na obrazku.
 - Kliknij selektor kolorów "Kolor odniesienia zakresu czułości" i wybierz odpowiedni kolor.
 - Naciśnij przycisk "Inny" w dolnej części selektora, aby wyświetlić więcej kolorów lub utworzyć własny kolor.
- 5 Kliknij kartę "Zakres czułości".
- **6** Przesuń dowolny z następujących suwaków:
 - "Ważność" zmienia domyślną wartość ważności. Wartość ta określa, jak bardzo dany kolor (i powiązane z nim) będzie uwydatniany podczas przekształcania. Większa wartość oznacza, że w palecie kolorów znajdzie się więcej odcieni tego koloru (oraz kolorów z nim powiązanych) – w skrajnych wypadkach aż do usunięcia innych kolorów z obrazka. Przekształcenie jest skoncentrowane na obszarach, które są wyświetlane w tym kolorze.
 - "Jasność" ustawia czułość tolerancji procesu przekształcania na składową jasności koloru zakresu czułości.
 - "A (oś zielono-czerwona)" ustawia czułość tolerancji procesu przekształcania na składową od zieleni do czerwieni koloru zakresu czułości.
 - "B (oś niebiesko-żółta)" ustawia czułość tolerancji procesu przekształcania na składową od niebieskiego do żółtego koloru zakresu czułości.
- 7 Kliknij kartę "Paleta wynikowa", aby obejrzeć zakres kolorów, który został wybrany do tworzonej palety kolorów.





• Zakres czułości może zostać określony tylko wtedy, gdy wybrano typ palety "Zoptymalizowana".

.....

Edycja wynikowej palety kolorów

Po wybraniu palety kolorów dla przekształcenia obrazka można ją dostosować, edytując poszczególne kolory.

Aby edytować wynikową paletę kolorów:

- Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Tryb i wskaż polecenie Z paletą (8 bitów).
- 2 Kliknij kartę "Paleta wynikowa".
- 3 Kliknij kolor.
- 4 Naciśnij przycisk "Edytuj".
- 5 Edytuj wybrany kolor, używając elementów sterujących znajdujących się w oknie Tablica kolorów.

Zapisywanie wynikowej palety kolorów

Po utworzeniu i dostosowaniu palety dla przekształcenia, można ją zapisać w postaci pliku z paletą niestandardową (.CPL) w celu późniejszego wykorzystania.

Aby zapisać wynikową paletę kolorów:

- Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Tryb i wskaż polecenie Z paletą (8 bitów).
- 2 W oknie dialogowym Przekształć w obrazek z paletą wybierz paletę i ustaw opcje przekształcenia oraz opcje zakresu czułości.
- 3 Kliknij kartę "Paleta wynikowa", aby obejrzeć kolory w utworzonej palecie.
- 4 Naciśnij przycisk "Zapisz".
- **5** W oknie dialogowym **Zapisz paletę jako** z listy "Zapisz w" wybierz dysk, na którym chcesz zapisać plik palety.
- 6 Kliknij dwukrotnie folder, w którym znajduje się plik.
- 7 W polu "Nazwa pliku" wpisz nazwę pliku.
- 8 Naciśnij przycisk "Zapisz".



• Więcej informacji na temat przekształcania obrazka w tryb kolorów z paletą można znaleźć w sekcji "Przekształcanie w tryb kolorów z paletą" na stronie 627 i "Określanie zakresu czułości dla obrazka z paletą" na stronie 629.

Resetowanie opcji zakresu czułości

Na dowolnym etapie przekształcania można zresetować kolor odniesienia zakresu czułości oraz ustawione wcześniej opcje. Po zresetowaniu zakresu czułości na karcie "Opcje", nowym kolorem zakresu czułości będzie kolor najczęściej występujący na obrazku.

Aby zresetować paletę kolorów:

- Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Tryb i wskaż polecenie Z paletą (8 bitów).
- 2 W oknie dialogowym Przekształć w obrazek z paletą kliknij kartę "Opcje".
- 3 Naciśnij przycisk "Zresetuj".



• Przycisk "Zresetuj" jest dostępny na karcie "Opcje" tylko wtedy, gdy został już ustawiony zakres czułości dla palety "Zoptymalizowana".

.....

Aby zresetować opcje zakresu czułości:

- 1 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Tryb i wskaż polecenie Z paletą (8 bitów).
- 2 W oknie dialogowym Przekształć w obrazek z paletą kliknij kartę "Zakres czułości".
- **3** Naciśnij przycisk "Zresetuj" obok opcji zakresu czułości, którą chcesz zresetować.

Przekształcanie wielu obrazków

Istnieje możliwość jednoczesnego przekształcenia wielu obrazków w tryb kolorów z paletą. Przed rozpoczęciem przekształcenia obrazki muszą być otwarte w programie CorelDRAW. Wszystkie obrazki, które wchodzą w skład przetwarzania wsadowego, są przekształcane z wykorzystaniem palety i opcji określonych na karcie "Opcje" okna dialogowego **Przekształć w obrazek z paletą**.

Wszystkie obrazki, które wchodzą w skład przetwarzania wsadowego, są przetwarzane z wykorzystaniem palety i opcji określonych na karcie "Opcje".

Aby przekształcić wiele plików jednocześnie:

- 1 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Tryb i wskaż polecenie Z paletą (8 bitów).
- 2 Kliknij kartę "Przetwarzanie wsadowe".

Nazwy aktywnych plików w oknie rysowania wyświetlane są w prawej kolumnie, poprzedzone gwiazdką (*). Nazwy wszystkich innych otwartych plików wyświetlane są w lewej kolumnie.

- 3 Wybierz pliki, które chcesz przekształcić.
- 4 Naciśnij przycisk "Dodaj".

Wybrane pliki zostaną przeniesione do prawej kolumny i przeznaczone do przekształcenia.

Aby wyświetlić podgląd obrazka w trybie przetwarzania wsadowego:

• Wybierz obrazek z listy "Obrazek do podglądu" i włącz przycisk "Podgląd".



 Przetwarzanie wsadowe nie jest dostępne, jeżeli z listy "Paleta" na karcie "Opcje" okna dialogowego Przekształć w obrazek z paletą została wybrana pozycja "Zoptymalizowana".

X

- Aby do przetwarzania wsadowego włączyć wszystkie otwarte pliki, należy nacisnąć przycisk "Dodaj wszystko".
- Aby usunąć pliki z przetwarzania wsadowego, należy nacisnąć przycisk "Usuń". Naciśnięcie przycisku "Usuń wszystko" spowoduje usunięcie wszystkich plików z listy przetwarzania.

.....

Stosowanie efektów specjalnych do map bitowych

Istnieje możliwość dostosowywania i poprawy wyglądu map bitowych przy użyciu efektów specjalnych.

Filtry efektów to małe programy, które wykonują zdefiniowaną serię poleceń, tworząc określony efekt. Automatycznie obliczają wartości i parametry wszystkich pikseli mapy bitowej, a następnie zmieniają je stosownie do wybranego efektu. Jeżeli na przykład do mapy bitowej zostanie zastosowany efekt Poruszenie, wartości wszystkich pikseli zostaną przeanalizowane, a następnie "rozmazane" w określonym kierunku, co da w rezultacie złudzenie ruchu.

Praca z mapami bitowymi 633

Stosowanie efektów specjalnych do map bitowych

Poniżej znajdują się wspólne elementy sterujące używane przy stosowaniu efektów dopasowywania kolorów, przekształcaniu obrazków w różne tryby kolorów oraz stosowaniu efektów specjalnych do map bitowych:

Element sterujący	Opis
8	Włącza podgląd efektu na ekranie.
	Włącza wyświetlanie jednego dużego okna wynikowego albo wyłącza podgląd na ekranie.
	Włącza wyświetlanie okien oryginału i wynikowego.
ē	Włącza automatyczne uaktualnianie podglądu przy każdej zmianie ustawień.
	Wyświetla menu innych efektów, które można zastosować do mapy bitowej.

Można również przesuwać obrazek za pomocą narzędzia "Chwyt", które uaktywnia się, gdy wskaźnik myszy znajdzie się nad oknem oryginalnego obrazka (lub w oknie rysowania, jeżeli włączona jest opcja podglądu na ekranie). Kliknięcie w oknie powoduje powiększenie obrazka, kliknięcie prawym przyciskiem myszy – pomniejszanie.

Ustawianie opcji efektów specjalnych

W oknie dialogowym **Opcje** można ustawiać typ podglądu efektu. Można również spowodować, aby domyślnymi opcjami efektów były ustawienia ostatnio używane, oraz określić liczbę operacji, które można cofnąć. Ustawienia te odnoszą się do wszystkich okien dialogowych efektów specjalnych stosowanych do map bitowych.

Aby ustawić opcje efektów specjalnych stosowanych do map bitowych:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Globalne", a następnie wybierz kategorię "Efekty map bitowych".
- 3 W sekcji "Początkowy tryb podglądu" zaznacz jedną z opcji:
 - "Pełnoekranowy" wyświetla podgląd efektu w oknie obrazka.
 - "Obrazek »przed« i »po«" wyświetla w oknie dialogowym efektu zarówno obrazek oryginalny, jak i obrazek po zastosowaniu efektu.
 - "Tylko rezultat" wyświetla w oknie dialogowym efektu tylko okno z obrazkiem po zastosowaniu efektu.

- "Ostatnio użyty" wyświetla ostatnio używane okno dialogowe z podglądem efektu albo w oknie obrazka, albo w oknie dialogowym efektu.
- **4** Zaznacz pole wyboru "W oknach dialogowych wstępnie ustawiaj ostatnio użyte wartości", aby wyświetlić poprzednio ustawione wartości ustawień efektu.

Aby ustawić liczbę poziomów cofnięć:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii rozwiń pozycję "Obszar roboczy", a następnie wybierz kategorię "Ogólne".
- **3** W polu "Operacje na mapach bitowych" wpisz liczbę poziomów cofnięć.

Stosowanie efektów trójwymiarowych

W programie CorelDRAW dostępnych jest siedem efektów trójwymiarowych, które mogą nadać mapie bitowej wrażenie głębi przestrzennej. Są to następujące efekty:

- Obrót w przestrzeni obraca obrazek o określony kąt.
- Cylinder ściska i rozszerza piksele obrazka na obszarze o kształcie cylindra.
- Płaskorzeźba tworzy trójwymiarowy efekt płaskorzeźby.
- Zawijanie strony tworzy wrażenie, że róg obrazka jest zawinięty.
- Perspektywa nadaje wygląd trójwymiarowy lub zachowuje oryginalny rozmiar i kształt.
- Wypukłość/wklęsłość sprawia, że obrazek wygląda na wepchnięty lub wypchnięty od środka.
- Kula tworzy wrażenie, że obrazek jest nałożony na wewnętrzną lub zewnętrzną powierzchnię kuli.

Stosowanie efektu Obrót w przestrzeni

Efekt Obrót w przestrzeni obraca obrazek w poziomie i w pionie. Obrót jest dokonywany w taki sposób, jakby obrazek stanowił jedną ze ścian prostopadłościanu.



Aby zastosować efekt Obrót w przestrzeni:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Efekty trójwymiarowe, a następnie wskaż polecenie Obrót w przestrzeni.
- **3** Zmień wartości w polach "W pionie" i "W poziomie", aby obrócić i ustawić model trójwymiarowy.
- **4** Zaznacz pole wyboru "Najlepsze dopasowanie", aby mapa bitowa pozostała w obrębie strony rysowania.

• Efekt Obrót w przestrzeni działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem czarno-białego.

Stosowanie efektu Cylinder

Efekt Cylinder owija obrazek wzdłuż wewnętrznej lub zewnętrznej części cylindra.



636 CorelDRAW: Rozdział 11

Aby zastosować efekt Cylinder:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Efekty trójwymiarowe, a następnie wskaż polecenie Cylinder.
- 3 Wybierz jedną z następujących opcji:
 - "Poziomo" przemieszcza piksele z góry na dół.
 - "Pionowo" przemieszcza piksele z lewej strony na prawą.
- 4 Przesuń suwak "Procent", aby ustawić kierunek owijania.

Wartości dodatnie powodują rozszerzanie pikseli w kierunku od środka i owijanie obrazka dookoła zewnętrznej części cylindra. Wartości ujemne powodują ściskanie pikseli w kierunku do środka, dopasowując obrazek do wnętrza cylindra.

.....

• Efekt Cylinder działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i trybu czarno-białego.

Stosowanie efektu Płaskorzeźba

Efekt Plaskorzeźba daje wrażenie trójwymiarowej plaskorzeźby, co oznacza, że szczegóły na obrazku stają się trójwymiarowymi grzbietami i szczelinami na plaskiej powierzchni. Efekt ten jest najbardziej skuteczny w przypadku map bitowych o średnim lub dużym kontraście.

Połączenie efektu płaskorzeźby z innymi efektami może dać fotorealistyczne rezultaty.



Praca z mapami bitowymi 637

N.

Aby zastosować efekt Płaskorzeźba: N. 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik". 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Efekty trójwymiarowe, a następnie wskaż polecenie Płaskorzeźba. **3** W sekcji "Kolor płaskorzeźby" wybierz jedną z opcji: "Kolor oryginalny" – powoduje, że powstałe wyrzeźbienia zachowują swój oryginalny kolor. "Szary" – powoduje, że powstałe wyrzeźbienia przyjmują kolor szary. W efekcie powstaje szara mapa bitowa z umiarkowanie zaznaczonymi wyrzeźbieniami. "Czarny" – powoduje, że powstałe wyrzeźbienia przyjmują kolor czarny. W efekcie powstaje czarna mapa bitowa z mocno zaznaczonymi wyrzeźbieniami. "Inne" – powoduje, że powstałe wyrzeźbienia przyjmują kolor wybrany przez użytkownika za pomocą selektora kolorów. Przesuń suwak "Głębokość", aby określić głębokość tworzonych rowków. 4 5 Przesuń suwak "Poziom", aby ustawić liczbę kolorów tła płaskorzeźby. Wpisz wartość w polu "Kierunek", aby określić kierunek ruchu. Efekt Płaskorzeźba działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem trybu z paletą kolorów i czarno-białego. X Aby wskazać kierunek ruchu, można też użyć pokrętła "Kierunek". Należy kliknąć punkt na jego krawędzi, aby określić położenie źródła światła (używanego do uzyskania efektu płaskorzeźby) względem mapy bitowej (umownie znajduje się ona w środku koła).

Stosowanie efektu Zawijanie strony

Efekt Zawijanie strony umożliwia utworzenie wrażenia zawinięcia rogu obrazka. Można wybrać róg mapy bitowej, orientację i rozmiar zawinięcia oraz poziom jego przezroczystości. Można również wybrać kolor zawinięcia i tła odsłoniętego w wyniku działania efektu.



Aby zastosować efekt Zawijanie strony:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Efekty trójwymiarowe, a następnie wskaż polecenie Zawijanie strony.
- **3** Naciśnij odpowiedni przycisk zawijania rogu, aby wybrać róg.
- 4 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Zaznacz opcję "Pionowy", aby rozpocząć zawijanie od dolnej lub górnej krawędzi obrazka.
 - Zaznacz opcję "Poziomy", aby rozpocząć zawijanie od lewej bądź prawej krawędzi obrazka.
- 5 Przesuń suwaki "Szerokość" i "Wysokość", aby określić wielkość zawinięcia.

Wyższe wartości powodują utworzenie większego i szerszego zawinięcia, niższe wartości – mniejszego i węższego.

- 6 Używając selektora kolorów wybierz kolor dla zawinięcia i tła.
- 7 Zaznacz jedną z następujących opcji:
 - "Nieprzezroczysty" tworzy zawinięcie o jednolitym kolorze.
 - "Przezroczysty" pozwala, aby leżący poniżej obrazek był widoczny przez zawinięty narożnik.



N.

• Efekt Zawijanie strony działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

Praca z mapami bitowymi 639



• Kolory zawinięcia i tła można też wybrać, uaktywniając narzędzie "Pipeta" i klikając kolor w oknie rysowania.

Stosowanie efektu Perspektywa

Efekt Perspektywa nadaje obrazkowi wrażenie przestrzeni trójwymiarowej, tak jakby mapa bitowa położona była na płaszczyźnie biegnącej w głąb ekranu.

Efekt Perspektywa ma dwa możliwe tryby pracy: "Perspektywa" i "Aksonometria". Opcja "Perspektywa" umożliwia przesunięcie wszystkich czterech węzłów mapy bitowej. Opcja "Aksonometria" także tworzy wrażenie perspektywy, ale zachowuje oryginalną wielkość i kształt mapy bitowej.



Aby zastosować efekt Perspektywa:

k

1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Efekty trójwymiarowe, a następnie wskaż polecenie Perspektywa.
- **3** W sekcji "Typ" wybierz jedną z opcji:
 - "Perspektywa" umożliwia przesunięcie dwóch węzłów jednocześnie w kierunku do lub od siebie.
 - "Aksonometria" zachowuje odległości pomiędzy węzłami, umożliwiając pochylanie mapy bitowej.
- 4 Przeciągnij jeden z węzłów wyświetlanych w oknie podglądu.
 - W oknie podglądu można zaobserwować, jaki wpływ na perspektywę mapy bitowej ma przeciąganie węzłów.
- **5** Zaznacz pole wyboru "Najlepsze dopasowanie", aby mapa bitowa pozostawała w obrębie strony rysowania.


• Efekt Perspektywa działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem czarno-białego.

Stosowanie efektu Wypukłość/wklęsłość

Efekt Wypukłość/wklęsłość daje wrażenie, jakby obrazek został wepchnięty lub wypchnięty od środka.



Aby zastosować efekt Wypukłość/wklęsłość:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Efekty trójwymiarowe, a następnie wskaż polecenie Wypukłość/wklęsłość.



- 3 Naciśnij przycisk ustawiania środka.
- **4** Umieść wskaźnik nad oknem rysowania i kliknij, aby ustawić punkt, wokół którego efekt zostanie zastosowany.
- 5 Przesuń suwak "Wypukłość/Wklęsłość (-/+)", aby określić intensywność efektu.

Dodatnie wartości nadają efekt wklęsłości, a ujemne nadają efekt wypukłości.



• Efekt Wypukłość/wklęsłość działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem czarno-bialego.

Stosowanie efektu Kula

Efekt Kula daje wrażenie, jakby obrazek został nałożony na wewnętrzną lub zewnętrzną powierzchnię kuli.



Aby zastosować efekt Kula:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Efekty trójwymiarowe, a następnie wskaż polecenie Kula.
- 3 Przesuń suwak "Procent", aby ustawić siłę efektu.

Ujemne wartości powodują ściskanie środkowych pikseli, tworząc wrażenie nakładania obrazka na wewnętrzną powierzchnię kuli. Wartości dodatnie powodują rozszerzanie środkowych pikseli, tworząc wrażenie nakładania obrazka na zewnętrzną powierzchnię kuli.

Xing

Ł.

• Efekt Kula działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

Stosowanie efektów z grupy Pociągnięcia ozdobne

W programie CorelDRAW dostępnych jest czternaście efektów typu Pociągnięcia ozdobne, które sprawiają, że obrazki uzyskują naturalny wygląd, jakby były ręcznie malowane. Używając tych efektów można przekształcić obrazki w kompozycje wykonane za pomocą pasteli, gąbki, akwareli albo tworzyć teksturowe tła dla innych prac. Do efektów z grupy Pociągnięcia ozdobne należą:

- Węgiel przekształca obrazek w rysunek węglem.
- Kredka Conté nadaje obrazkowi teksturę używając kredki Conté.

- Kredka rozprasza piksele obrazka, nadając mu wygląd rysunku wykonanego kredką świecową.
- Kubizm grupuje piksele o podobnych kolorach na obszarze w kształcie kwadratu, tworząc obrazek przypominający dzieło kubistyczne.
- Impresjonizm przekształca piksele w plamki farby.
- Szpachelka rozmieszcza na nowo piksele, tworząc wrażenie rozprowadzenia farby na płótnie za pomocą szpachelki.
- Pastele przekształca obrazek w rysunek wykonany pastelami.
- Pióro i tusz przekształca obrazek w rysunek wykonany piórem i tuszem.
- Puentylizm analizuje główne kolory obrazka i zmienia je w małe kropki.
- Wydrapywanka rozprasza piksele i układa je warstwami w długich pasmach, tworząc wrażenie obrazka z zeskrobaną farbą.
- Szkicownik sprawia, że obrazek ma wygląd szkicu ołówkiem.
- Akwarela zmienia obrazek w obraz wykonany akwarelą.
- Mazak wodny przetwarza rysunek w abstrakcyjny szkic kolorowym mazakiem.
- Papier marszczony sprawia, że obrazek wygląda jak namalowany na pofałdowanym papierze.

Stosowanie efektu Węgiel

N.

Efekt Węgiel przekształca obrazek w rysunek węglem.



Aby zastosować efekt Węgiel:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Pociągnięcia ozdobne i wskaż polecenie Węgiel.

- 3 Przesuń suwak "Rozmiar", aby ustawić rozmiar końcówki.
- 4 Przesuń suwak "Krawędź", aby określić uwypuklenie krawędzi obrazka.



• Efekt Węgiel działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

Stosowanie efektu Kredka Conté

Efekt Kredka Conté nadaje obrazkowi teksturę, jaką uzyskuje się przez zastosowanie kredki Conté.



Aby zastosować efekt Kredka Conté:



1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Pociągnięcia ozdobne i wskaż polecenie Kredka Conté.
- 3 W sekcji "Kolory Conté" zaznacz jedno z następujących pól wyboru:
 - "Czarny" tworzy rysunek kredką Conté, używając koloru czarnego.
 - "Biały" tworzy rysunek kredką Conté, używając koloru białego.
 - "Sangwina" tworzy rysunek kredką Conté, używając koloru sangwiny.
 - "Sepia" tworzy rysunek kredką Conté, używając koloru sepii.
 - "Ciemnobrunatny" tworzy rysunek kredką Conté, używając koloru ciemnobrunatnego.
- 4 Korzystając z selektora kolorów, wybierz kolor papieru.
- 5 Przesuń suwak "Nacisk", aby ustawić nacisk pędzla.
- 6 Przesuń suwak "Tekstura", aby ustawić ziarnistość.



- Efekt Kredka Conté działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.
- Kolory w sekcji "Kolory Conté" można ze sobą łączyć.
-



- Aby określić działanie efektu, można również wpisać odpowiednie wartości w polach "Nacisk" i "Tekstura".
- Aby wybrać kolor papieru, należy uaktywnić narzędzie "Pipeta" i wybrać kolor z okna obrazka.

Stosowanie efektu Kredka

Efekt Kredka rozprasza piksele obrazka, nadając mu wygląd rysunku wykonanego kredką świecową.



l Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

Aby zastosować efekt Kredka:

- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Pociągnięcia ozdobne i wskaż polecenie Kredka.
- 3 Przesuń suwak "Rozmiar", aby ustawić rozmiar kredki.
- 4 Przesuń suwak "Kontur", aby ustawić poziomu szczegółów konturu kredki.
- Efekt Kredka działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

Stosowanie efektu Kubizm

Efekt Kubizm grupuje piksele o podobnych kolorach w kwadratowe bloki, tworząc obrazek przypominający dzieło kubistyczne.



Aby zastosować efekt Kubizm:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Pociągnięcia ozdobne i wskaż polecenie Kubizm.
- 3 Przesuń suwak "Rozmiar", aby ustawić rozmiar kwadratów.
- 4 Przesuń suwak "Jaskrawość", aby ustawić ilość światła na obrazku.
- 5 Korzystając z selektora kolorów, wybierz kolor papieru.



N.

• Efekt Kubizm działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.



• Kolor papieru można też wybrać, uaktywniając narzędzie "Pipeta" i wybierając kolor w oknie rysowania.

Stosowanie efektu Impresjonizm

Efekt Impresjonizm nadaje obrazkowi wygląd dzieła impresjonistycznego przez przekształcenie go w zbiór plamek jednolitego koloru.



Aby zastosować efekt Impresjonizm:

- k
- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Pociągnięcia ozdobne i wskaż polecenie Impresjonizm.
- **3** Przesuń suwaki "W poziomie" i "W pionie", aby określić liczbę pikseli, które zostaną przesunięte w poziomie i w pionie.

Zwiększenie wartości wzmacnia wrażenie rozmazywania na oryginalnej mapie bitowej, do tego stopnia, że może się ona stać nierozpoznawalna. Zakres (pomiędzy 1 i 100) jest mierzony przesunięciem pikseli. Na przykład podanie wartości 10 w polu "W pionie" oznacza, że piksele mogą być przesuwane w kierunku pionowym maksymalnie o 10 pikseli.

4 Naciśnij przycisk blokowania, aby wartość pozioma była równa pionowej.

Przycisk blokowania jest włączony, gdy jest wciśnięty.



6

Efekt Impresjonizm działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem czarno-białego.

Stosowanie efektu Szpachelka

Efekt Szpachelka zmienia obrazek, tworząc wrażenie rozprowadzenia farby na płótnie za pomocą szpachelki.



Aby zastosować efekt Szpachelka:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Pociągnięcia ozdobne i wskaż polecenie Szpachelka.
- 3 Przesuń suwak "Rozmiar łopatki", aby ustawić rozmiar pociągnięć szpachelki.
- 4 Przesuń suwak "Miękka krawędź", aby ustawić stopień plamienia.
- 5 Użyj pokrętła "Kąt", aby określić kierunek pociągnięć szpachelki.
- Lung

N.

- Efekt Szpachelka działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.
- R
- Aby określić kierunek pociągnięć szpachelki, można też wpisać wartość w polu "Kąt".
- Aby określić działanie efektu, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Rozmiar łopatki" i "Miękka krawędź".

Stosowanie efektu Pastele

Efekt Pastele tworzy obrazek, który wygląda, jak gdyby został wykonany pastelami.



Aby zastosować efekt Pastele:

- N.
- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Pociągnięcia ozdobne i wskaż polecenie Pastele.
- **3** W sekcji "Typ pasteli" wybierz jedną z opcji:
 - "Miękka" tworzy obrazek używając delikatnych lub bladych pastelowych odcieni.
 - "Olejna" tworzy obrazek przypominający obraz wykonany pastelami olejnymi.
- 4 Przesuń suwak "Rozmiar pociągnięcia", aby ustawić grubość linii.
- 5 Przesuń suwak "Wariacja barwy", aby ustawić kolory obrazka.
- Efekt Pastele działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego
 - RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

Stosowanie efektu Pióro i tusz

Efekt Pióro i tusz umożliwia uzyskanie obrazka wyglądającego jak czarno-biały rysunek wykonany tuszem.



Aby zastosować efekt Pióro i tusz:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Pociągnięcia ozdobne i wskaż polecenie Pióro i tusz.
- **3** W sekcji "Styl" wybierz jedną z opcji:
 - "Kreskowanie krzyżykowe" cieniuje obrazek za pomocą przecinających się ukośnych linii.
 - "Punktowanie" cieniuje obrazek za pomocą kropek.
- 4 Przesuń suwak "Gęstość", aby ustawić gęstość pociągnięć lub kropek.
- 5 Przesuń suwak "Plamy tuszu", aby ustawić ilość tuszu na rysunku.
- Efekt Pióro i tusz działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.
- Aby określić gęstość i ilość tuszu, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Gęstość" i "Plamy tuszu".

×.

Stosowanie efektu Puentylizm

Efekt Puentylizm sprawia, że obrazek wygląda, jakby został utworzony z ogromnej liczby plamek.



Aby zastosować efekt Puentylizm:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Pociągnięcia ozdobne i wskaż polecenie Puentylizm.
- 3 Przesuń suwak "Rozmiar", aby ustawić rozmiar punktu.
- 4 Przesuń suwak "Jaskrawość", aby ustawić kolory obrazka.



N.

• Efekt Puentylizm działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

.....



• Aby określić działanie efektu, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Rozmiar" i "Jaskrawość".

Stosowanie efektu Wydrapywanka

Efekt Wydrapywanka tworzy obrazek, który wygląda jakby był pokryty zeskrobaną farbą. W wyniku zeskrobywania może być odsłaniane kolorowe lub białe tło.



Aby zastosować efekt Wydrapywanka:

- **k**
- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Pociągnięcia ozdobne i wskaż polecenie Wydrapywanka.
- **3** W sekcji "Wydrapywanie na" wybierz jedną z opcji:
 - "Kolorowo" zeskrobywanie odsłania kolorowe tło.
 - "Biało" zeskrobywanie odsłania białe tło.
- 4 Przesuń suwak "Gęstość", aby ustawić gęstość pociągnięć.
- 5 Przesuń suwak "Rozmiar", aby ustawić rozmiar pociągnięć.



• Efekt Wydrapywanka działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

R

• Aby określić działanie efektu, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Gęstość" i "Rozmiar".

Stosowanie efektu Szkicownik

Efekt Szkicownik tworzy obrazek o wyglądzie szkicu wykonanego ołówkiem.



Aby zastosować efekt Szkicownik:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Pociągnięcia ozdobne i wskaż polecenie Szkicownik.
- **3** W sekcji "Typ ołówka" wybierz jedną z opcji:
 - "Grafitowy" tworzy czarno-biały obrazek z uwydatnionymi czarnymi liniami.
 - "Kolorowy" tworzy kolorowy obrazek z uwydatnionymi kolorowymi liniami.
- 4 Przesuń suwak "Styl", aby ustawić sposób ułożenia pikseli.
- 5 Przesuń suwak "Rysik", aby ustawić typ ołówka.
- 6 Przesuń suwak "Kontur", aby ustawić intensywność konturów.
- Efekt Szkicownik działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.



• Aby określić działanie efektu, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Styl", "Kontur" i "Nacisk".

.....

Stosowanie efektu Akwarela

N.

Efekt Akwarela sprawia, że obrazek wygląda, jakby był wykonany akwarelą.

Aby zastosować efekt Akwarela:

1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Pociągnięcia ozdobne i wskaż polecenie Akwarela.
- 3 Przesuń suwak "Rozmiar pędzla", aby ustawić rozmiar pociągnięć pędzla.
- 4 Przesuń suwak "Granulacja", aby ustawić ziarnistość pociągnięć pędzla.
- 5 Przesuń suwak "Ilość wody", aby ustawić ilość wody w pociągnięciach pędzla.
- **6** Przesuń suwak "Utrata koloru", aby ustawić utratę koloru w pociągnięciu pędzla.
- 7 Przesuń suwak "Jaskrawość", aby ustawić ilość światła na obrazku.



Aby określić działanie efektu, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Rozmiar pędzla", "Granulacja", "Ilość wody", "Utrata koloru" i "Jaskrawość".

Stosowanie efektu Mazak wodny

Efekt Mazak wodny sprawia, że rysunek wygląda, jakby był szkicem wykonanym przy użyciu kolorowego mazaka.



Aby zastosować efekt Mazak wodny:

N.

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Pociągnięcia ozdobne i wskaż polecenie Mazak wodny.
- 3 W sekcji "Wariacja" wybierz jedną z opcji:
 - "Domyślna" tworzy pociągnięcia układające się domyślny wzór.
 - "Uporządkowana" tworzy pociągnięcia układające się w uporządkowany wzór.
 - "Losowa" tworzy pociągnięcia układające się w sposób losowy.
- **4** Przesuń suwak "Wariacja koloru", aby ustawić kontrast pomiędzy pociągnięciami.
- 5 Przesuń suwak "Rozmiar", aby ustawić rozmiar końcówki mazaka wodnego.



Stosowanie efektu Papier marszczony

Efekt Papier marszczony sprawia, że obrazek wygląda, jakby był namalowany na pofałdowanym papierze.



Aby zastosować efekt Papier marszczony:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Pociągnięcia ozdobne i wskaż polecenie Papier marszczony.
- **3** W sekcji "Kolor pędzla" wybierz jedną z opcji:
 - "Kolorowy" tworzy obrazek używając kolorowych farb.
 - "Czarno-biały" tworzy obrazek używając tylko czarnej i białej farby.
- 4 Przesuń suwak "Nacisk pędzla", aby ustawić siłę nacisku pociągnięć.
- Luitz

N.

• Efekt Papier marszczony działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

Aby określić nacisk pędzla, można także wpisać odpowiednią wartość w polu "Nacisk pędzla".

.....

Stosowanie efektów rozmywania

W programie CorelDRAW dostępnych jest dziewięć efektów rozmywania. Efekty te pozwalają modyfikować piksele w mapach bitowych w celu ich zmiękczania, wygładzania, mieszania lub dla uzyskania wrażenia ruchu. Są to następujące efekty:

- Wygładzanie kierunkowe wygładza na obrazku obszary o stopniowych zmianach, zachowując szczegóły krawędzi i teksturę.
- Rozmywanie gaussowskie tworzy efekt zamglenia, rozmywając obrazek zgodnie z rozkładem Gaussa.
- Usuwanie plamek rozprasza kolory obrazka, tworząc miękki efekt rozmycia z minimalnym zniekształceniem.
- Filtr dolnoprzepustowy usuwa ostre krawędzie i szczegóły obrazka, pozostawiając gładkie gradienty i bardziej jednolite obszary rysunku.
- Poruszenie tworzy wrażenie ruchu.
- Rozmywanie promieniste tworzy efekt rozmycia, promieniującego na zewnątrz z określonego punktu środkowego.
- Wygładzanie wyrównuje różnice pomiędzy sąsiadującymi pikselami, powodując tylko nieznaczny zanik szczegółów.

- Zmiękczanie wygładza ostre krawędzie obrazka bez utraty ważnych szczegółów.
- Najazd rozmywa piksele położone na zewnątrz od określonego punktu środkowego obrazka.

Stosowanie efektu Wygładzanie kierunkowe

Efekt Wygładzanie kierunkowe subtelnie wygładza obrazek. Analizuje piksele o podobnych wartościach tonalnych i na tej podstawie określa kierunek, w którym wygładzanie będzie najsilniej zastosowane.

Aby zastosować efekt Wygładzanie kierunkowe:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Rozmywanie, a następnie wskaż polecenie Wygładzanie kierunkowe.
- 3 Przesuń suwak "Procent", aby określić intensywność efektu.
- Efekt Wygładzanie kierunkowe działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

R

• Aby określić intensywność efektu, można także wpisać odpowiednią wartość w polu "Procent".

Stosowanie efektu Rozmywanie gaussowskie

Efekt Rozmywanie gaussowskie daje efekt zamglenia mapy bitowej, rozmywając ją zgodnie z rozkładem Gaussa. Zastosowanie tego efektu może poprawić jakość map bitowych, które zawierają ostre krawędzie.





Stosowanie efektu Usuwanie plamek

Efekt Usuwanie plamek nadaje obrazkowi miękkie rozmycie. Jest szczególnie skuteczny w przypadku obrazków o dużym kontraście.



Aby zastosować efekt Usuwanie plamek:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Rozmywanie i wskaż polecenie Usuwanie plamek.
- 3 Przesuń następujące suwaki:

- "Szerokość" określa liczbę pikseli sąsiadujących w poziomie, które obejmie efekt.
- "Wysokość" określa liczbę pikseli sąsiadujących w pionie, które obejmie efekt.
- Efekt Usuwanie plamek działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem trybu z paletą kolorów i czarno-białego.



- Aby ustawić identyczne wartości szerokości i wysokości, należy zaznaczyć pole wyboru "Symetrycznie".
- Aby określić intensywność efektu, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Szerokość" i "Wysokość".

Stosowanie efektu Filtr dolnoprzepustowy

Efekt Filtr dolnoprzepustowy usuwa z obrazka ostre krawędzie i szczegóły.



Aby zastosować efekt Filtr dolnoprzepustowy:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Rozmywanie i wskaż polecenie Filtr dolnoprzepustowy.
- 3 Przesuń suwak "Procent", aby określić intensywność efektu.

Wyższe wartości powodują usuwanie wyraźnych przejść między cieniami i światłami.

4 Przesuń suwak "Promień", aby określić liczbę pikseli kolejno wybieranych i przeliczanych podczas stosowania efektu.



R

• Efekt Filtr dolnoprzepustowy działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

 Wysokie ustawienia wartości "Procent" i "Promień" mogą spowodować usunięcie istotnych szczegółów.

.....

• Aby określić intensywność i zakres efektu, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Procent" i "Promień".

Stosowanie efektu Poruszenie

Efekt Poruszenie tworzy wrażenie ruchu na obrazku.





Aby zastosować efekt Poruszenie:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Rozmywanie, a następnie wskaż polecenie Poruszenie.
- 3 Przesuń suwak "Przesunięcie", aby ustawić intensywność efektu rozmywania.



- 4 Kliknij punkt na krawędzi pokrętła "Kierunek", aby określić kąt.
- 5 W sekcji "Próbkowanie poza obrazkiem" zaznacz jedną z następujących opcji:
 - "Ignoruj piksele poza obrazkiem" ignoruje piksele położone poza obrazkiem.
 - "Użyj koloru papieru" rozpoczyna rozmywanie od koloru papieru.
 - "Próbkuj piksel najbliżej krawędzi" rozpoczyna rozmywanie od kolorów na krawędzi obrazka.



Stosowanie efektu Rozmywanie promieniste

Efekt Rozmywanie promieniste powoduje rozmycie obrazka w kierunku na zewnątrz od punktu środkowego. Efekt jest najmniej widoczny w punkcie środkowym, a im dalej od tego punktu, tym jest silniejszy.



Aby zastosować efekt Rozmywanie promieniste:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Rozmywanie i wskaż polecenie Rozmywanie promieniste.



- 3 Naciśnij przycisk ustawiania środka.
- **4** Kliknij mapę bitową w miejscu, w którym chcesz ustalić punkt środkowy, wokół którego efekt będzie się zaczynał.
- 5 Przesuń suwak "Wielkość", aby określić intensywność efektu.



• Efekt Rozmywanie promieniste działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

- Jeśli włączony jest podgląd efektu w jego oknie dialogowym, punkt środkowy efektu należy ustalić, klikając obrazek w oknie podglądu.
- Aby powiększyć obrazek, należy wyłączyć przycisk ustawiania środka.

• Aby określić intensywność efektu, można także wpisać odpowiednią wartość w polu "Wielkość".

.....

Stosowanie efektu Wygładzanie

Efekt Wygładzanie zmniejsza różnice pomiędzy sąsiadującymi pikselami, w wyniku czego obrazek zostaje wygładzony przy nieznacznej tylko utracie szczegółów. Efekt ten ma bardzo subtelne działanie i aby je zaobserwować, czasami trzeba powiększyć obrazek. Efekt Wygładzanie można stosować kilka razy.

Aby zastosować efekt Wygładzanie:



S:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Rozmywanie, a następnie wskaż polecenie Wygładzanie.
- 3 Przesuń suwak "Procent", aby określić intensywność efektu wygładzania.



• Efekt Wygładzanie działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

.....

Stosowanie efektu Zmiękczanie

Efekt Zmiękczanie delikatnie rozmywa obrazek, zachowując większość szczegółów.

Aby zastosować efekt Zmiękczanie:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Rozmywanie i wskaż polecenie Zmiękczanie.
- 3 Przesuń suwak "Procent", aby określić intensywność efektu zmiękczania.



• Efekt Zmiękczanie działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

• Aby określić intensywność efektu, można także wpisać odpowiednią wartość w polu "Procent".

Stosowanie efektu Najazd

Efekt Najazd rozmywa piksele w kierunku na zewnątrz od określonego punktu środkowego obrazka. Piksele leżące najbliżej punktu środkowego są najsłabiej rozmywane. Można kontrolować natężenie efektu.



Aby zastosować efekt Najazd:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Rozmywanie i wskaż polecenie Najazd.
- +

×.

- **3** Naciśnij przycisk ustawiania środka.
- **4** Kliknij w oknie rysowania, aby ustawić położenie punktu środkowego, wokół którego efekt będzie się zaczynał.
- 5 Przesuń suwak "Wielkość", aby określić intensywność efektu.



• Efekt Najazd działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.



 Aby określić intensywność efektu, można także wpisać odpowiednią wartość w polu "Wielkość".

Stosowanie efektów transformacji kolorów

W programie CorelDRAW dostępne są cztery efekty transformacji kolorów, które umożliwiają zmianę kolorów obrazka. Są to następujące efekty:

- Składowe kolorów redukuje kolory obrazka do podstawowych składowych modelu RGB i uwydatnia zmiany odcieni.
- Rastrowanie nadaje obrazkowi wygląd kolorowego obrazka rastrowanego.
- Psychodeliczna zmienia kolory obrazka na jaskrawe, elektryzujące kolory.
- Solaryzacja zmienia kolory obrazka, nadając im wygląd negatywu fotograficznego.

Stosowanie efektu Składowe kolorów

Efekt Składowe kolorów redukuje kolory obrazka do podstawowych składowych modelu RGB i wyświetla zmiany odcieni przy użyciu jednolitych kolorów. Efekt ten jest użyteczny do analizy gradientów w obrazku.



Aby zastosować efekt Składowe kolorów:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Transformacje kolorów i wskaż polecenie Składowe kolorów.
- 3 Przesuń suwak "Czerwony", "Zielony" i "Niebieski", aby określić intensywność efektu dla różnych składowych koloru.

Wyższe wartości powodują tworzenie bardziej gwałtownych zmian, niższe powodują wyświetlanie większej liczby zmian odcieni i pasm gradientu.



- Efekt Składowe kolorów działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem czarno-białego.
- Przy najwyższych ustawieniach obrazek będzie zawierać duże, jednolite obszary najjaśniejszych i najciemniejszych kolorów. Przy najniższych ustawieniach na obrazku wyświetlone zostaną najdrobniejsze nawet zmiany odcieni.



- Aby określić czułość efektu, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Czerwony", "Zielony" i "Niebieski".
- Aby uzyskiwać jednakowe wartości we wszystkich polach, należy zaznaczyć pole wyboru "Zastosuj do wszystkich składowych".

Stosowanie efektu Rastrowanie

Efekt Rastrowanie nadaje obrazkowi wygląd kolorowego obrazka rastrowanego. Obraz rastrowany powstaje po przekształceniu obrazka o tonach ciągłych do postaci ciągów kropek o różnych rozmiarach, odpowiadającym różnym tonom.



Aby zastosować efekt Rastrowanie:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Transformacje kolorów i wskaż polecenie Rastrowanie.
- **3** Przesuń suwak "Maksymalny promień punktu", aby określić maksymalny promień punktu obrazka rastrowanego.
- 4 Przesuń następujące suwaki "Kanał", aby określić sposób mieszania kolorów:
 - "Niebieskozielony" ustawia kąt rastra dla kanału koloru niebieskozielonego.

- "Purpurowy" ustawia kąt rastra dla kanału koloru purpurowego.
- "Żółty" ustawia kąt rastra dla kanału koloru żółtego.
- "Czarny" ustawia kąt rastra dla kanału koloru czarnego.
- Efekt Rastrowanie działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, Lab, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.
 Aby określić promień i kąt rastra, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Maksymalny promień punktu" i "Kanał".

Stosowanie efektu Psychodeliczna

Efekt Psychodeliczna przekształca mapę bitową, nadając jej ostre, elektryzujące kolory, takie jak pomarańczowy, jaskraworóżowy, niebieskozielony i jaskrawozielony. Zastosowanie niższych wartości efektu umożliwia uzyskanie interesujących rezultatów.



Aby zastosować efekt Psychodeliczna:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Transformacje kolorów i wskaż polecenie Psychodeliczna.
- 3 Przesuń suwak "Procent", aby określić intensywność efektu.

Wyższe wartości powodują bardziej zdecydowane zmiany, przy niższych wartościach zmiany są subtelniejsze.



• Efekt Psychodeliczna działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

Stosowanie efektu Solaryzacja

Solaryzacja jest techniką stosowaną w ciemni fotograficznej, która polega na używaniu błysków światła białego w celu zaciemnienia pustych obszarów wywoływanego zdjęcia. Efekt Solaryzacja przekształca kolory, tak że obrazek wygląda jak fotograficzny negatyw. Efekt ten jest szczególnie widoczny w przypadku kolorowych map bitowych.



Aby zastosować efekt Solaryzacja:



1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Transformacje kolorów i wskaż polecenie Solaryzacja.
- 3 Przesuń suwak "Procent", aby określić intensywność efektu.

Wyższe wartości powodują dodanie większej ilości światła do mapy bitowej, niższe powodują dodanie mniejszej ilości światła.



Efekt Solaryzacja działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem czarno-białego.

Stosowanie efektów obrysu

W programie CorelDRAW dostępne są trzy efekty obrysu, które umożliwiają wykrywanie i uwydatnianie krawędzi obrazków. Można ustawić poziom wykrywania krawędzi, wybrać typ krawędzi, a także określić kolor krawędzi. Do efektów tych należą:

- Wykrywanie krawędzi wykrywa krawędzie elementów obrazka i przekształca je w linie na jednokolorowym tle.
- Wyszukaj krawędzie wyszukuje krawędzie na obrazku i umożliwia ich przekształcenie w miękkie lub wyraźnie zaakcentowane linie.
- Trasuj obrysy trasuje elementy obrazka używając 16-kolorowej palety.

Stosowanie efektu Wykrywanie krawędzi

Efekt Wykrywanie krawędzi wykrywa krawędzie elementów obrazka, a następnie przekształca je w linie na jednokolorowym tle. Dzięki temu można do mapy bitowej zastosować rozmaite efekty konturów. Najlepsze efekty uzyskuje się w przypadku map bitowych o wysokim kontraście, zawierających tekst.



Aby zastosować efekt Wykrywanie krawędzi:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Obrys i wskaż polecenie Wykrywanie krawędzi.
- **3** W sekcji "Kolor tła" wybierz jedną z opcji:
 - "Biały" stosuje wypełnienie w kolorze białym do obszarów mapy bitowej, które znajdują się poza uzyskanymi konturami.
 - "Czarny" stosuje wypełnienie w kolorze czarnym do obszarów mapy bitowej, które znajdują się poza uzyskanymi konturami.
 - "Inny" stosuje wypełnienie w kolorze wybranym z palety kolorów do obszarów mapy bitowej, które znajdują się poza uzyskanymi konturami.
- 4 Przesuń suwak "Wrażliwość", aby określić poziom uwydatniania krawędzi.



Stosowanie efektu Wyszukaj krawędzie

Efekt Wyszukaj krawędzie wyszukuje krawędzie obiektów na obrazku i przekształca je w miękkie lub wyraźnie zaakcentowane linie. Efekt ten jest użyteczny przy obrazkach o dużym kontraście, na przykład zawierających tekst.



Aby zastosować efekt Wyszukaj krawędzie:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Obrys i wskaż polecenie Wyszukaj krawędzie.
- **3** Wybierz jedną z opcji "Typ krawędzi":
 - "Miękkie" tworzy gładki, rozmyty kontur.
 - "Ostre" tworzy ostry, wyraźny kontur.
- 4 Przesuń suwak "Poziom", aby określić intensywność efektu.



• Efekt Wyszukaj krawędzie działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

Stosowanie efektu Trasuj obrysy

Efekt Trasuj obrysy powoduje uwydatnienie krawędzi obiektów na obrazku. Najlepsze efekty można uzyskać w przypadku obrazków o dużym kontraście, na przykład zawierających tekst.



Aby zastosować efekt Trasuj obrysy:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Obrys i wskaż polecenie Trasuj obrysy.
- 3 Przesuń suwak "Poziom", aby ustawić progową wartość jaskrawości.

Wartości jaskrawości mieszczą się w zakresie od 1 do 255.

- 4 Wybierz jedną z opcji "Typ krawędzi":
 - "Dolna" wykrywa kolory o jaskrawości poniżej określonego progu.
 - "Górna" wykrywa kolory o jaskrawości powyżej określonego progu.
- Efekt Trasuj obrysy działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

 Aby określić poziom progu, można także wpisać odpowiednią wartość w polu "Poziom".

Stosowanie efektów z grupy Twórcze

W programie CorelDRAW dostępnych jest czternaście efektów należących do grupy Twórcze. Stosowanie ich umożliwia przekształcanie obrazków w różnorodne kształty i tekstury. Można używać kulek, cukierków, kryształów, tkaniny, szkła, pionków, ramek, wirów i kropli deszczu. Do efektów z grupy Twórcze należą:

- Rękodzieło używa kształtów tradycyjnych przedmiotów, takich jak puzzle, tryby, kulki, cukierki, kafelki i żetony.
- Krystalizacja przekształca obrazek używając fragmentów kryształu.
- Tkanina przekształca obrazek używając różnych tkanin.
- Ramka otacza obrazek ramką używając gotowej ramki lub innego obrazka.
- Szklany blok tworzy wrażenie, że obrazek znajduje się pod grubą szklaną płytą.
- Dziecięce zabawy przekształca obrazek używając kształtów z dziecięcych gier, takich jak kołeczki i klocki lub używając prostych metod artystycznych, jak malowanie palcami i malowanki.
- Mozaika rozbija obrazek na nierówne eliptyczne kawałki, tworząc mozaikę.
- Cząsteczki dodaje do obrazka bańki i gwiazdki.
- Rozpraszanie zniekształca obrazek rozrzucając piksele.
- Przydymione szkło stosuje do obrazka przezroczyste, kolorowe zabarwienie.
- Witraż dzieli obrazek na fragmenty i tworzy krawędzie pomiędzy kawałkami szkła.
- Winieta otacza obrazek ramką.
- Wir tworzy wir wokół punktu środkowego w obrazku.
- Pogoda stosuje do obrazka efekty zjawisk atmosferycznych, takich jak śnieg lub deszcz.

Stosowanie efektu Rękodzieło

Efekt Rękodzieło używa kształtów tradycyjnych przedmiotów jako podstawy dla efektów.

	1	222222	A 144	100000000000
				ARCHARD.
2.11				ARE PARTIES
	1000000	111111111111	110110	45 8
	*******		4444	
	10000111	10022-012	1111111	11111
	********		5555555	1.
******	*******	*******	1000000000	
	10000		A CONTRACTOR	A A A A A A A A A A A
1000				A COLUMN AND A
	12225124	511111 AV8	111111	ALC: NO. OF CO.
AAAAAA				
	111111111		100.02	ARE CARL
1000	1111111111			ALC: NO.
	*******		And Description of the local division of the local division of the local division of the local division of the	
199	11111		10.0.0.0	A 1 3

Aby zastosować efekt Rękodzieło:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Twórcze i wskaż polecenie Rękodzieło.
- **3** Z listy "Styl" wybierz jeden z następujących stylów:
 - "Układanka" tworzy wzór używając puzzli.
 - "Trybiki" tworzy wzór używając trybików.
 - "Kulki" tworzy wzór używając kulek.
 - "Cukierki" tworzy wzór używając twardych, okrągłych cukierków.
 - "Kafelki ceramiczne" tworzy wzór używając kafelków ceramicznych.
 - "Żetony" tworzy wzór używając żetonów.
- 4 Przesuń suwak "Rozmiar", aby ustawić rozmiar przedmiotów.
- 5 Przesuń suwak "Kompletność", aby ustalić procent obszaru obrazka, jaki będzie poddany działaniu efektu.
- 6 Przesuń suwak "Jaskrawość", aby ustawić natężenie światła w efekcie.
- 7 Użyj pokrętła "Obrót", aby ustawić kąt układania części obrazka.



• Efekt Rękodzieło działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.



• Aby określić rozmiar, procent obszaru, jaskrawość i obrót, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Rozmiar", "Kompletność", "Jaskrawość" i "Obrót".

Stosowanie efektu Krystalizacja

Efekt Krystalizacja dzieli obrazek na kryształowe kawałki.



Aby zastosować efekt Krystalizacja:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Twórcze i wskaż polecenie Krystalizacja.
- 3 Przesuń suwak "Rozmiar", aby ustawić rozmiar kawałków kryształu.
- Efekt Krystalizacja działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości i czarno-białego.
 Aby określić rozmiar, można także wpisać odpowiednią wartość w polu "Rozmiar".

Stosowanie efektu Tkanina

Efekt Tkanina przekształca obrazek naśladując wygląd różnych wyrobów z tkanin, takich jak maty, wzory haftowane oraz tkaniny pikowane.

		1												5				
						1												
						1												
						N						E						
														÷	c			
	H	H	H		н	H	H	H	H	H	-	H	H				8	
													1					
	-				-	÷								=				

Aby zastosować efekt Tkanina:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Twórcze i wskaż polecenie Tkanina.
- **3** Z listy "Styl" wybierz jeden z następujących stylów:
 - "Haft" tworzy wzór używając haftu.
 - "Mata" tworzy wzór używając tkaniny o wyglądzie maty.
 - "Pikowanie" tworzy wzór przypominający pikowanie.
 - "Sznurki" tworzy wzór używając sznurków.
 - "Wstążki" tworzy wzór używając wstążek.
 - "Splątane chustki" tworzy wzór używając poplątanych podłużnych chustek.
- 4 Przesuń suwak "Rozmiar", aby ustawić rozmiar fragmentów tkaniny.
- 5 Przesuń suwak "Kompletność", aby ustalić procent obszaru obrazka, jaki będzie poddany działaniu efektu.
- 6 Przesuń suwak "Jaskrawość", aby ustalić natężenie światła w efekcie.
- 7 Użyj pokrętła "Obrót", aby ustalić kąt układania części obrazka.





F

 Aby określić rozmiar, procent obszaru, jaskrawość i obrót, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Rozmiar", "Kompletność", "Jaskrawość" i "Obrót".

Stosowanie efektu Ramka

Efekt Ramka pozwala nałożyć na obrazek ramkę, używając gotowej ramki lub innego obrazka.

Aby otworzyć ramkę:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Twórcze i wskaż polecenie Ramka.
- 3 Kliknij kartę "Wybierz".
- 4 Z listy "Wybierz ramkę" wybierz plik z ramką.
- 5 Naciśnij przycisk ładowania znajdujący się z prawej strony wybranego pliku.
- **6** Z listy "Szukaj w" wybierz dysk, na którym zapisany jest plik. Kliknij dwukrotnie folder, w którym znajduje się plik.
- 7 Kliknij dwukrotnie nazwę pliku.

Aby załadować gotowy styl ramki:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Twórcze i wskaż polecenie Ramka.
- 3 Wybierz styl z listy "Wzorce".

Aby dostosować ramkę:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 6 z procedury "Aby otworzyć ramkę".
- 2 Kliknij kartę "Modyfikuj".
- 3 Korzystając z selektora kolorów, wybierz kolor ramki.
- 4 Przesuń jeden z suwaków:
 - "Krycie" ustawia krycie ramki.
 - "Rozmycie" ustawia rozmywanie ramki.
 - "W poziomie" ustawia rozmiar ramki w poziomie.
 - "W pionie" ustawia rozmiar ramki w pionie.
- 5 Użyj pokrętła "Obróć", aby określić stopień obrotu ramki.

- 6 Naciśnij odpowiednie przyciski:
 - "Odbij w poziomie" odbija ramkę w poziomie.
 - "Odbij w pionie" odbija ramkę w pionie.
 - "Wyrównaj" ustala punkt środkowy ramki.
 - "Wyśrodkuj" wyśrodkowuje ramkę w dokumencie.

Aby zapisać dostosowane ustawienia ramki jako wzorzec:

- 1 Dostosuj ustawienia ramki.
- 2 Naciśnij przycisk "Zapisz wzorzec".
- 3 W polu "Zapisz jako" wpisz nazwę pliku dla nowego stylu.



 Efekt Ramka działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

Stosowanie efektu Szklany blok

Efekt Szklany blok tworzy wrażenie, jakby obrazek znajdował się pod grubą szklaną płytą.

Aby zastosować efekt Szklany blok:

۱.

1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Twórcze i wskaż polecenie Szklany blok.
- 3 Przesuń następujące suwaki, aby ustalić wymiary szklanych bloków:
 - "Szerokość bloku" określa szerokość szklanego bloku.
 - "Wysokość bloku" określa wysokość szklanego bloku.

 Efekt Szklany blok działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości i czarno-białego.



 Aby określić wymiary bloku, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Szerokość bloku" i "Wysokość bloku".
- Aby ustalić identyczne wartości w polach "W poziomie" i "W pionie", należy nacisnąć przycisk blokowania, co umożliwi uzyskanie kwadratowych bloków.
- Aby uzyskać najlepsze rezultaty, należy używać średnich wartości wymiarów bloku.

Stosowanie efektu Dziecięce zabawy

Efekt Dziecięce zabawy przekształca obrazek używając kształtów z dziecięcych zabaw, takich jak kołeczki i klocki, lub korzystając z prostych metod artystycznych, jak na przykład malowanie palcem i malowanki.



Aby zastosować efekt Dziecięce zabawy:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Twórcze i wskaż polecenie Dziecięce zabawy.
- **3** Z listy "Zabawa" wybierz jeden z kształtów:
 - "Kołeczki" tworzy wzór używając kołeczków.
 - "Klocki do budowania" tworzy wzór używając klocków do budowania.
 - "Malowanie palcami" tworzy wzór przypominający efekt malowania palcami.
 - "Malowanki" tworzy wzór przypominający malowanki.
- 4 Przesuń suwak "Rozmiar", aby określić intensywność efektu.
- 5 Przesuń suwak "Kompletność", aby ustalić procent obszaru obrazka, jaki będzie poddany działaniu efektu.
- 6 Przesuń suwak "Jaskrawość", aby określić natężenie światła w efekcie.
- 7 Użyj pokrętła "Obrót", aby ustalić kąt efektu.



Stosowanie efektu Mozaika

Efekt Mozaika dzieli obrazek na kolorowe segmenty.



Aby zastosować efekt Mozaika:



1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Twórcze i wskaż polecenie Mozaika.
- 3 Przesuń suwak "Rozmiar", aby ustawić rozmiar kolorowych kawałków.
- **4** Korzystając z selektora kolorów "Kolor tła", wybierz kolor tła z dostępnych kolorów.
- 5 Zaznacz pole wyboru "Winieta", jeśli chcesz utworzyć ramkę wokół mozaiki.





• Kolor tła można też wybrać, uaktywniając narzędzie "Pipeta" i wybierając kolor z obrazka.

Stosowanie efektu Cząsteczki

Efekt Cząsteczki dodaje do obrazka bańki i gwiazdki. Można regulować wielkość tych elementów.



Aby zastosować efekt Cząsteczki:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Twórcze i wskaż polecenie Cząsteczki.
- 3 Wybierz jedną z opcji:
 - "Gwiazdki" dodaje do obrazka gwiazdki w kształcie litery "T".
 - "Banieczki" dodaje do obrazka bańki.
- 4 Przesuń dowolny z następujących suwaków:
 - "Rozmiar" ustawia rozmiar elementów.
 - "Gęstość" ustawia gęstość elementów.
 - "Zabarwienie" ustawia zabarwienie elementów.
 - "Przezroczystość" ustawia stopień przezroczystości elementów.
- 5 Użyj pokrętła "Kąt", aby ustalić kierunek padania światła.
- Efekt Cząsteczki działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.



• Aby określić rozmiar, gestość, kolor, przezroczystość i kąt, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Rozmiar", "Gęstość", "Zabarwienie", "Przezroczystość" i "Kąt".

Stosowanie efektu Rozpraszanie

Efekt Rozpraszanie zniekształca obrazek przez rozrzucenie pikseli.



Aby zastosować efekt Rozpraszanie:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Twórcze i wskaż polecenie Rozpraszanie.
- 3 Przesuń suwak "W poziomie", aby rozproszyć piksele od lewej do prawej.
- 4 Przesuń suwak "W pionie", aby rozproszyć piksele od góry do dołu.



• Efekt Rozpraszanie działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

• Aby wartość pozioma była równa pionowej, należy nacisnąć przycisk symetrii (z kłódką).

Stosowanie efektu Przydymione szkło

Efekt Przydymione szkło nadaje obrazkowi zabarwienie, tak jakby została nad nim umieszczona kolorowa szyba.



Aby zastosować efekt Przydymione szkło:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Twórcze i wskaż polecenie Przydymione szkło.
- 3 Przesuń suwak "Zabarwienie", aby ustalić krycie efektu.
- 4 Przesuń suwak "Rozmycie", aby ustalić poziom rozmycia.
- 5 Korzystając z selektora kolorów, wybierz kolor.



• Efekt Przydymione szkło działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.



• Kolor można też wybrać, uaktywniając narzędzie "Pipeta" i wybierając kolor w oknie rysowania.

Stosowanie efektu Witraż

Efekt Witraż ma działanie zbliżone do efektu Krystalizacja, ale pozwala też tworzyć krawędzie pomiędzy kawałkami szkła oraz sterować grubością i kolorem tych krawędzi.



Aby zastosować efekt Witraż:



- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Twórcze i wskaż polecenie Witraż.
- 3 Przesuń suwak "Rozmiar", aby ustawić rozmiar fragmentów witrażu.
- 4 Przesuń suwak "Natężenie światła", aby ustalić natężenie światła w efekcie.
- 5 Korzystając z selektora kolorów "Kolor lutu", wybierz kolor dla krawędzi.
- 6 Wpisz wartość w polu "Szerokość lutu", aby ustalić szerokość krawędzi.
- 7 Zaznacz pole wyboru "Oświetlenie przestrzenne", jeśli chcesz uzyskać trójwymiarowe efekty oświetlenia.



N.

• Efekt Witraż działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

R

 Kolor krawędzi można też określić, uaktywniając narzędzie "Pipeta" i wybierając kolor w oknie rysowania.

Stosowanie efektu Winieta

Efekt Winieta umożliwia utworzenie ramki wokół mapy bitowej. Krawędź winiety może być łagodna lub ostra; może także mieć jeden z czterech kształtów i dowolny kolor. Ramki można użyć do tworzenia nostalgicznego efektu albo po to, by nadać starej fotografii ramkę w kształcie elipsy.



Aby zastosować efekt Winieta:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Twórcze i wskaż polecenie Winieta.
- **3** W sekcji "Kolor" wybierz jedną z opcji:
 - "Czarny" nakłada czarną ramkę na mapę bitową.
 - "Biały" nakłada białą ramkę na mapę bitową.
 - "Inny" nakłada na mapę bitową ramkę w kolorze określonym za pomocą selektora kolorów.
- 4 W sekcji "Kształt" wybierz jedną z opcji:
 - "Elipsa" umieszcza na mapie bitowej ramkę w kształcie elipsy.
 - "Okrąg" umieszcza na mapie bitowej ramkę w kształcie koła.
 - "Prostokąt" umieszcza na mapie bitowej ramkę w kształcie prostokąta.
 - "Kwadrat" umieszcza na mapie bitowej ramkę w kształcie kwadratu.
- 5 Przesuń suwak "Przesunięcie", aby określić wielkość ramki.
- **6** Przesuń suwak "Zanikanie", aby ustalić przejście pomiędzy ramką i mapą bitową.

Wyższe wartości powodują szybsze zanikanie krawędzi ramki, niższe nie powodują zanikania.



• Efekt Winieta działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem trybu z paletą kolorów i czarno-białego.



• Aby określić przesunięcie i zanikanie, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Przesunięcie" i "Zanikanie".

Stosowanie efektu Wir

Efekt Wir tworzy wir wokół ustalonego punktu środkowego.



Aby zastosować efekt Wir:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Twórcze i wskaż polecenie Wir.



- **3** Naciśnij przycisk przycisk ustawiania środka.
- **4** Kliknij mapę bitową, aby ustalić punkt środkowy, z którego efekt bierze początek.
- **5** Z listy "Styl" wybierz jedną z pozycji:
 - "Pędzlem" używa regularnych pociągnięć pędzla do utworzenia wiru.
 - "Warstwowo" używa kilku warstw pociągnięć pędzla do utworzenia wiru.
 - "Gruby ślad" używa grubych pociągnięć pędzla do utworzenia wiru.
 - "Cienki ślad" używa cienkich pociągnięć pędzla do utworzenia wiru.
- 6 Użyj pokrętła "Dośrodkowo", aby ustalić kierunek centralnych pikseli.
- 7 Użyj pokrętła "Odśrodkowo", aby ustalić kierunek peryferyjnych pikseli.
- 8 Przesuń suwak "Rozmiar", aby ustawić szerokość pociągnięcia.

.....

• Efekt Wir działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.



• Aby określić rozmiar lub kierunek pikseli, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Rozmiar", "Dośrodkowo" i "Odśrodkowo".

Stosowanie efektu Pogoda

Efekt Pogoda stosuje na obrazku efekty przypominające działanie zjawisk atmosferycznych, takich jak śnieg, deszcz, mgła czy wiatr.



Aby zastosować efekt Pogoda:



1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Twórcze i wskaż polecenie Pogoda.
- **3** W sekcji "Prognoza" wybierz jedną z opcji:
 - "Śnieg" tworzy efekt śniegu.
 - "Deszcz" tworzy efekt deszczu.
 - "Mgła" tworzy efekt mgły.
- 4 Przesuń suwak "Rozmiar", aby ustawić rozmiar efektu.
- 5 Przesuń suwak "Siła", aby określić intensywność efektu.



- 6 Ustal kierunek działania efektu używając pokrętła "Kierunek".
- 7 Naciśnij przycisk "Wylosuj", jeśli chcesz, aby piksele były rozmieszczane losowo.



• Efekt Pogoda działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.



 Aby określić rozmiar, intensywność, kierunek i losowość efektu, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Rozmiar", "Siła", "Kierunek" i "Wylosuj".

Stosowanie efektów zniekształcania

W programie CorelDRAW dostępnych jest dziesięć efektów zniekształcania, które zmieniają wygląd obrazka nie nadając mu głębi. Do efektów zniekształcania należą:

- Bloki rozbija obrazek na fragmenty układanki przypominającej puzzle.
- Przemieszczenie zmienia obrazek zgodnie z mapą przemieszczeń.
- Przesunięcie przesuwa obrazek zgodnie z określonymi wartościami.
- Ziarnistość nadaje obrazkowi "schodkowy" wygląd.
- Marszczenie zniekształca obrazek dodając fale.
- Zawirowanie obraca obrazek według wzoru zawirowania.
- Kafelkowanie zmniejsza wymiary obrazka i odtwarza go jako serię identycznych kafelków w siatce.
- Świeża farba tworzy wrażenie, że na obrazku jest swieża farba.
- Wir wodny stosuje do obrazka wzór płynnego zawirowania.
- Wiatr rozmywa obrazek w określonym kierunku, tworząc efekt wiejącego przez obrazek wiatru.

Stosowanie efektu Bloki

Efekt Bloki rozbija obrazek na fragmenty układanki przypominającej puzzle.



Aby zastosować efekt Bloki:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Zniekształcanie i wskaż polecenie Bloki.
- 3 W sekcji "Obszary niezdefiniowane" wybierz z listy jedną z pozycji:
 - "Obrazek oryginalny" wypełnia puste obszary oryginalnym obrazkiem.
 - "Dopełnienie obrazka" wypełnia puste obszary negatywem oryginalnego obrazka. Na przykład kolor niebieski zostaje zamieniony na żółty itp.
 - "Czarny" wypełnia puste obszary kolorem czarnym.
 - "Biały" wypełnia puste obszary kolorem białym.
 - "Inny" wypełnia puste obszary kolorem wybranym za pomocą selektora kolorów.
- 4 Przesuń następujące suwaki, aby ustawić wymiary fragmentów układanki:
 - "Szerokość bloku" określa szerokość każdego fragmentu układanki.
 - "Wysokość bloku" określa wysokość każdego fragmentu układanki.
 - "Maksymalne przesunięcie" ustala odległość pomiędzy fragmentami układanki.

N.

- Efekt Bloki działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego
 RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości i czarno-białego.
- Jeśli obrazek zawiera obiekty, które nie są scalone z tłem, należy w oknie dokowanym Obiekty włączyć przycisk "Zablokuj przezroczystość obiektu".
 W przeciwnym razie w oknie dialogowym efektu nie będzie dostępna opcja wypełniania pustych obszarów obrazka.



- Aby określić wymiary bloków, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Szerokość bloku" i "Wysokość bloku".
- Aby wartości w polach "Szerokość bloku" i "Wysokość bloku" były identyczne, należy włączyć przycisk blokowania.
- Puste obszary można wypełnić kolorem wybranym z obrazka za pomocą narzędzia "Pipeta".

Stosowanie efektu Przemieszczenie

Efekt Przemieszczenie analizuje wartość koloru pikseli w dwóch obrazkach, a następnie przemieszcza aktywny obrazek zgodnie z mapą przemieszczeń. Mapa przemieszczeń to obrazek, który wyznacza sposób, w jaki piksele oryginalnego obrazka są zmieniane podczas stosowania tego efektu. Wartości z mapy przemieszczeń pojawiają się na obrazku jako formy, kolory i zniekształcenia.



Aby zastosować efekt Przemieszczenie:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Zniekształcanie i wskaż polecenie Przemieszczenie.



- 3 Naciśnij przycisk ładowania.
- 4 Wybierz obrazek mapy bitowej, którego chcesz użyć jako mapę przemieszczeń i naciśnij przycisk "Otwórz".
- 5 W sekcji "Tryb skalowania" wybierz jedną z opcji:
 - "Sasiadująco" powtarza obrazek mapy przemieszczeń na całym obszarze oryginalnego obrazka.
 - "Rozciągnij i dopasuj" używa pojedynczego obrazka mapy przemieszczeń rozciągniętego na całym obszarze oryginalnego obrazka.
- **6** Z listy "Obszary niezdefiniowane" wybierz jedną z pozycji:
 - "Powtórz krawędzie" rozciąga krawędzie obrazka, tak że wypełniają odsłoniete obszary.
 - "Zawinięcie" wypełnia odsłoniete obszary przeciwległą stroną obrazka.
- 7 Przesuń następujące suwaki, aby określić siłę przemieszczenia:
 - "W poziomie" przesuwa obrazek w poziomie od lewej do prawej.
 - "W pionie" przesuwa obrazek w pionie od góry do dołu.



25

N.

• Efekt Przemieszczenie działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości i czarno-białego.

-
- Pozycje "Powtórz krawędzie" i "Zawinięcie" na liście "Obszary niezdefiniowane" dostępne są tylko wtedy, gdy wszystkie obiekty są scalone z tłem obrazka.
- Aby określić siłę przemieszczenia w poziomie i w pionie, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "W poziomie" i "W pionie".

Stosowanie efektu Przesunięcie

Efekt Przesunięcie przesuwa całą mapę bitową zgodnie z określonymi wartościami. Efektem przesunięcia obrazka jest powstanie pustych obszarów. Można je wypełnić innym fragmentem obrazka albo wybranym kolorem.



Aby zastosować efekt Przesunięcie:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Zniekształcanie i wskaż polecenie Przesunięcie.
- **3** Przesuń suwaki "W poziomie" i "W pionie", aby określić odległość przesunięcia mapy bitowej.

Zaznacz pole wyboru "Przesunięcie względne", aby ustawić suwaki.

- 4 W sekcji "Obszary niezdefiniowane" wybierz jedną z opcji:
 - "Zawinięcie" zawija obrazek podczas przesuwania, tworząc efekt kafelków. Opcja ta pozwala sprawdzać wygląd krawędzi mapy bitowej, która ma być wykorzystana jako tekstura, tło dokumentu internetowego lub tapeta pulpitu Windows.

- "Powtórz krawędzie" wypełnia przestrzeń powstałą w wyniku przesunięcia mapy bitowej kolorem występującym na krawędzi obrazka. Powoduje to efekt rozciągnięcia.
- "Inny kolor" wypełnia odsłonięte obszary kolorem wybranym za pomocą selektora kolorów.



Efekt Przesunięcie działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem czarno-białego.



- Aby określić przesunięcie w poziomie lub w pionie, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "W poziomie" i "W pionie".
- Odsłonięte obszary można też wypełnić kolorem wybranym z obrazka za pomocą narzędzia "Pipeta".

Stosowanie efektu Ziarnistość

Efekt Ziarnistość powoduje dzielenie mapy bitowej na kwadratowe, prostokątne lub okrągłe komórki. Użycie opcji "Kwadratowy" lub "Prostokątny" spowoduje nadanie obrazkowi wyrazistego, "cyfrowego" wyglądu, natomiast opcja "Promieniowy" spowoduje, że mapa bitowa upodobni się do pajęczyny.



Aby zastosować efekt Ziarnistość:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Zniekształcanie i wskaż polecenie Ziarnistość.
- **3** W sekcji "Tryb ziarnistości" wybierz jedną z opcji:

690 CorelDRAW: Rozdział 11

- "Kwadratowy" zachowuje jednakowe wartości "Wysokość" i "Szerokość" dla bloków.
- "Prostokątny" umożliwia wybór niezależnych wartości "Wysokość" i "Szerokość" dla bloków.
- "Promieniowy" tworzy piksele poczynając od punktu środkowego promieniście na zewnątrz. Aby ustalić położenie punktu środkowego, naciśnij przycisk ustawiania środka.
- 4 Przesuń suwaki "Szerokość" i "Wysokość", aby określić wielkość bloków.

Efekt ustawionego wymiaru bloków pikseli jest zależny od wielkości mapy bitowej. Wartość 10 na małej mapie bitowej powoduje utworzenie dużych bloków pikseli, a na dużej mapie bitowej – małych bloków pikseli.

5 Przesuń suwak "Krycie", aby określić przezroczystość pikseli.

Większe wartości powodują, że bloki przysłaniają mapę bitową, przy mniejszych wartościach mapa bitowa jest widoczna przez bloki.



+⊳

Efekt Ziarnistość działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

Stosowanie efektu Marszczenie

Efekt Marszczenie zniekształca obrazek przez dodanie fal. Siła pierwszej fali wpływa na wygięcie obrazka, a dodanie jeszcze jednej, prostopadłej fali zwiększa jego zniekształcenie.



Aby zastosować efekt Marszczenie:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Zniekształcanie i wskaż polecenie Marszczenie.

- 3 W sekcji "Fala pierwotna" przesuń następujące suwaki:
 - "Okres" ustawia okres fali.
 - "Amplituda" ustawia wysokość fali.
- 4 Aby utworzyć falę prostopadłą, zaznacz pole wyboru "Fala prostopadła".
- **5** Przesuń suwak "Amplituda fali prostopadłej", aby określić intensywność fali prostopadłej.
- **6** Aby fale miały postrzępione krawędzie, zaznacz pole wyboru "Zniekształcanie marszczenia".



7 Użyj pokrętła "Kąt", aby ustalić kąt fali.



 Efekt Marszczenie działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości i czarno-białego.

R

• Aby określić okres, wysokość, intensywność i kąt, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Okres", "Amplituda", "Amplituda fali prostopadłej" i "Kąt".

Stosowanie efektu Zawirowanie

Efekt Zawirowanie powoduje zniekształcenie mapy bitowej zgodnie z podanym przez użytkownika kierunkiem i kątem.





Aby zastosować efekt Zawirowanie:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Zniekształcanie i wskaż polecenie Zawirowanie.

- **3** Wybierz jedną z następujących opcji:
 - "W prawo" ustala kierunek obrotu zgodny z ruchem wskazówek zegara.
 - "W lewo" ustala kierunek obrotu przeciwny do ruchu wskazówek zegara.



- 4 Naciśnij przycisk ustawiania środka.
- 5 Umieść wskaźnik myszy na mapie bitowej i kliknij, aby ustalić punkt środkowy, będący punktem początku efektu.
- 6 Przesuń suwak "Pełne obroty", aby określić liczbę obrotów.

Niższe wartości powodują efekt zawirowania, a wyższe powodują efekt koncentryczny, spiralny.

7 Przesuń suwak "Dodatkowy kąt", aby dokładnie określić kąt obrotu obrazka. Na przykład podanie wartości 90 spowoduje, że do liczby pełnych obrotów zostanie dodany kąt 90 stopni.

• Efekt Zawirowanie działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem czarno-białego.



• Aby określić liczbę obrotów i stopni, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Pełne obroty" i "Dodatkowy kąt".

Stosowanie efektu Kafelkowanie

Efekt Kafelkowanie odtwarza obrazek jako serię identycznych kafelków. Jest szczególnie użyteczny do oglądania tła przygotowywanego do dokumentu internetowego.





Stosowanie efektu Świeża farba

Efekt Świeża farba umożliwia osiągnięcie wrażenia świeżo namalowanego rysunku. Można tworzyć złudzenie świeżej farby od subtelnych zmian w luminescencji kolorów, aż do spływania farby po obrazku.

Można wypróbować kilka ustawień "świeżości", zarówno dodatnich, jak i ujemnych, aby osiągnąć ciekawe efekty w przekształcaniu tej samej mapy bitowej.



Aby zastosować efekt Świeża farba:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Zniekształcanie i wskaż polecenie Świeża farba.
- 3 Przesuń suwak "Procent", aby określić wielkość nacieków.

Wyższe wartości powodują tworzenie większych i dłuższych nacieków; niższe wartości powodują tworzenie delikatniejszych nacieków.

4 Przesuń suwak "Świeżość", aby określić, które kolory mają być rozmazywane.

Ujemne wartości sprawią, że rozmazywane będą kolory ciemne. Wartości dodatnie umożliwią rozmazywanie kolorów jaśniejszych. Podana wartość określa także ilość kolorów, które będą rozmazywane. Niskie wartości (5 lub -5) spowodują, że tylko kilka kolorów zostanie rozmazanych. Wysokie wartości sprawią, że rozmazywane będą prawie wszystkie kolory i efekt będzie bardziej wyrazisty.



١.

Efekt Świeża farba działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem trybu z paletą kolorów i czarno-białego.



• Aby określić rozmiar nacieków i świeżości, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Procent" i "Świeżość".

Stosowanie efektu Wir wodny

Efekt Wir wodny stosuje na obrazku wzór płynnego zawirowania. Można wykorzystać gotowe style efektu lub utworzyć własne, ustawiając długość smugi, odstępy, skręt i widoczność bruzd. Własne style można następnie zapisać.



Aby zastosować efekt Wir wodny:

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Zniekształcanie i wskaż polecenie Wir wodny.
- 3 Przesuń suwak "Odstępy", aby ustawić odstęp pomiędzy wirami.
- 4 Przesuń suwak "Długość smugi", aby ustawić długość płynnych strumieni.
- 5 Przesuń suwak "Skręt", aby wybrać sposób wirowania.

Wyższe wartości sprawiają, że ciecz opływa środek podobnie jak w wirach, niższe wartości powodują, że ciecz wypływa z wiru jak z fontanny.

- 6 Przesuń suwak "Widoczność bruzd", aby ustawić poziom smużenia.
- 7 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Zaznacz pole wyboru "Wypaczanie" spowoduje to zniekształcanie obrazka.
 - Usuń zaznaczenie pola wyboru "Wypaczanie" spowoduje to pozostawienie oryginalnych kształtów elementów obrazka.

Aby zapisać dostosowany styl wiru wodnego:

- 1 Utwórz lub dostosuj efekt wykonując czynności z poprzedniej procedury.
- 2 Naciśnij przycisk "Dodaj".
- 3 Wpisz nazwę pliku.

Aby użyć gotowego stylu efektu wiru wodnego:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z procedury "Aby zastosować efekt Wir wodny".
- **2** Wybierz gotowy styl z listy "Styl".

Aby usunąć dostosowany lub gotowy styl efektu wir wodny:

- 1 Z listy "Styl" wybierz styl efektu wir wodny.
- 2 Naciśnij przycisk "Usuń".

F.

+



R

• Efekt Wir wodny działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

• Efekt Wir wodny wymaga dużych zasobów pamięci i jego wykonanie może zająć sporo czasu.

• Aby określić działanie efektu, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Odstępy", "Długość smugi", "Skręt" i "Widoczność bruzd".

Stosowanie efektu Wiatr

Efekt Wiatr tworzy efekt wiatru wiejącego przez obrazek.



Aby zastosować efekt Wiatr:

- **k**
- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Zniekształcanie i wskaż polecenie Wiatr.
- 3 Przesuń suwak "Siła", aby ustawić natężenie wiatru.
- 4 Przesuń suwak "Krycie", aby określić przezroczystość efektu.

Wyższe wartości powodują tworzenie widocznych zniekształceń i rozmycia, a niższe dają bardziej subtelny efekt.

5 Użyj pokrętła "Kąt", aby ustawić kierunek wiatru.



• Efekt Wiatr działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

• Aby określić działanie efektu, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Kierunek", "Siła" i "Krycie".

Stosowanie efektów związanych z szumem

W programie CorelDRAW dostępnych jest osiem efektów związanych z szumem, które umożliwiają tworzenie, sterowanie i usuwanie szumu z obrazka. Szum oznacza tutaj ziarnistość mapy bitowej, gdzie przypadkowo położone piksele przypominają szum na ekranie telewizora. Do efektów związanych z szumem należą:

- Dodaj szum tworzy efekt ziarnistości, który dodaje teksturę do płaskiej lub nadmiernie rozmytej mapy bitowej.
- Dyfuzja rozprowadza piksele obrazka w celu wypełnienia pustych miejsc i usunięcia szumu.
- Kurz i rysy redukuje szum obrazka przez uśrednianie wartości pikseli.
- Maksimum usuwa szum przez zmianę wartości kolorów pikseli na podstawie maksimum wyliczonego z sąsiednich pikseli.
- Mediana usuwa szum i szczegóły przez uśrednianie wartości kolorów pikseli obrazka.
- Minimum usuwa szum przez zmianę wartości kolorów pikseli na podstawie minimum wyliczonego z sąsiednich pikseli.
- Usuń morę usuwa niepożądane faliste wzory, które powstają w wyniku nakładania się dwóch rastrów o różnych gęstościach.
- Usuń szum zmiękcza obrazek i redukuje efekt "śnieżenia", pojawiający się na obrazkach zeskanowanych lub przechwyconych z sekwencji wideo.

Stosowanie efektu Dodaj szum

Efekt Dodaj szum umożliwia uzyskanie wrażenia ziarnistości i dodanie tekstury do płaskiej lub nadmiernie rozmytej mapy bitowej.



Aby zastosować efekt Dodaj szum:

N.

- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Szum i wskaż polecenie Dodaj szum.
- **3** W sekcji "Typ szumu" wybierz jedną z opcji:
 - "Gaussowski" nadaje kolorom priorytet według krzywej Gaussa. Większość kolorów dodanych przez użycie tego efektu jest podobna do oryginalnych kolorów mapy bitowej. Opcji tej należy używać do uzyskania jaśniejszych i ciemniejszych pikseli i wyraźniejszego efektu.
 - "Ostrzowy" używa kolorów rozłożonych wokół wąskiej krzywej (ostrze). Opcji tej należy używać do uzyskania drobnych, lekko pokolorowanych ziaren.
 - "Jednostajny" umożliwia uzyskanie ogólnego wrażenia ziarnistości. W tym przypadku szum dodawany jest w sposób losowy.
- 4 Przesuń suwak "Poziom", aby określić intensywność szumu.

Wybranie większych wartości (przesunięcie suwaka w prawo) daje mocniejszy efekt.

5 Przesuń suwak "Gęstość", aby określić liczbę pikseli szumu przypadającą na cal.

Wybranie większych wartości (przesunięcie suwaka w prawo) daje mocniejszy efekt.

- **6** Wybierz jedną z opcji w sekcji "Tryb koloru":
 - "Intensywność" dodaje znaczną ilość szumu.
 - "Losowy" tworzy szum używając losowo pokolorowanych pikseli.

	 "Pojedynczy" – tworzy szum używając koloru wybranego za pomocą selektora kolorów.
	7 Aby dodać losowo kolorowe piksele, zaznacz pole wyboru "Szum kolorowy".
King	 Efekt Dodaj szum działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem trybu z paletą kolorów i czarno-białego.
R	 Aby określić intensywność i liczbę pikseli szumu przypadającą na cal, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Poziom" i "Gęstość".
	 Aby wybrać kolor szumu, można też użyć narzędzia "Pipeta" i wybrać kolor z obrazka.

Stosowanie efektu Dyfuzja

Efekt Dyfuzja usuwa szum z obrazka przez rozprowadzanie pikseli w pustych miejscach.



Aby zastosować efekt Dyfuzja



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Szum i wskaż polecenie Dyfuzja.
- 3 Przesuń suwak "Poziom", aby określić intensywność efektu.

• Efekt Dyfuzja działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem trybu z paletą kolorów i czarno-białego.



• Aby określić intensywność efektu, można także wpisać odpowiednią wartość w polu "Poziom".

Stosowanie efektu Kurz i rysy

Efekt Kurz i rysy redukuje szum obrazka. Efektu tego można użyć do usunięcia z obrazka skaz o wyglądzie kurzu i rys.



Aby zastosować efekt Kurz i rysy:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Szum i wskaż polecenie Kurz i rysy.
- 3 Przesuń suwak "Próg", aby usunąć szum.
- **4** Przesuń suwak "Promień", aby określić zakres pikseli stosowanych przy tworzeniu efektu.



• Aby określić próg i promień, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Próg" i "Promień".

Stosowanie efektu Maksimum

Efekt Maksimum usuwa szum przez zmianę wartości koloru pikseli na podstawie maksimum wyliczonego z sąsiednich pikseli. Efekt ten powoduje uzyskanie lekkiego rozmycia, jeśli stosowany jest z dużą intensywnością lub kilka razy.



Aby zastosować efekt Maksimum:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Szum i wskaż polecenie Maksimum.
- 3 Przesuń suwak "Procent", aby określić intensywność efektu.
- **4** Przesuń suwak "Promień", aby określić liczbę pikseli kolejno wybieranych i analizowanych podczas stosowania efektu.



• Efekt Maksimum działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.



• Aby określić intensywność i zakres efektu, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Proceny" i "Promień".

Stosowanie efektu Mediana

Efekt Mediana usuwa szum i szczegóły przez uśrednianie wartości koloru pikseli na obrazku.



Aby zastosować efekt Mediana:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Szum i wskaż polecenie Mediana.
- **3** Przesuń suwak "Promień", aby określić liczbę pikseli kolejno wybieranych i analizowanych podczas stosowania efektu.
- Efekt Mediana działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.
- R
- Aby określić liczbę pikseli, które mają być brane pod uwagę, można także wpisać odpowiednią wartość w polu "Promień".

Stosowanie efektu Minimum

Efekt Minimum usuwa szum przez przyciemnianie pikseli obrazka. Duża intensywność zastosowanego efektu może spowodować utratę istotnych szczegółów obrazka.



Aby zastosować efekt Minimum:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Szum i wskaż polecenie Minimum.
- 3 Przesuń suwak "Procent", aby określić intensywność efektu.
- **4** Przesuń suwak "Promień", aby określić liczbę pikseli kolejno wybieranych i analizowanych podczas stosowania efektu.



R

• Efekt Minimum działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

• Aby określić intensywność efektu i promień, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Procent" i "Promień".

Stosowanie efektu Usuń morę

Efekt Usuń morę usuwa regularny szum, który może wystąpić na zeskanowanych obrazkach rastrowych.



Aby zastosować efekt Usuń morę:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Szum i wskaż polecenie Usuń morę.
- 3 Przesuń suwak "Wielkość", aby określić ilość szumu do usunięcia.
- 4 W sekcji "Jakość" wybierz jedną z opcji:
 - "Lepiej" stosuje efekt o wysokiej jakości, ale nieznacznie wolniejszy w działaniu.
 - "Szybciej" stosuje efekt o niższej jakości, ale działający nieco szybciej.
- 5 W polu "Wynik" wpisz wartość rozdzielczości wynikowej (w punktach na cal).



- Efekt Usuń morę działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.
- Najlepsze rezultaty stosowania filtru występują przy skanowaniu obrazków z rozdzielczością 300 dpi, a następnie stosowaniu filtru Usuń morę z rozdzielczością wyjściową 200 dpi. Rozdzielczość wyjściowa powinna w przybliżeniu wynosić dwie trzecie oryginalnej.

.....



• Aby określić ilość szumu i rozdzielczość wynikową, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Wielkość" i "Wynik".

Stosowanie efektu Usuń szum

Efekt Usuń szum zmiękcza obrazek i redukuje efekt "śnieżenia", pojawiający się na obrazkach skanowanych lub przechwyconych z sekwencji wideo. Użycie tego efektu sprawia, że wartość każdego piksela jest porównywana z wartościami sąsiadujących pikseli, a następnie obliczana jest wartość średnia. Efekt ten usuwa każdy piksel o wartości jaskrawości przekraczającej średnią, zgodnie z ustawionym progiem.



Aby zastosować efekt Usuń szum:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Szum i wskaż polecenie Usuń szum.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz pole wyboru "Automatycznie" spowoduje to automatyczne obliczanie poziomu redukcji szumu wymaganego do poprawienia jakości mapy bitowej.
- Usuń zaznaczenie pola wyboru "Automatycznie" umożliwi to samodzielne ustawienie wartości progu. Przesuń suwak "Próg", aby wyznaczyć poziom (wartość piksela), przy którym szum ma być usuwany. Wybranie większych wartości oznacza usuwanie mniejszej ilości szumu, zaś wybranie mniejszych wartości oznacza większą redukcję szumu.
- Lung
- Efekt Usuń szum działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

R • Aby określić próg, można także wpisać odpowiednią wartość w polu "Próg".

Stosowanie efektów wyostrzających

W programie CorelDRAW dostępnych jest pięć efektów służących do wyostrzania pikseli obrazka, co umożliwia wyostrzenie i uwypuklenie krawędzi. Do efektów tych należą:

- Wyostrzanie adaptacyjne uwydatnia szczegóły krawędzi przez analizę wartości sąsiadujących pikseli.
- Wyostrzanie kierunkowe analizuje piksele blisko krawędzi, aby określić kierunek, w którym wyostrzanie ma być stosowane w największym stopniu.
- Filtr górnoprzepustowy usuwa cienie i obszary o niskich częstotliwościach.
- Wyostrzanie uwydatnia krawędzie obrazka przez zwiększenie kontrastu między nimi a sąsiednimi pikselami.
- Maska wyostrzająca uwydatnia szczegóły krawędzi i wyostrza niektóre wygładzone obszary obrazka.

Stosowanie efektu Wyostrzanie adaptacyjne

Efekt Wyostrzanie adaptacyjne uwydatnia szczegóły krawędzi przez analizę wartości sąsiadujących pikseli. Efekt ten zachowuje większość szczegółów obrazka, ale jest widoczny przy wyższych rozdzielczościach.

Aby zastosować efekt Wyostrzanie adaptacyjne:



1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".



Aby zastosować efekt Wyostrzanie kierunkowe:



- 1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Wyostrzanie i wskaż polecenie Wyostrzanie kierunkowe.
- 3 Przesuń suwak "Procent", aby określić stopień wyostrzenia.

×***	 Efekt Wyostrzanie kierunkowe działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem 48-bitowego RGB, 16-bitowego trybu ze skalą szarości, trybu z paletą kolorów i czarno-białego.
Ŕ	 Aby określić stopień wyostrzania, można także wpisać odpowiednią wartość w polu "Procent".

Stosowanie efektu Filtr górnoprzepustowy

Efekt Filtr górnoprzepustowy usuwa szczegóły obrazka przez uwydatnianie świateł i jasnych miejsc obrazka.



h

1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Wyostrzanie i wskaż polecenie Wyostrzanie.
- **3** Przesuń suwak "Poziom krawędzi", aby określić intensywność wyszukiwania krawędzi w obrazku.
- **4** Przesuń suwak "Próg", aby określić jaka część mapy bitowej pozostanie nie zmieniona po zastosowaniu efektu.
- **5** Zaznacz pole wyboru "Zachowaj kolory", jeśli chcesz, aby efekt został zastosowany do wartości intensywności pikseli.

Lung

• Efekt Wyostrzanie działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem trybu z paletą kolorów i czarno-białego.

R

 Aby określić intensywność wyszukiwania krawędzi i próg, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Poziom krawędzi" i "Próg".

Stosowanie efektu Maska wyostrzająca

Efekt Maska wyostrzająca uwydatnia szczegóły krawędzi i wyostrza rozmazane obszary obrazka.



Aby zastosować efekt Maska wyostrzająca:



1 Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

- 2 Z menu Mapy bitowe wybierz polecenie Wyostrzanie i wskaż polecenie Maska wyostrzająca.
- **3** Przesuń suwak "Procent", aby określić stopień wyróżnienia krawędzi i gładkich obszarów mapy bitowej.

- **4** Przesuń suwak "Promień", aby zmienić liczbę pikseli kolejno wybieranych i analizowanych.
- **5** Przesuń suwak "Próg", aby określić, jaka część mapy bitowej pozostanie nie zmieniona po zastosowaniu efektu.

• Efekt Maska wyostrzająca działa we wszystkich trybach kolorów z wyjątkiem trybu z paletą kolorów i czarno-białego.



 Aby określić stopień wyostrzania, liczbę pikseli branych pod uwagę i próg, można także wpisać odpowiednie wartości w polach "Procent", "Promień" i "Próg".

Korzystanie z filtrów dodatkowych

W programie CorelDRAW można korzystać z efektów i filtrów dostarczanych przez firmy trzecie. Filtry te nazywane są modułami dodatkowymi, ponieważ są dodatkowo włączane w środowisko aplikacji i mogą być używane bezpośrednio z programu CorelDRAW. Po zainstalowaniu moduły dodatkowe są wyświetlane w dolnej części menu **Mapy bitowe**.

Więcej informacji na temat filtrów dodatkowych można znaleźć się w plikach pomocy dostarczanych razem z filtrami. Są one dostępne po naciśnięciu przycisku "Pomoc", który znajduje się w oknie dialogowym danego filtru.

Instalowanie modułów dodatkowych

Istnieje możliwość dodawania modułów dodatkowych pochodzących od innych producentów.

Aby zainstalować nowy moduł dodatkowy:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii rozwiń pozycję "Obszar roboczy", a następnie wybierz kategorię "Moduły dodatkowe".

+

- 3 Naciśnij przycisk "Dodaj".
- 4 Wpisz dysk i folder, w którym umieszczone są moduły dodatkowe.



Włączanie i wyłączanie modułów dodatkowych

Zainstalowane moduły dodatkowe można włączać i wyłączać.

Aby włączyć moduł dodatkowy:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii rozwiń pozycję "Obszar roboczy", a następnie wybierz kategorię "Moduły dodatkowe".
- 3 Zaznacz pole wyboru z lewej strony modułu dodatkowego wyświetlanego na liście.

Aby wyłączyć moduł dodatkowy:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii rozwiń pozycję "Obszar roboczy", a następnie wybierz kategorię "Moduły dodatkowe".
- **3** Usuń zaznaczenie pola wyboru z lewej strony modułu dodatkowego wyświetlanego na liście.

Usuwanie modułów dodatkowych

Moduły dodatkowe można usunąć z programu CorelDRAW.

Aby usunąć moduł dodatkowy:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii rozwiń pozycję "Obszar roboczy", a następnie wybierz kategorię "Moduły dodatkowe".
- 3 Wybierz katalog zawierający moduł dodatkowy, który chcesz usunąć.



- 4 Naciśnij przycisk Usuń.
- Ling
- W oknie dialogowym **Opcje** nie są wyświetlane pliki umieszczone w folderach. Przed otwarciem okna **Opcje** należy ustalić nazwę właściwego folderu.


TWORZENIE OBRAZKÓW UMIESZCZANYCH NA STRONACH 12

Program CorelDRAW zawiera narzędzia umożliwiające tworzenie profesjonalnych, wielostronicowych dokumentów internetowych. Używając programu CorelDRAW, można tworzyć wyróżniające się dokumenty o przejrzystym układzie, ułatwiającym poruszanie się po nich i odbiór przedstawianych w nich treści.

Przed utworzeniem dokumentu należy zaplanować jego strukturę, zdecydować, które jego elementy mają być zaakcentowane, i określić sposób poruszania się po nim. Dokument przeznaczony do publikacji w Internecie powinien: w czytelny sposób przekazywać zamieszczone w nim treści, umożliwiać proste i intuicyjne odnajdywanie informacji i mieć formę zachęcającą do odwiedzenia zawierającego go serwisu.

Aby grafika umieszczona w dokumencie była poprawnie wyświetlana na stronach WWW, należy używać formatów graficznych, które potrafią odczytywać przeglądarki internetowe. Dwa najpopularniejsze formaty graficzne to Graphics Interchange Format (GIF) oraz Joint Photographic Experts Group (JPEG lub JPG).

Program CorelDRAW udostępnia wiele obiektów internetowych, takich jak przyciski, które mogą zostać wykorzystane przy tworzeniu dokumentu. Ważnym aspektem, który należy uwzględnić podczas tworzenia dokumentów dla sieci WWW, jest odpowiednie rozmieszczenie obiektów, którym przypisane będą adresy URL (Uniform Resource Locators) i zakładki, oraz tekstu w formacie HTML. Po utworzeniu dokumentu można zapisać go bezpośrednio w formacie HTML.

Tworzenie tekstu HTML

Standardowy tekst akapitowy można przekształcić w tekst HTML, aby umożliwić późniejszą jego edycję w przeglądarce. Jeśli tekst akapitowy nie zostanie przekształcony w tekst HTML przed opublikowaniem dokumentu, po eksporcie będzie on reprezentowany przez mapę bitową, co uniemożliwi jego edycję podczas przeglądania dokumentu za pomocą przeglądarki. Tekst ozdobny nie może zostać przekształcony do formatu HTML i w związku z tym zawsze traktowany jest jako mapa bitowa.

Po przekształceniu standardowego tekstu akapitowego w tekst HTML można używać tylko tych czcionek, ich rozmiarów i stylów, które są obsługiwane w formacie HTML. Automatycznie ustawiona zostaje standardowa czcionka HTML. W razie potrzeby można zastąpić ją inną. Pamiętać jednak należy, że osoby oglądające tekst napisany czcionką, której nie mają zainstalowanej na własnym komputerze, będą widziały go jako napisany standardową czcionką HTML. Używać można również zwykłych stylów czcionki, takich jak pogrubienie, kursywa i podkreślenie. Tekstowi HTML na przykład można nadać wypełnienie jednolite, ale nie można mu nadać konturu.

Tak jak wszystkie inne obiekty internetowe tworzące dokument, tekst HTML znajduje się w warstwie internetowej. Jest ona tworzona automatycznie podczas przekształcania tekstu w HTML.

Przekształcanie tekstu akapitowego w tekst HTML

W opublikowanym już dokumencie edycję tekstu HTML prowadzić można przy użyciu przeglądarki sieciowej. Edycja tekstu niezgodnego z HTML jest niemożliwa, jako że tekst taki podczas publikowania dokumentu w sieci przekształcany jest w mapę bitową. Więcej informacji na temat tekstu akapitowego HTML znaleźć można w sekcji "Wstawianie tekstu akapitowego" na stronie 369.

Aby przekształcić tekst akapitowy w tekst HTML:



- 1 Zaznacz tekst akapitowy za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Oznacz jako tekst HTML.



- Należy się upewnić, czy tekst HTML nie nakłada się na inne obiekty internetowe lub nie wystaje poza granice obszaru roboczego. Gdyby tak się stało, tekst zostałby przekształcony w mapę bitową i utraciłby swoje właściwości internetowe.
- Tekstu ozdobnego nie można przekształcać w HTML. Zawsze przekształcany jest w mapę bitową.

Formatowanie tekstu HTML

Po przekształceniu tekstu akapitowego w tekst HTML można zmieniać czcionkę, jej rozmiar i styl, używając paska właściwości lub okna dialogowego **Formatuj** tekst.

Aby sformatować tekst HTML, używając paska właściwości:



- 1 Zaznacz obiekt tekstu HTML za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- **2** Wybierz z listy odpowiednią czcionkę.

- 3 Z listy rozmiarów wybierz rozmiar czcionki.
- 4 Wybierz dowolne opcje formatowania, np. zastosuj kursywę lub podkreślenie.

Aby sformatować tekst HTML używając okna dialogowego Formatuj tekst:

- 1 Zaznacz obiekt tekstu HTML za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Tekst wybierz polecenie Formatuj tekst.
- 3 Kliknij jedną z następujących kart:
 - "Tekst internetowy" pozwala wybrać wyrównanie, czcionkę, rozmiar i styl tekstu.
 - "Wyrównanie" pozwala zastosować wyrównanie i wcięcie tekstu.
 - "Ramki i kolumny" pozwala określić szerokość kolumny i akapitu.
- 4 Wybierz dowolne opcje formatowania.
- Rozmiary tekstu HTML, oznaczane liczbami od 1 do 7, odpowiadają czcionkom o rozmiarach od 10 do 48 punktów.

Wstawianie obiektów internetowych

Program CorelDRAW udostępnia szeroką gamę obiektów internetowych, takich jak przyciski i pola wyboru, których funkcje są już z góry określone. Wszystkie obiekty internetowe są w dokumencie sieciowym umieszczone w oddzielnej warstwie internetowej, ponad wszystkimi innymi obiektami. Warstwa internetowa jest generowana automatycznie w momencie tworzenia obiektu internetowego. Obiekty graficzne, którym przypisany jest adres URL, znajdują się na warstwach graficznych. Więcej informacji na temat adresów URL można znaleźć w sekcji "Tworzenie hiperłączy" na stronie 720.

Korzystając z obiektów internetowych, można szybko zaprojektować dokument przeznaczony do publikacji w sieci.



Obiekty internetowe można dostosowywać do własnych potrzeb i umieszczać w każdym miejscu obrazka, ale nie mogą one nakładać się na siebie. Wtedy bowiem zostaną połączone i będą traktowane jako jedna duża mapa bitowa. Pozostawienie przestrzeni wokół obiektów umożliwia poprawne ich funkcjonowanie w przeglądarce, a także nadaje dokumentowi czytelny i atrakcyjny wygląd. Obiekty internetowe mogą natomiast nakładać się na obiekty innego typu, ponieważ te należą do odrębnych warstw graficznych.

Wstawianie obiektów internetowych

Do dokumentu HTML można wstawiać różnorodne obiekty internetowe, takie jak aplety, różnego typu przyciski, pola wyboru, pola edycji, menu podręczne itp.

Aby wstawić obiekt internetowy:

- Z menu Edycja wybierz polecenie Wstaw obiekt internetowy, a następnie kliknij obiekt, który chcesz wstawić.
-
 - Z wyjątkiem apletów języka Java i plików osadzonych wszystkim obiektom internetowym należy przypisać adres skryptu CGI. W przeciwnym razie mogą one niewłaściwie funkcjonować w dokumencie po opublikowaniu go w sieci WWW. Więcej informacji na temat adresów skryptów CGI można znaleźć w sekcji "Dodawanie adresów skryptów CGI" na stronie 719.

Dostosowywanie obiektów internetowych do własnych potrzeb

Obiekty internetowe wszystkich typów można tak zmieniać, by uzyskać elementy interfejsu użytkownika odpowiadające własnym potrzebom. Do tego celu należy użyć okna dokowanego **Właściwości obiektu** albo elementów sterujących umieszczonych na pasku właściwości.

Aby dostosować obiekt internetowy do własnych potrzeb, używając paska właściwości:



- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz odpowiedni obiekt internetowy.
- 2 Użyj elementów sterujących znajdujących się na pasku właściwości.

Aby dostosować obiekt internetowy do własnych potrzeb:

 Kliknij obiekt internetowy prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Właściwości.

- 2 W oknie dokowanym Właściwości obiektu kliknij kartę "Internet".
- **3** Za pomocą elementów sterujących znajdujących się na karcie obiektu dostosuj go do własnych potrzeb.

Dodawanie adresów skryptów CGI

Jeżeli dokument zawiera obiekty internetowe służące do tworzenia formularzy, należy je powiązać z odpowiednimi adresami skryptów CGI, aby były w pełni funkcjonalne po opublikowaniu dokumentu w Internecie. Obiekty internetowe udostępniane przez program CorelDRAW, z wyjątkiem apletów języka Java i plików osadzanych, służą do tworzenia formularzy.

Istnieje możliwość określenia metody, która ma być użyta do przesłania adresu skryptu CGI do serwera. Można też wybrać rodzaj ramki, w której będzie wyświetlany dokument.

Aby wprowadzić adres skryptu CGI obiektu internetowego:

- 1 Kliknij pusty obszar, aby cofnąć zaznaczenie istniejących obiektów.
- 2 Z menu Edycja wybierz polecenie Właściwości.
- 3 Kliknij kartę "Formularz".
- 4 Wpisz adres skryptu CGI w polu "Adres URL skryptu CGI".
- 5 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Aby wybrać metodę przesłania adresu skryptu CGI do serwera:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach od 1 do 3 poprzedniej procedury.
- 2 Wybierz metodę z listy "Metoda".
- 3 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Aby wybrać typ ramki:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach od 1 do 3 procedury "Aby wybrać metodę przesłania adresu skryptu CGI do serwera".
- 2 Wybierz typ ramki z listy "Cel".
- 3 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Tworzenie hiperłączy

W programie CorelDRAW można tworzyć hipergrafiki umożliwiające poruszanie się między dokumentami HTML. Za ich pomocą można przemieszczać się do obiektów we własnym dokumencie, którym przypisana została zakładka, a także do innych dokumentów opublikowanych w Internecie, poprzez użycie ich adresów URL.

Czym jest hiperłącze?

Tekstowe lub graficzne hiperłącze, czyli odpowiednio: hipertekst lub hipergrafika, służy do przenoszenia się pod określony adres URL. Na hipergrafikę prócz adresu URL składa się również obszar aktywny. Obszar aktywny obiektu to obszar, którego kliknięcie powoduje przejście do adresu połączonego z tym obiektem. Obszar ten jest wyróżniony przez kreskowanie i określony kolor tła. Kolory deseniu i tła można dowolnie zmieniać. Od decyzji użytkownika zależy też, czy obszar aktywny pokrywa się z obrysem obiektu, czy ograniczony jest obszarem wypełnienia obiektu, czy obejmuje cały prostokąt ograniczający obiektu.

Czym jest zakładka?

Zakładka jest niepowtarzalną nazwą, którą nadać można fragmentowi tekstu lub grafiki znajdującemu się w dokumencie. Zakładka stanowi rodzaj adresu do obiektu, któremu została przypisana. Do każdego obiektu oznaczonego zakładką można przejść bezpośrednio z miejsca znajdującego się w obrębie tego samego dokumentu lub z innego dokumentu – za pomocą hiperłącza odsyłającego do tej zakładki. Więcej informacji na temat zakładek znaleźć można w sekcji "Oznaczanie obiektu zakładką" na stronie 722.

Doker **Menedżer zakładek** zawiera listę wszystkich zakładek znajdujących się w dokumencie. Przy każdej zakładce podana jest jej nazwa i strona, na której się znajduje. Można zmienić nazwę zakładki i utworzyć hiperłącze z obiektu w dokumencie do innego obiektu wybranego z listy "Zakładka". Jeżeli oznaczony zakładką obiekt nie znajduje się na bieżącej stronie, dokument zostaje do niej przewinięty. Doker **Menedżer zakładek** pozwala również usunąć zakładkę z listy.

Czym jest URL?

Adres URL (Uniform Resource Locator) jest niepowtarzalnym adresem określającym położenie dokumentu w sieci Internet, jak na przykład: "http://www.corel.com/visitors/welcome.htm". Pierwsza część adresu, wyrażenie "http", identyfikuje typ zasobu Internetu. Typami zasobów mogą być: World Wide Web (http), FTP lub Gopher. Kolejne części: "www.corel.com" i "visitors" identyfikują odpowiednio serwer i folder, w którym dokument się znajduje. Ostatnia część adresu URL, "welcome.htm", jest nazwą pliku. Aby połączyć się z obiektem internetowym, należy poprawnie wpisać każdą część jego adresu. Aby połączyć się ze stroną lub z określonym miejscem na stronie przeglądanego dokumentu, wystarczy podać nazwę strony lub jej adres.

Wyznaczanie obszaru aktywnego hipergrafiki

Każdy element hipergraficzny ma obszar nazywany obszarem aktywnym. Obszar ten można wyznaczyć używając narzędzi znajdujących się na pasku narzędzi "Obiekty internetowe" albo elementów znajdujących się w dokerze **Właściwości obiektu**.

Aby wyświetlić pasek narzędzi "Obiekty internetowe":

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Paski narzędzi.
- 2 W oknie dialogowym Opcje zaznacz pole wyboru "Obiekty internetowe".

Aby przypisać obszar aktywny za pomocą paska narzędzi "Obiekty internetowe":



1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz odpowiedni obiekt.

- 2 Na pasku narzędzi "Obiekty internetowe" naciśnij jeden z przycisków:
 - "Użyj kształtu obiektu jako obszaru aktywnego",
 - "Użyj prostokąta ograniczającego jako obszaru aktywnego".



• Funkcje "Użyj kształtu obiektu jako obszaru aktywnego" oraz "Użyj prostokąta ograniczającego jako obszaru aktywnego" są aktywne, gdy odpowiadające im przyciski są wciśnięte.

.....

Aby wyznaczyć obszar aktywny używając dokera Właściwości obiektu:

- 1 Używając narzędzia "Wskaźnik" kliknij obiekt prawym przyciskiem myszy, a następnie wybierz polecenie **Właściwości**.
- 2 W oknie dokowanym Właściwości obiektu kliknij kartę "Internet".
- **3** W sekcji "Obszar łącza" wybierz jedną z opcji:
 - "Użyj prostokąta ograniczającego obiekt" tworzy obszar aktywny z prostokąta ograniczającego obiekt,
 - "Użyj kształtu obiektu" tworzy obszar aktywny z obiektu.

Wyróżnianie hipergrafiki w rysunku

Program CorelDRAW umożliwia wyróżnianie hipergrafiki znajdującej się w rysunku. Można określić kolor kreskowanego deseniu i tła. Jeśli najpierw zaznaczona zostanie hipergrafika, a dopiero potem zmieniane będą kolory pierwszego planu oraz tła obszaru aktywnego, zmiana dotyczyć będzie tylko zaznaczonego obiektu. Jeżeli natomiast zmienione zostaną kolory obszaru aktywnego bez wcześniejszego zaznaczenia obiektu, zmiana dotyczyć będzie całego rysunku, jak również przyszłych sesji programu CorelDRAW.

Aby wybrać kolor pierwszego planu obszaru aktywnego:



• Na pasku narzędzi "Obiekty internetowe" kliknij selektor "Kolor pierwszego planu obszaru aktywnego", a następnie kliknij próbkę koloru.

Aby wybrać kolor tła obszaru aktywnego:

 Na pasku narzędzi "Obiekty internetowe" kliknij selektor "Kolor tła obszaru aktywnego", a następnie kliknij próbkę koloru.

Aby wyświetlić obiekty internetowe znajdujące się w dokumencie:



• Na pasku narzędzi "Obiekty internetowe" naciśnij przycisk "Pokaż obiekty aktywne".

Wszystkie obiekty, którym przypisane zostały adresy URL, zostaną wyświetlone w kolorach określonych jako kolory pierwszego planu i tła obszaru aktywnego.

Oznaczanie obiektu zakładką

Dowolnemu obiektowi w dokumencie można przypisać nową lub istniejącą zakładkę, używając paska narzędzi "Obiekty internetowe" lub karty "Internet" w dokerze **Właściwości obiektu**.

Aby przypisać obiektowi zakładkę za pomocą paska narzędzi "Obiekty internetowe":



1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia "Wskaźnik".

Wybrać można obiekt zarówno tekstowy, jak i graficzny.

- 2 W polu "Zakładka internetowa" wpisz nazwę zakładki.
- 3 Naciśnij klawisz ENTER.



Korzystając z Menedżera zakładek internetowych, można tworzyć hiperłącza do obiektów, które już mają zakładki. Można również zarządzać zakładkami, zaznaczając je, usuwając lub zmieniając ich nazwy.

Aby utworzyć hiperłącze do obiektu z przypisaną zakładką:

	-
×.	
•	
-	
	_

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz obiekt, dla którego utworzone ma być hiperłącze.
- 2 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer zakładek internetowych.
- **3** Z kolumny "Zakładka" wybierz nazwę zakładki, z którą połączony ma być zaznaczony obiekt.
- 4 Naciśnij przycisk "Łącz".

• Nie można połączyć zakładki z nią samą.

Tworzenie obrazków umieszczanych na stronach WWW 723

Aby zaznaczyć zakładkę w dokumencie:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer zakładek internetowych.
- 2 W oknie dokowanym **Menedżer zakładek** wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Z kolumny "Zakładka" wybierz zakładkę.
 - Z listy "Strona" wybierz stronę, na której znajduje się dana zakładka.
- 3 Naciśnij przycisk "Zaznacz".

Aby usunąć zakładkę przypisaną do obiektu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer zakładek internetowych.
- 2 W oknie dokowanym **Menedżer zakładek** wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Z kolumny "Zakładka" wybierz zakładkę.
 - Z kolumny "Strona" wybierz stronę, na której znajduje się dana zakładka.
- 3 Naciśnij przycisk "Usuń".

Aby zmienić nazwę zakładki z listy:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer zakładek internetowych.
- 2 Z kolumny "Zakładka" wybierz nazwę zakładki, którą chcesz zmienić.
- 3 Wpisz nową nazwę.

Przypisywanie obiektowi adresu URL

Hiperłącze utworzyć można pomiędzy dowolnym obiektem tekstowym lub graficznym znajdującym się na rysunku a innym dokumentem opublikowanym w sieci WWW poprzez przypisanie adresu URL tego dokumentu zaznaczonemu obiektowi. Adres URL można przypisać zaznaczonemu obiektowi, używając paska narzędzi "Obiekty internetowe" albo okna dokowanego **Właściwości obiektu**.

Aby przypisać adres URL, używając paska narzędziowego "Obiekty internetowe":



1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" zaznacz odpowiedni obiekt.

Wybrać można obiekt zarówno tekstowy, jak i graficzny.

- 2 W polu "Adres internetowy" wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wpisz adres URL, do którego chcesz utworzyć łącze.
 - Wybierz adres URL z listy.
- 3 Naciśnij klawisz ENTER.

Aby przypisać adres URL za pomocą okna dokowanego Właściwości obiektu:

- 1 Używając narzędzia "Wskaźnik", kliknij obiekt prawym przyciskiem myszy, a następnie wybierz polecenie **Właściwości**.
- 2 W oknie dokowanym Właściwości obiektu kliknij kartę "Internet".
- **3** W polu "Lokalizacja (URL)" wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wpisz adres URL, do którego chcesz utworzyć łącze.
 - Wybierz adres URL z listy.

 Adres URL można zmieniać, wpisując go w odpowiednim polu na pasku narzędzi "Obiekty internetowe" albo na karcie "Internet" w oknie dokowanym Właściwości obiektu.



• Adres URL można też przypisać obiektowi, klikając go prawym przyciskiem myszy i wybierając polecenie Łącza internetowe.

.....

Sprawdzanie poprawności łączy

Poprawność umieszczonych w dokumencie hiperłączy odwołujących się do innych dokumentów w Internecie można sprawdzić, używając Menedżera łączy. Więcej informacji na temat Menedżera łączy można znaleźć w sekcji "Używanie Menedżera łączy" na stronie 586.

Aby sprawdzić poprawność łączy za pomocą Menedżera łączy:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer łączy.
- **2** Sprawdź na liście, czy wszystkie łącza URL są oznaczone zielonym znacznikiem.
- 3 Naciśnij przycisk realizowania łączy, aby skontrolować błędne łącza.

Aby obejrzeć łącze za pomocą przeglądarki:

- 1 Zaznacz obiekt z przypisanym łączem URL.
- 2 Kliknij obiekt prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Przejdź do hiperłącza w przeglądarce.

Wykrywanie konfliktów pomiędzy obiektami HTML w dokumencie

Aby mieć pewność, że dokument internetowy zostanie pomyślnie opublikowany, należy przeprowadzić testy wykrywające konflikty w rysunku. Można określić, jaki typ konfliktu pomiędzy obiektami ma być wykrywany.

Ustawianie opcji wykrywania konfliktów pomiędzy obiektami HTML

Program CorelDRAW pozwala określić, co ma być sprawdzane w procesie wykrywania konfliktów pomiędzy obiektami HTML. Można ustalić swoje preferencje w odniesieniu do danego dokumentu.

Aby ustalić opcje wykrywania konfliktów pomiędzy obiektami HTML:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dokument", a następnie pozycję "Publikowanie dla Internetu" i "Konflikty HTML".
- **3** Zaznacz pola wyboru odnoszące się do konfliktów pomiędzy obiektami HTML, które chcesz sprawdzić.
- Ustawienia te można też zmienić, naciskając przycisk "Opcje analizatora" w oknie dokowanym **Analizator konfliktów HTML**.

Wyszukiwanie konfliktów pomiędzy obiektami HTML w dokumencie

Przed opublikowaniem dokumentu w Internecie można sprawdzić, czy nie ma w nim konfliktów pomiędzy obiektami internetowymi. Konflikty można wyszukiwać na bieżącej stronie lub w całym dokumencie. Wszystkie konflikty pomiędzy obiektami wykryte w dokumencie są zamieszczone w dokerze Analizator konfliktów HTML.

Aby wyszukać konflikty pomiędzy obiektami HTML na bieżącej stronie:

1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Konflikty obiektów HTML.



R

2 Naciśnij przycisk "Zanalizuj ponownie bieżącą stronę".

Aby wyszukać konflikty pomiędzy obiektami HTML w całym dokumencie:



- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Konflikty obiektów HTML.
- 2 Naciśnij przycisk "Zanalizuj ponownie dokument".

Usuwanie konfliktów pomiędzy obiektami HTML

Do zidentyfikowania konfliktów pomiędzy obiektami internetowymi w dokumencie można użyć dokera **Analizator konfliktów HTML**. Niektóre konflikty pomiędzy obiektami mogą zostać usunięte automatycznie za pomocą elementów sterujących znajdujących się w dokerze, podczas gdy inne trzeba usuwać ręcznie.

Aby przejść do błędu lub ostrzeżenia znajdującego się wyżej na liście konfliktów:



• Naciśnij przycisk "Przejdź do poprzedniego błędu".

Aby przejść do błędu lub ostrzeżenia znajdującego się niżej na liście konfliktów:

Ŧ

• Naciśnij przycisk "Przejdź do następnego błędu".

Aby zlokalizować w dokumencie obiekt powodujący konflikt:



• Naciśnij przycisk "Zaznacz obiekt związany z bieżącym błędem".

Aby automatycznie usunąć konflikt powodowany przez obiekt:

• Naciśnij przycisk "Popraw bieżący błąd".



 Jeśli konflikt w dokumencie spowodowany przez obiekt nie może być usunięty automatycznie, należy go usunąć ręcznie.

.....

Publikowanie dla Internetu

Informacje z poprzednich sekcji ułatwiają samodzielne publikowanie dokumentów dla Internetu. Program CorelDRAW udostępnia kilka opcji przydatnych podczas publikowania. Kreator publikowania dla Internetu przeprowadza użytkownika przez kolejne etapy procesu publikowania i pozwala wybrać podstawowe opcje związane z tym procesem. Okno dialogowe **Publikuj dla Internetu** zawiera też wszelkie opcje potrzebne do pomyślnego umieszczenia dokumentu w sieci Internet. Cały ten proces można dostosować do własnych potrzeb, ustawiając odpowiednio dostępne opcje.

Publikowanie dokumentów dla Internetu

Podczas publikowania dokumentu w formacie HTML program CorelDRAW tworzy dokument HTML, który w przeglądarce internetowej wygląda identycznie jak dokument źródłowy. Obrazki należące do dokumentu można wtedy zapisać w formacie graficznym GIF lub JPEG. Wszystkie te mapy bitowe są zapisywane w dowolnie wybranym folderze z obrazkami – zazwyczaj jest to podfolder foldera z dokumentami HTML.

Jeżeli obrazek ma obszary, którym przypisano adresy URL, czyli jest to obrazek z mapą obrazu, to w tworzonym pliku HTM umieszczany zostaje automatycznie odpowiedni kod w języku HTML. Kod ten zawiera polecenia umożliwiające przeglądarce sieciowej powiązanie współrzędnych części obrazka wskazanej przez kliknięcie z przypisanym tej części adresem URL.

Gdy dokument jest publikowany w formie pojedynczego obrazka, program CorelDRAW tworzy mapę obrazu. Mapa obrazu to hipergrafika umożliwiająca połączenie ze stronami o różnych adresach URL podczas oglądania dokumentu HTML w przeglądarce. Kliknięcie mapy obrazu powoduje wyświetlenie połączonego z nią dokumentu HTML. Grafika mapy obrazu składa się z obrazka i szeregu współrzędnych opisujących położenie obszarów aktywnych. Podczas publikowania dokumentu CorelDRAW jako pojedynczego obrazka wszystkie znajdujące się w nim grafiki można wyeksportować w formacie graficznym JPEG lub GIF. Można również wyeksportować z rozdzielczością 96 dpi każdą zaimportowaną mapę bitową.

Publikowanie dokumentu dla Internetu

Dokumenty programu CorelDRAW, które są publikowane w formacie HTML (Hypertext Markup Language), wyglądają w przeglądarce internetowej dokładnie tak samo jak dokument źródłowy. Wszystkie dokumenty zawierające kod w języku HTML otrzymują rozszerzenie .HTM. Domyślnie pliki o rozszerzeniu .HTM posiadają tę samą nazwę co utworzone za pomocą programu CorelDRAW pliki źródłowe oznaczone rozszerzeniem .CDR i zachowywane są w tym samym folderze, w którym zapisywane były eksportowane ostatnio dokumenty internetowe.

Aby opublikować dokument:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj dla Internetu.
- 2 Naciśnij przycisk "Użyj okna dialogowego Internetu".
- 3 Z listy "Układ HTML" wybierz jedną z następujących opcji:
 - "Tabela HTML",
 - "Warstwy",
 - "Style",

- "Pojedynczy obrazek z mapą obrazu".
- **4** Z listy rozwijanej "Folder HTML" wybierz folder, w którym chcesz zapisać opublikowany już w formacie HTML dokument. Inny folder wybrać można również po naciśnięciu przycisku "Przeglądaj".
- 5 Aby określić położenie obrazków, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Usuń zaznaczenie pola wyboru "Użyj nazwy pliku HTML" i określ nazwę folderu, w którym mają być zapisane mapy bitowe znajdujące się w dokumencie.
 - Zaznacz pole wyboru "Użyj nazwy pliku HTML".
- **6** Naciśnij przycisk "Eksportuj wszystkie strony", jeśli chcesz wyeksportować wszystkie strony wielostronicowego dokumentu sieciowego.

Pojedyncze strony możesz eksportować zaznaczając odpowiadające im pola wyboru.

- 7 Jeśli chcesz, aby istniejące pliki zostały automatycznie zamienione na odpowiadające im zaktualizowane wersje, zaznacz pole wyboru "Zamień istniejące pliki". Jeśli go nie zaznaczysz, przed każdorazową zamianą istniejącego pliku na jego zaktualizowaną wersję wyświetlone zostanie pytanie o potwierdzenie.
- 8 Zaznacz pole wyboru "Przeglądaj stronę w przeglądarce", jeśli chcesz uruchomić przeglądarkę i sprawdzić w niej stronę.
- **9** Zaznacz pole wyboru "Strona ze statystykami", jeśli chcesz wygenerować dokument z informacjami o stronie.

.....

- Tytuł i nazwę pliku, pod którą zachowana jest każda ze stron dokumentu sieciowego można zmienić na liście stron w oknie dialogowym **Publikuj dla Internetu**.
- Aby utworzone pliki były mniejsze, na stronie "Publikowanie dla Internetu" w sekcji "Układ HTML" zamiast opcji "Tabele HTML" można wybrać opcje "Warstwy" lub "Style". Aby dokument był zgodny z większością przeglądarek, należy jednak wybrać opcję "Tabele HTML".

Ustawianie opcji eksportowania do HTML

Program CorelDRAW zawiera wiele opcji użytecznych podczas publikowania dokumentu dla Internetu. Możliwość określenia wielkości i położenia zapasu dla grafiki to tylko przykład opcji, za pomocą których można dostosować ostateczny produkt. Obrazki znajdujące się w dokumencie można podczas publikowania eksportować do formatu Joint Photographic Experts Group (JPEG lub JPG) albo Graphics Interchange Format (GIF). Formaty graficzne JPEG i GIF są standardowymi formatami map bitowych, czytanymi i wyświetlanymi przez większość przeglądarek sieciowych.

Jeżeli obrazek zostanie zapisany w formacie JPEG, może być w przeglądarce wyświetlany stopniowo. W plikach JPEG stosowana jest kompresja stratna, zapewniająca dobrą jakość obrazków i wysoki poziom kompresji. Jeżeli obrazek zostanie zapisany w formacie GIF, jednym z możliwych sposobów prezentowania go będzie wyświetlanie z przeplotem. Pliki .GIF zapewniają kompresję bezstratną, co oznacza, że podczas konwersji do formatu GIF informacja o pliku jest zapisywana razem z nim i plik w formacie GIF wygląda prawie tak samo jak oryginalna grafika.

Wybór preferencji eksportu do formatu HTML

Opcje publikowania dla Internetu można dostosować odpowiednio do własnych potrzeb. Określenie typu eksportu tekstu i grafiki pozwoli tworzyć spójne dokumenty internetowe.

Aby wybrać opcje eksportowe dla grafiki:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycje "Dokument" i "Publikowanie dla Internetu", a następnie kliknij pozycję "Obrazek".
- 3 Na stronie "Obrazek", wybierz jedną z opcji:
 - "JPEG",
 - "GIF".
- 4 Dla formatu GIF wybierz paletę kolorów z listy "Typ palety".
- **5** Dla formatu GIF zaznacz pole wyboru "Z przeplotem", jeśli obrazek ma być wyświetlany w przeglądarce od razu w pełnym rozmiarze.
- 6 Zaznacz jedno lub więcej pól wyboru, aby ustawić opcje eksportu obrazka.
- 7 Dla map obrazu zaznacz pola wyboru "Klient" lub "Serwer". Jeśli zaznaczone zostanie pole wyboru "Serwer", należy też wybrać jedną z opcji: "NCSA" lub "CERN".

Aby wybrać opcje eksportu dla HTML:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dokument", a następnie kliknij pozycję "Publikowanie dla Internetu".
- 3 Na stronie "Publikowanie dla Internetu" wybierz z listy typ układu HTML, który ma zostać nadany eksportowanemu dokumentowi.

- 4 W odpowiednich polach wpisz następujące wartości dotyczące układu HTML:
 - "Tolerancja pozycji" pozwala określić liczbę pikseli, o jaką tekst będzie automatycznie podsuwany, aby uniknąć stosowania wierszy i kolumn o szerokości 1 lub 2 pikseli.
 - "Zapas dla grafiki" pozwala określić liczbę pikseli, które mogą pojawić się w pustej komórce, zanim zostanie ona połączona z sąsiednią, w celu uniknięcia podziału pojedynczej grafiki, obejmującej przylegające komórki. Komórki lub tabele używane są do pozycjonowania obiektów internetowych w dokumencie, jeśli wybrana zostanie metoda układu "Tabele HTML".
 - "Zapas pozycjonowania" pozwala określić zapas dla grafiki, aby dokument był bardziej przejrzysty.
- 5 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Publikowanie dla Internetu", a następnie kliknij pozycję "Tekst".
- **6** Wybierz jedną z poniższych opcji, aby określić sposób eksportowania tekstu do dokumentu sieciowego:
 - "Eksportuj teksty zgodne z HTML jako teksty" eksportuje tekst jako pojedynczy obrazek.
 - "Eksportuj wszystkie teksty jako obrazki" eksportuje tekst jako pojedynczy obrazek zgodny z większością przeglądarek.
 - "Eksportuj teksty zgodne z HTML jako teksty z użyciem technologii czcionek TrueDoc (TM)" – eksportuje tekst używając technologii TrueDoc (zgodne tylko z przeglądarką Netscape Communicator).
- 7 Na liście kategorii kliknij pozycję "Łącza".
- 8 Zaznacz odpowiednie pola wyboru, aby ustawić kolory i podkreślenie dla wszystkich fragmentów tekstu, z którymi powiązane są adresy URL w dokumencie dla sieci WWW.

Za pomocą okna dialogowego **Opcje** można zmieniać domyślne dla przeglądarki ustawienia kolorów łączy, eliminując w ten sposób ewentualne konflikty pomiędzy kolorem łączy a kolorem tła dokumentu.



13

Aplikacje firmy Corel wyposażone są w rozbudowane funkcje służące zarówno do samodzielnego drukowania na sprzęcie biurowym, jak i za pośrednictwem firm poligraficznych. Umożliwiają one zmianę wielkości, położenia, kolejności i orientacji poszczególnych stron zadania drukowania. Ponadto na ekranie można wyświetlić podgląd przedstawiający, jak zadanie drukowania będzie wyglądać na wydruku. Wiele funkcji drukowania nie jest potrzebnych przy wydruku prostych dokumentów na drukarce biurowej. Informacje na temat elementarnych zasad drukowania można znaleźć w sekcji "Konfigurowanie zadania drukowania" na stronie 735.

Jeżeli przy wydruku na urządzeniu postscriptowym wystąpią problemy, informacji należy szukać w sekcji "Wykorzystanie języka PostScript do optymalizacji wydruku" na stronie 759. Niektóre problemy można rozwiązać przez dopasowanie ustawień w sposób opisany w sekcji "Regulowanie parametrów zadania drukowania" na stronie 768. Ustawienia te należy zmieniać tylko w przypadku wystąpienia trudności z drukowaniem.

Jeżeli dokument ma być drukowany na profesjonalnej maszynie drukarskiej, należy zapoznać się z treścią sekcji "Profesjonalny proces drukarski" na stronie 777.

Konfigurowanie zadania drukowania

DRUKOWANIE

Przed przystąpieniem do drukowania należy najpierw wybrać i prawidłowo skonfigurować właściwy sterownik urządzenia drukującego. Aby odpowiednio dobrać parametry, najlepiej zapoznać się z instrukcjami dostarczonymi przez producenta, z dokumentacją systemu Windows, jak również zasięgnąć rady w firmie poligraficznej lub drukarni, którym wydruk zostanie zlecony.

Przy konfigurowaniu urządzenia należy brać pod uwagę rozmiar papieru, na którym drukowane będą dokumenty. Jeśli zadanie drukowania ma większy format niż dostępny papier, wydruk można podzielić na fragmenty, dzięki czemu pokryje on kilka rozłożonych obok siebie arkuszy nośnika. Poszczególne arkusze można wtedy zebrać i złożyć z nich kompletny wydruk.

Możliwe jest wybranie do wydruku tylko określonych fragmentów dokumentu. Podczas drukowania można określić opcje drukowania określonych stron, obiektów lub warstw. Ponadto można drukować wiele otwartych dokumentów jednocześnie. Sortowanie kopii jest funkcją przydatną przy drukowaniu dokumentów wielostronicowych. Można określić liczbę drukowanych kopii oraz to, czy mają być posortowane. Po zaznaczeniu pola wyboru "Sortuj" wydrukowana zostanie pełna kopia kolejnego dokumentu, po czym rozpocznie się wydruk następnej kopii. Jeśli usunie się zaznaczenie tego pola wyboru, drukowane będą wszystkie kopie danej strony, a następnie wszystkie kopie następnej strony, itd.

Przed rozpoczęciem wydruku dokumentu można skorzystać z funkcji analizy wstępnej, by zredukować liczbę ewentualnych błędów. Funkcja ta automatycznie analizuje zadanie drukowania i generuje raport zawierający wykaz elementów, które mogą stać się źródłem problemów, oraz listę możliwych środków zaradczych.

Drukowanie dokumentu

Jeśli urządzenie drukujące zostało prawidłowo skonfigurowane, zazwyczaj można drukować dokument bez potrzeby ustawiania jakichkolwiek opcji.

Aby wydrukować dokument:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Naciśnij przycisk "Drukuj".

Wybór i konfigurowanie urządzenia drukującego

Proces instalacji urządzenia drukującego jest kontrolowany przez system Windows. Każdy rodzaj urządzenia charakteryzuje się indywidualnym zestawem właściwości. Informacji dotyczących instalowania i konfigurowania danego urządzenia drukującego należy szukać w instrukcji dostarczonej przez producenta sprzętu oraz w dokumentacji systemu Windows.

Podjęcie próby wydrukowania dokumentu przy innej orientacji papieru niż wskazana we właściwościach urządzenia spowoduje wyświetlenie komunikatu z prośbą o dopasowanie orientacji papieru. Wyświetlanie tego komunikatu można wyłączyć, przez co orientacja papieru będzie dobierana automatycznie.

Aby wybrać urządzenie drukujące:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- 3 Wybierz urządzenie drukujące z listy "Nazwa":
 - Jeśli urządzenia nie ma na liście, należy je zainstalować przy użyciu standardowych metod systemu Windows.

- Jeśli dokonujesz wydruku próbnego lub finalnego na posiadanym sprzęcie, wybierz sterownik lokalnego urządzenia drukującego.
- Jeśli tworzysz plik dla biura usług poligraficznych, wybierz sterownik urządzenia wskazany przez to biuro.

Aby ustawić właściwości urządzenia drukującego:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- 2 Naciśnij przycisk "Właściwości".
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Jeśli drukujesz na urządzeniu postscriptowym, ustaw opcje "Rozmiar papieru", "Orientacja", "Podajnik" oraz "Rozdzielczość". Dla wszystkich innych opcji pozostaw ustawienia domyślne i ewentualnie zmodyfikuj je za pośrednictwem okna dialogowego **Opcje drukowania**.
 - Jeśli drukujesz na urządzeniu nie obsługującym języka PostScript, ustaw wszelkie niezbędne opcje w tym oknie.

Aby wyłączyć wyświetlanie komunikatu informującego o niewłaściwej orientacji papieru:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Globalne", a następnie kliknij kategorię "Drukowanie".
- 3 Z kolumny "Opcja" wybierz pozycję "Powiadomienie o orientacji strony".
- 4 Z kolumny "Ustawienie" wybierz jedną z poniższych opcji:
 - "Wyłączone" powoduje, że orientacja zawsze będzie dopasowywana,
 - "Włączone" powoduje, że orientacja nie będzie zmieniana.

Wybieranie pliku PPD

Aby poprawić zgodność z oprogramowaniem wspomagającym proces przygotowania do druku pochodzącym od innych producentów, można wybrać plik opisu urządzenia postscriptowego (PostScript Printer Description, PPD). Plik PPD zawiera informacje na temat możliwości i funkcji obsługiwanych przez dane urządzenie postscriptowe i powinien być dostarczony przez producenta urządzenia.

Aby wybrać plik PPD:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".

- 3 Zaznacz pole wyboru "Użyj PPD".
- 4 Z listy "Szukaj w" wybierz dysk, na którym zapisany jest odpowiedni plik.
- 5 Kliknij dwukrotnie nazwę folderu, w którym plik jest przechowywany.
- **6** Kliknij dwukrotnie nazwę pliku.



• Po włączeniu opcji korzystania z pliku PPD cały proces generowania kodu postscriptowego nadzorowany jest przez program CorelDRAW. Przy opcji wyłączonej część kodu postscriptowego generowana będzie przez system Windows, co może prowadzić do problemów przy wydruku.

.....

Korzystanie z profilu kolorów urządzenia drukującego

Profil kolorów urządzenia drukującego pomaga w uzyskaniu precyzyjnej reprodukcji kolorów. Opcję tę można włączyć lub wyłączyć przy wydruku.

Aby włączyć profil kolorów bieżącego urządzenia drukującego:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Różne".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Użyj profilu kolorów".

Aby wybrać profil kolorów urządzenia drukującego:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- 2 Naciśnij przycisk "Ustaw profile".
- **3** Wybierz profil kolorów z jednej z poniższych list:
 - "Drukarka pełnokolorowa" jeśli drukowany jest dokument bez wyciągów barwnych,
 - "Drukarka wyciągów barwnych" jeśli drukowane są wyciągi barwne.

Drukowanie wielu kopii dokumentu

Jeden dokument można wydrukować w wielu egzemplarzach. Jeżeli drukowany dokument zawiera wiele stron, celowe może się okazać sortowanie kopii.

Sortowanie pozwala wydrukować jeden kompletny zestaw stron przed rozpoczęciem kolejnego pełnego zestawu.

Aby wydrukować więcej kopii dokumentu:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- 3 Wpisz liczbę w polu "Liczba kopii".
- 4 Zaznacz pole wyboru "Sortuj", by uaktywnić sortowanie.

Wybór stron przeznaczonych do drukowania

Wydruk można skonfigurować w taki sposób, by drukowane były wszystkie strony dokumentu lub tylko wybrane strony.

Aby wydrukować wszystkie strony dokumentu:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- 3 W wyświetlonym oknie wybierz opcję "Bieżący dokument".

Aby wydrukować bieżącą stronę dokumentu:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- 3 W wyświetlonym oknie wybierz opcję "Bieżąca strona".

Aby wydrukować określone strony dokumentu:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- 3 W wyświetlonym oknie wybierz opcję "Strony".
- 4 Na liście rozwijanej "Strony" wybierz jedną z poniższych pozycji:
 - "Parzyste i nieparzyste",
 - "Strony nieparzyste",
 - "Strony parzyste".
- 5 W polu "Strony" wpisz numery stron przeznaczonych do wydrukowania.
 - Myślnik (-) wpisany między numerami stron definiuje zbiór kolejnych stron (np. wpisanie "1-5" spowoduje wydrukowanie stron od 1 do 5).

- Przecinek (,) wpisany między numerami stron definiuje zbiór pojedynczych stron (np. wpisanie "1, 5" spowoduje wydrukowanie jedynie pierwszej i piątej strony).
- Dopuszczalne jest użycie dowolnej kombinacji myślników i przecinków (na przykład, zapis 1-3, 5, 7, 10-12 spowoduje wydrukowanie stron: od 1 do 3, 5, 7 oraz od 10 do 12).

Wybór dokumentów przeznaczonych do drukowania

Jeśli otwarty jest więcej niż jeden dokument, można wskazać ten z nich, który ma zostać wydrukowany, lub wydrukować kilka dokumentów jednocześnie. W przypadku wybrania kilku dokumentów zostaną one wydrukowane wspólnie jako pojedyncze zadanie.

Aby wskazać dokumenty do wydruku:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- 3 W sekcji "Zakres drukowania" wybierz opcję "Dokumenty".
- 4 Zaznacz pola wyboru odpowiadające dokumentom, które mają znaleźć się na wydruku.

Wybór obiektów i warstw przeznaczonych do drukowania

Wydruk można skonfigurować w taki sposób, aby znalazły się na nim wszystkie lub tylko wybrane obiekty. Ponadto można wykluczać z wydruku określone warstwy, przez co nie będą one stanowiły elementu ostatecznej wersji rysunku. Na przykład warstwa prowadnic nie jest domyślnie uwzględniana na wydruku, jednak po zmianie odpowiedniego ustawienia wydrukowanie prowadnic jest możliwe.

Aby wydrukować tylko zaznaczone obiekty:

- I Zaznacz obiekty.
- 2 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 3 W wyświetlonym oknie wybierz opcję "Zaznaczenie".

Aby wydrukować jedynie grafikę wektorową, mapy bitowe albo tekst:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Różne".

- **3** W sekcji "Opcje wydruku próbnego" zaznacz jedno lub kilka spośród poniższych pól wyboru:
 - "Drukuj obiekty wektorowe",
 - "Drukuj mapy bitowe",
 - "Drukuj tekst".

 χ^{aa}

Aby wydrukować tylko wybrane warstwy:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Menedżer obiektów.
- 2 Włącz opcję "Do druku" (symbolizowaną przez ikonę drukarki) dla każdej warstwy, którą chcesz wydrukować.
- 3 Jeśli dana warstwa nie powinna być drukowana, wyłącz odpowiadającą jej opcję "Do druku".

.....

 Jeżeli tekst powinien być drukowany w kolorze czarnym bez względu na kolor, jaki nadano mu w rysunku, należy zaznaczyć pole wyboru "Drukuj wszystkie teksty na czarno".

Drukowanie dokumentów wielkoformatowych we fragmentach

Jeśli dokument ma większy format niż rozmiar papieru, na którym ma być drukowany, można go wydrukować we fragmentach. Każda strona dokumentu zostaje wtedy wydrukowana we fragmentach na kilku arkuszach papieru lub innego nośnika, po czym arkusze te można zebrać w jedną stronę o dużym formacie.

Aby wydrukować dokument wielkoformatowy we fragmentach:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Układ".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Drukuj z podziałem na fragmenty".
- 4 W polach "Zakładka" wpisz wartości wyrażone w jednostkach miary lub w procentach, określające stopień nakładania się poszczególnych części.

Aby wydrukować dokument wielkoformatowy we fragmentach za pośrednictwem okna podglądu wydruku:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- 2 Z menu Ustawienia wybierz polecenie Układ.
- **3** Wykonaj czynności opisane w punktach 3 i 4 poprzedniej procedury.

Korzystanie ze stylów drukowania

Styl drukowania jest zestawem zachowanych ustawień wydruku. Każdy styl drukowania zapisany jest w odrębnym pliku. Dzięki temu istnieje możliwość przenoszenia stylów na inne komputery, zapisywania kopii zapasowej stylu oraz przechowywania stylów właściwych tylko danemu dokumentowi w jednym folderze z tym dokumentem.

Aby wybrać styl drukowania:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- 3 Z listy "Styl drukowania" wybierz jedną z poniższych pozycji:
 - "Domyślne ustawienia CorelDRAW",
 - "Domyślne ustawienia Corel PHOTO-PAINT",
 - "Przeglądaj".

Aby utworzyć styl drukowania:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- 3 W oknie dialogowym Drukuj ustaw wymagane opcje drukowania.
- 4 Kliknij kartę "Ogólne".
- 5 Naciśnij przycisk "Zapisz jako".
- **6** Z listy "Zapisz w" wybierz dysk, na którym plik ma być przechowywany.
- 7 Kliknij dwukrotnie folder, w którym plik powinien się znaleźć.
- 8 Wpisz nazwę stylu w polu "Nazwa pliku".



 Przy zapisywaniu stylu drukowania otwierane jest okno dialogowe zawierające sekcję o nazwie "Uwzględniane ustawienia". Elementy widoczne w tej sekcji odpowiadają wybranym ustawieniom drukowania. Możliwe jest określenie ustawień dołączanych do stylu drukowania w tym oknie.

Aby edytować styl drukowania:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".

- 3 Wybierz styl drukowania z listy "Styl drukowania".
- 4 Wykonaj czynności od 3 do 8 z poprzedniej procedury.

Aby usunąć styl drukowania:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- **2** Wybierz styl drukowania z listy "Styl drukowania".
- 3 Z menu Plik wybierz polecenie Usuń styl drukowania.

.....



Zamknięcie okna Opcje drukowania przed rozpoczęciem drukowania spowoduje, że wszystkie wprowadzone zmiany parametrów zostaną anulowane. Aby tego uniknąć, przed zamknięciem okna (np. w celu wprowadzenia zmian w dokumencie przed rozpoczęciem wydruku) należy zachować ustawienia jako styl drukowania lub nacisnąć przycisk "Zastosuj" przed naciśnięciem przycisku "Anuluj".

.....

X

• Wybieranie, edycja, zapisywanie oraz usuwanie stylów drukowania są również możliwe w oknie **Podgląd wydruku**.

Korzystanie z funkcji analizy wstępnej

Funkcja analizy wstępnej wykonuje automatyczną analizę bieżącego zadania drukowania i tworzy raport zawierający listę potencjalnych problemów. Funkcja ta jest szczególnie użyteczna przy przekazywaniu plików do biura usług poligraficznych. Jego pracownicy mogą wtedy wyszukać wszelkie newralgiczne punkty projektu, zanim doprowadzą one do prawdziwych kłopotów przy generowaniu wydruku.

Dostęp do funkcji analizy wstępnej możliwy jest za pośrednictwem karty "Problemy" w oknie dialogowym **Drukuj**. Symbol i napis na karcie "Problemy" zmienia się w zależności od liczby problemów w zadaniu drukowania. Na przykład jeśli wykryte zostaną trzy potencjalne problemy, na karcie będzie widniał napis "3 problemy". Jeśli nie ma żadnych problemów, napis będzie miał postać "Bez problemów". Wygląd ikony na zakładce karty również zależy od powagi znalezionych problemów. Znaczenie różnych ikon jest następujące:



- niezobowiązujący,
- niski priorytet,
- średni priorytet,
- wysoki priorytet.

Każdy problem wykryty przez funkcję analizy wstępnej sygnalizowany jest krótkim opisem wraz z sugestią możliwych rozwiązań. Domyślnie funkcja analizuje wszystkie możliwe źródła błędów. Jeśli sprawdzanie jakiejś kategorii problemów przez funkcję analizy wstępnej nie jest pożądane, należy usunąć zaznaczenie odpowiadającego jej pola wyboru.

Aby wyświetlić raport wygenerowany przez funkcję analizy wstępnej:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Problemy".

Ling

.....

 Jeśli analizowany plik jest bardzo duży lub złożony, jego analiza może zabrać więcej czasu.

Aby wyłączyć sprawdzanie niektórych rodzajów problemów:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- 2 Wybierz z listy rodzaj problemu, który nie ma być sygnalizowany.
- 3 Zaznacz pole wyboru "Nie sprawdzaj tego zagadnienia w przyszłości".
- 4 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Aby włączyć sprawdzanie problemów:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 procedury "Aby wyświetlić raport wygenerowany przez funkcję analizy wstępnej".
- 2 Naciśnij przycisk "Ustawienia analizy wstępnej".
- **3** Zaznacz pola wyboru odpowiadające rodzajom problemów, które powinny być sprawdzane w trakcie analizy wstępnej.



 Zmiana ustawień funkcji analizy wstępnej możliwa jest także za pośrednictwem okna dialogowego **Opcje**, dostępnego po wybraniu polecenia **Opcje** z menu **Narzędzia**. W otwartym oknie dialogowym na liście kategorii należy wybrać kolejno pozycje "Globalne", "Drukowanie", "Analiza wstępna".

Korzystanie z układów rozmieszczenia

Układy rozmieszczenia umożliwiają wydrukowanie więcej niż jednej strony dokumentu na pojedynczym arkuszu papieru. Taka możliwość jest nieodzowna przy opracowywaniu czasopism, książek i innych publikacji wielostronicowych drukowanych na profesjonalnych maszynach drukarskich. Zamiast posiłkować się specjalnymi aplikacjami autorstwa firm trzecich, można skorzystać z wbudowanej funkcji opracowywania układu rozmieszczenia.

Układy rozmieszczenia są użyteczne także w przypadku innych dokumentów wymagających cięcia i składania arkuszy, takich jak etykiety adresowe, wizytówki, broszury lub kartki okolicznościowe. Dodatkowo funkcji tej można użyć w celu wydrukowania miniatur wielu dokumentów na pojedynczej stronie.

Możliwe jest wybranie jednego z gotowych układów rozmieszczenia lub utworzenie własnego układu. Wśród gotowych układów rozmieszczenia znajdują się poniższe pozycje:

"Cała strona"

Powoduje umieszczenie pojedynczej strony dokumentu na jednym arkuszu. Ten układ jest wybierany domyślnie.

"Dwustronna całostronicowa"

Powoduje umieszczenie kolejnych stron dokumentu na odwrotnych stronach arkusza.

"Broszura"

Powoduje umieszczenie dwóch stron dokumentu po obu stronach arkusza. Arkusz jest następnie składany wzdłuż linii środkowej, a kolejne składki są nakładane jedna na drugą. Kolejność składek dobierana jest stosownie do szycia zeszytowego.

"Książka"

Powoduje umieszczenie dwóch stron dokumentu po obu stronach arkusza. Strony dokumentu są uporządkowane w taki sposób, by arkusze można było przeciąć w połowie, a powstałe kartki ułożyć w stos i przekazać do klejenia.

"A x D (format wielokrotny)"

Powoduje umieszczenie kolejnych stron w postaci siatki o wymiarach "A" stron w poziomie na "D" stron w pionie. W razie potrzeby strony są skalowane w celu dopasowania do arkusza.

"Kartka składana potrójnie"

Powoduje takie umieszczenie stron na arkuszu, by po złożeniu arkusza "w harmonijkę" powstał folder składany na trzy.

Drukowanie 745

"Kartka składana"

Powoduje utworzenie kartki wydrukowanej z obu stron arkusza w taki sposób, by arkusz dawał się złożyć poziomo i postawić.

"Kartka składana od góry"

Powoduje utworzenie kartki wydrukowanej z jednej strony arkusza w taki sposób, by arkusz dawał się złożyć poziomo i postawić.

"Kartka składana z boku"

Powoduje utworzenie kartki zadrukowanej z jednej strony i składanej na podobnej zasadzie jak książka.

Wybieranie układów rozmieszczenia

Domyślny układ rozmieszczenia powinien być zgodny z układem opracowywanego dokumentu. Wybrany układ nie wpływa na wygląd pierwotnego dokumentu, a tylko na sposób jego wydrukowania. Na przykład ukończywszy pracę nad czterostronicowym dokumentem, w oknie Drukuj można zamiast układu całostronicowego wybrać inny styl drukowania i rozmiar arkusza, co pozwoli uzyskać wydruk w formacie kartki składanej z góry lub z boku.

Jeśli całkowita szerokość i wysokość strony, z uwzględnieniem marginesów i odstępów, przekracza dostępną powierzchnię arkusza, przy korzystaniu z układu rozmieszczenia poszczególne strony dokumentu zostaną proporcjonalnie pomniejszone. Jeżeli zmniejszanie stron dokumentu nie jest wskazane, można zmienić rozmiar arkusza w ustawieniach drukarki albo nakazać zachowanie rozmiaru strony dokumentu w oknie podglądu wydruku. W takiej sytuacji na krawędzi arkusza zamiast skalowania nastąpi obcięcie wydruku. Komunikaty związane z funkcją analizy wstępnej mogą ostrzegać o skalowaniu stron dokumentu do rozmiarów arkusza. Więcej informacji na temat analizy wydruku można znaleźć w sekcji "Korzystanie z funkcji analizy wstępnej" na stronie 743.

Aby wybrać układ rozmieszczenia:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Układ".
- 3 Wybierz jedną z pozycji z listy "Układ rozmieszczenia".

Aby zachować rozmiar stron dokumentu:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- 2 Uaktywnij narzędzie "Układ rozmieszczenia".
- 3 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Zachowaj rozmiar stron dokumentu".

CorelDRAW: Rozdział 13

Tworzenie, edycja i usuwanie układów rozmieszczenia

W oknie podglądu wydruku możliwe jest tworzenie, edycja i usuwanie niestandardowych układów rozmieszczenia. Przy definiowaniu nowego układu rozmieszczenia dobrze jest dysponować makietą składania. Można do tego celu użyć arkusza papieru, który został oznakowany i poskładany tak samo jak strony dokumentu. Jeśli dany dokument będzie przekazywany do drukarni lub firmy poligraficznej, jej pracownicy mogą już dysponować odpowiednią makietą. Przy tworzeniu, edycji i usuwaniu układów rozmieszczenia, należy pamiętać o poniższej terminologii:

- Strona dokumentu jest nazywana po prostu "stroną". Jest to pojedyncza strona w pliku dokumentu, która będzie także pojedynczą stroną dla końcowego czytelnika.
- Arkusz luźny jest to pojedynczy arkusz wydrukowany na drukarce lub maszynie drukarskiej, na którym może się znajdować kilka stron dokumentu. Arkusz luźny może być cięty, składany, a także zszywany w celu uzyskania ostatecznej postaci dokumentu.

Aby utworzyć układ rozmieszczenia:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- 2 Uaktywnij narzędzie "Układ rozmieszczenia".
- 3 W polach "Strony w poziomie/pionie" wpisz liczbę stron, które powinny się znaleźć na zadrukowanym arkuszu w pionie i w poziomie.
- **4** Klikaj kolejno każde z ponumerowanych pól w oknie podglądu wydruku i określ poniższe parametry:
 - Numer strony określa, która ze stron dokumentu znajdzie się w danej pozycji.
 - Kąt określa, czy strona zostanie wydrukowana w orientacji zwykłej (0 stopni), czy obróconej górą do dołu (180 stopni).
- Ø
- **5** Jeśli zadrukowane mają być obie strony kartki, włącz przycisk "Jednostronny/Dwustronny".
- **6** Kliknij jedną z kart "Szablon układu" w dolnej części okna **Podgląd wydruku**, aby obejrzeć każdą ze stron układu dwustronnego.
- 7 Wpisz nazwę utworzonego układu rozmieszczenia w polu "Zapisz jako".



• Jeśli wybrane urządzenie drukujące nie obsługuje druku dwustronnego, włączenie takiej opcji wydruku spowoduje, że w oknie Kreatora druku dwustronnego wyświetlone zostaną instrukcje opisujące prawidłowe podawanie papieru.

Aby zmodyfikować układ rozmieszczenia:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- **2** Na pasku właściwości wybierz jedną z pozycji z listy "Bieżący układ rozmieszczenia".
- 3 Wprowadź odpowiednie zmiany.
- 4 Na pasku właściwości naciśnij przycisk ze znakiem plusa (+).
- 5 Wpisz nazwę w polu "Zapisz jako".

Aby usunąć układ rozmieszczenia:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- **2** Na pasku właściwości wybierz jedną z pozycji na liście "Bieżący układ rozmieszczenia".
- 3 Naciśnij przycisk "Usuń układ (-)".

Korzystanie z różnych metod kompletowania dokumentów

Przy tworzeniu niestandardowego układu rozmieszczenia w oknie podglądu wydruku należy wybrać metodę kompletowania, czyli składania poszczególnych wydrukowanych stron w gotowy dokument przed oprawą. Dostępne są trzy gotowe metody kompletowania, przy czym można zdefiniować nową, własną metodę. Po wybraniu jednego z trzech gotowych ustawień wszystkie arkusze luźne oprócz pierwszego są rozkładane automatycznie. Przy definiowaniu własnej metody można określić wygląd każdego arkusza luźnego. Poniżej opisano trzy predefiniowane metody kompletowania:

 Kompletowanie kartkowe – jest to metoda stosowana przy oprawianiu książek, w której arkusze są rozcinane na oddzielne kartki, sklejane później wzdłuż grzbietu. Przykładem publikacji zazwyczaj oprawianej w ten sposób może być książka telefoniczna.

Ta metoda może być również użyteczna, jeśli strony mają być drukowane w naturalnej kolejności. Przykładem może być sytuacja, w której cztery strony są drukowanie na jednym arkuszu, przy czym pierwszy z nich zawiera strony od 1 do 4, drugi od 5 do 8 itd.
- Kompletowanie zeszytowe jest to metoda, w której arkusze są składane i wkładane jeden w drugi. Przykładem publikacji łączonej tym sposobem może być cienki zeszyt lub czasopismo oprawione w błyszczący papier i spięte na grzbiecie zszywkami.
- Kompletowanie złożone jest to metoda, w której wszystkie zadrukowane arkusze składające się na pojedynczą kopię dokumentu są układane w odpowiedniej kolejności i umieszczane na stosie. Strony ułożone na stosie zostają wtedy przecięte na kilka odrębnych stosów, które następnie znowu są układane jeden na drugim. Na przykład w przypadku dokumentu złożonego z 32 stron i wydrukowanego po cztery strony na arkuszu, pierwszy arkusz zawierać będzie strony 1, 8, 16 i 24. Na drugim arkuszu znajdą się strony 2, 9, 17 i 25 itd.

Aby wybrać jedną z gotowych metod kompletowania:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- 2 Uaktywnij narzędzie "Układ rozmieszczenia".
- 3 Na pasku właściwości naciśnij jeden z poniższych przycisków:
 - "Kompletowanie kartkowe",
 - "Kompletowanie zeszytowe",
 - "Kompletowanie złożone".

Korzystanie z niestandardowej metody kompletowania

Przy korzystaniu z niestandardowej metody kompletowania możliwe jest indywidualne rozmieszczenie poszczególnych stron drukowanych na każdym z arkuszy. Aby wybrać niestandardową metodę kompletowania, w pierwszym rzędzie należy określić liczbę arkuszy składających się na cały wydrukowany dokument. Następnie można określić liczbę stron na każdym z arkuszy i wskazać, która strona ma się znaleźć w wybranym położeniu.

Aby użyć niestandardowej metody kompletowania:

1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.

- 2 Uaktywnij narzędzie "Układ rozmieszczenia".
- 3 Na pasku właściwości włącz przycisk "Niestandardowe kompletowanie".
- 4 Na pasku właściwości wpisz odpowiednią liczbę w polu "Liczba arkuszy luźnych".

Aby wybrać jeden z arkuszy luźnych:

- 1 Wykonaj wszystkie czynności z poprzedniej procedury.
- 2 Na dole okna podglądu wydruku kliknij jedną z kart "Arkusz luźny".

Określanie liczby stron w grupach

Przy korzystaniu z zeszytowej metody kompletowania można połączyć drukowane składki w jedną lub w kilka odrębnych grup. Domyślnie wszystkie strony są drukowane jako część jednej dużej grupy zszytych razem składek. Niektóre książki powstają jednak przez oprawienie większej liczby oddzielnych fragmentów złożonych z połączonych zeszytowo składek. Jeśli dany dokument ma być oprawiany w taki właśnie sposób, możliwe jest określenie liczby stron, z których powinien się składać każdy z fragmentów.

Aby określić liczbę stron w grupie:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- **2** Uaktywnij narzędzie "Układ rozmieszczenia".
- 3 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Kompletowanie zeszytowe".
- 4 Na pasku właściwości wpisz odpowiednią liczbę w polu "Stron w grupie".

Rozmieszczanie stron na arkuszu luźnym

Strony drukowane na pojedynczym arkuszu można rozmieścić automatycznie, korzystając z dwóch opcji. Opcja "Sekwencyjne autoporządkowanie" powoduje rozłożenie stron od lewej do prawej i od góry do dołu w kolejności czytania. Opcja "Autoporządkowanie klonowanych" powoduje zadrukowanie wszystkich pozycji arkusza kopiami jednej i tej samej strony. Taka opcja jest użyteczna na przykład przy tworzeniu wizytówek. Po automatycznym rozmieszczeniu stron można wybrać kąt wydruku. W celu określenia kolejności stron wystarczy kliknąć miejsce na stronie i wpisać odpowiedni numer strony. Kąt obrotu decyduje o tym, czy strona będzie wydrukowana w orientacji naturalnej (0 stopni) czy też obrócona górą do dołu (180 stopni).

Aby uporządkować strony z użyciem opcji "Sekwencyjne autoporządkowanie":

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- 2 Uaktywnij narzędzie "Układ rozmieszczenia".
- **3** W polach "Strony w poziomie/pionie" wpisz liczbę stron, które powinny się znaleźć na każdym z zadrukowanych arkuszy.
- 4 Kliknij jedną ze stron w oknie podglądu wydruku.
- 5 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Sekwencyjne autoporządkowanie".

- 6 Wpisz numer strony w polu "Kolejność stron".
- 7 Wybierz kąt obrotu z listy "Obrót strony".

Aby uporządkować strony z użyciem opcji "Autoporządkowanie klonowanych":

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Kliknij jedną ze stron w oknie podglądu wydruku.
- 3 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Autoporządkowanie klonowanych".
- 4 Wpisz numer strony w polu "Kolejność stron".
- 5 Wybierz kąt obrotu z listy "Obrót strony".

Aby samodzielnie zmienić kolejność stron:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 4 z procedury "Aby uporządkować strony z użyciem opcji »Sekwencyjne autoporządkowanie«".
- 2 Wpisz numer strony.
- **3** Wybierz kąt obrotu z listy "Obrót strony".

Zmiana szerokości rowków

Jeżeli na powierzchni jednego arkusza drukowanych jest kilka stron w pionie lub w poziomie, możliwe jest określenie szerokości odstępów (rowków) między stronami. Można wybrać opcję automatycznej regulacji odstępów, która powoduje, że strony dokumentu wypełnią całą dostępną powierzchnię arkusza. Można nakazać, by wszystkie odstępy poziome i pionowe były tej samej szerokości, lub indywidualnie zadać szerokość każdego odstępu.

Aby wybrać automatyczny sposób separowania stron:

1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.

- 2 Uaktywnij narzędzie "Układ rozmieszczenia".
- **3** W polach "Strony w poziomie/pionie" wpisz liczbę stron, które powinny się znaleźć na każdym z zadrukowanych arkuszy.
- 4 Kliknij odstęp między dowolnymi dwiema stronami (w pionie lub w poziomie).
- 5 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Automatyczne szerokości rowków".

Aby zastosować jednakowe szerokości odstępów w pionie i w poziomie:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 4 z poprzedniej procedury.
- 2 Na pasku właściwości naciśnij przycisk "Jednakowe rowki".
- 3 Na pasku właściwości wpisz wartość w polu "Rozmiar rowka".

Aby zmienić szerokości pojedynczych odstępów:

- 1 Wykonaj kroki od 1 do 4 z procedury "Aby wybrać automatyczny sposób separowania stron".
- 2 Na pasku właściwości wyłącz obie opcje:
 - "Automatyczne szerokości rowków",
 - "Jednakowe rowki".
- 3 Na pasku właściwości wpisz wartość w polu "Rozmiar rowka".

Umieszczanie znaczników cięcia i zginania

Po kliknięciu odstępu miedzy dwiema stronami (w pionie lub w poziomie) można określić pozycję umieszczenia znaczników cięcia i zginania zadrukowanego arkusza. Znaczniki te są następnie wykorzystywane w procesie introligatorskim po przekazaniu dokumentu do drukarni.

Aby umieścić znaczniki cięcia i zginania:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- 2 Uaktywnij narzędzie "Układ rozmieszczenia".
- **3** W polach "Strony w poziomie/pionie" wpisz liczbę stron, które powinny się znaleźć na każdym z zadrukowanych arkuszy.
- **4** W oknie podglądu wydruku wybierz jeden z odstępów, klikając puste miejsce między stronami (w pionie lub w poziomie).
- 5 Na pasku właściwości kliknij jeden lub oba z poniższych przycisków:
 - "Miejsce cięcia" powoduje umieszczenie znacznika cięcia.
 - "Miejsce zgięcia" powoduje umieszczenie znacznika składania.



Dobieranie szerokości marginesów

Przy drukowaniu na drukarce biurowej zachodzi często potrzeba ustawiania szerokości marginesów, by wyłączyć z druku obszar niedostępny dla drukarki. Jeśli szerokość marginesu jest mniejsza niż szerokość obszaru niedostępnego dla drukarki, może nastąpić obcięcie niektórych krawędzi stron dokumentu lub znaków drukarskich. W oknie podglądu wydruku możliwe jest porównanie szerokości marginesów z szerokością obszaru niedostępnego dla drukarki, przez wybranie z menu **Widok** polecenia **Obszar drukowany**.

W przypadku dokumentów przekazywanych do drukarni lub do biura usług poligraficznych może zaistnieć konieczność zachowania minimalnej szerokości marginesów, na przykład z przeznaczeniem na znaki drukarskie lub dla automatycznych uchwytów papieru.

Aby dobrać szerokość marginesów:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- 2 Uaktywnij narzędzie "Układ rozmieszczenia".
 - **3** W polach "Strony w poziomie/pionie" wpisz liczbę stron, które powinny się znaleźć na każdym z zadrukowanych arkuszy.
- 4 W oknie podglądu wydruku kliknij jeden z marginesów.
- 5 Na pasku właściwości wpisz wartości w polach "Lewy/Górny margines".

Podgląd oraz zmiana wielkości i położenia zadania drukowania

Okno podglądu wydruku daje możliwość wyświetlenia dokumentu w takiej postaci, jaką uzyska on na wydruku. Widoczne jest umiejscowienie i rozmiar stron dokumentu na arkuszu papieru. Wyświetlane są także znaki drukarskie, takie jak znaczniki cięcia i składania lub paski kalibracji.

Przy korzystaniu z całostronicowego lub niestandardowego układu rozmieszczenia możliwa jest zmiana położenia i rozmiaru wydruku na arkuszu. Jeśli jednak publikacja zawiera mapy bitowe, należy zachować dużą ostrożność przy modyfikowaniu rozmiaru wydruku. Powiększanie map bitowych może spowodować, że będą one miały poszarpane krawędzie, lub że piksele obrazka staną się zbyt widoczne.

Można także wyświetlić miniaturowy podgląd wydruku w oknie dialogowym **Drukuj.** Okno podglądu miniaturowego pozwala obejrzeć dokument przed wydrukiem, lecz nie umożliwia wprowadzania jakichkolwiek zmian.

Wyświetlanie podglądu wydruku

Podgląd wydruku pozwala zobaczyć, jak dokument będzie wyglądał po wydrukowaniu. Przejście do odpowiedniego okna następuje po wybraniu polecenia **Podgląd wydruku** z menu **Plik**. Podgląd umożliwia przechodzenie pomiędzy stronami oraz wyświetlanie ich w powiększeniu. Specjalna opcja pozwala także wyświetlić wygląd wyciągów barwnych.

Aby wyświetlić podgląd wydruku dokumentu:

• Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.

Aby w oknie podglądu wyświetlić inną stronę:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- **2** Naciśnij jeden z poniższych przycisków znajdujących się pod oknem podglądu wydruku:
 - przycisk ze strzałką skierowaną w lewo pozwala przechodzić do poprzednich stron dokumentu,
 - przycisk ze strzałką skierowaną w prawo pozwala przechodzić do następnych stron dokumentu.



• Przyciski ze strzałkami dostępne są tylko w przypadku, gdy ustawienia wydruku przewidują drukowanie więcej niż jednej strony. Przycisków nie będzie, jeśli wybrano wydruk tylko strony bieżącej.



 Okno dialogowe Przejdź do także pozwala przenosić się między stronami dokumentu. Aby otworzyć to okno, z menu Widok należy wybrać polecenie Przejdź do.

Aby wydrukować stronę widoczną w oknie podglądu:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- 2 Z menu Plik wybierz polecenie Wydrukuj ten arkusz.

Aby powiększyć stronę w oknie podglądu:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- 2 Z menu Widok wybierz polecenie Powiększenie.

- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz jedną z opcji odpowiadających ustalonym poziomom powiększenia.
 - Wybierz opcję "Procent" i wpisz nową wartość w procentach.
- R

• Możliwe jest także powiększenie wybranego fragmentu podglądu wydruku za pomocą narzędzia "Powiększenie".

Aby w oknie podglądu wydruku wyświetlić poszczególne wyciągi barwne:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- 2 Z menu Widok wybierz polecenie Podgląd wyciągów barwnych, a następnie wybierz polecenie Wyciągi barwne.
- **3** Kliknij jedną z widocznych w dolnej części okna zakładek, aby wyświetlić strony w odpowiedniej barwie składowej.



- Wyciągi poszczególnych barw można wyświetlić tylko wtedy, gdy w oknie Opcje drukowania zaznaczono pole wyboru "Drukuj wyciągi barwne".
- Wybranie z menu Widok podglądu Automatyczny (symulacja urządzenia wyjściowego) spowoduje wyświetlenie podglądu z ustawieniami zgodnymi ze sterownikiem urządzenia drukującego. Przykładowo jeśli wykorzystywana jest drukarka czarno-biała, w oknie podglądu wyświetlony będzie obrazek w odcieniach szarości.
- Podgląd z symulacją urządzenia wyjściowego włączony jest domyślnie. Po zmianie ustawień podglądu funkcja ta zostaje wyłączona. Aby ją włączyć ponownie, należy wybrać polecenie Automatyczny (symulacja urządzenia wyjściowego).

Wyświetlanie podglądu wydruku w oknie podglądu miniaturowego

Możliwe jest wyświetlanie wydruku w oknie podglądu miniaturowego, dostępnym za pośrednictwem okna dialogowego **Drukuj**. Okno podglądu miniaturowego nie pozwala jednak na wprowadzanie jakichkolwiek zmian w ustawieniach zadania drukowania. Przydaje się do szybkiego podejrzenia wygląd dokumentu przed wydrukowaniem.

2 Naciśnij przycisk podglądu miniaturowego w prawej górnej części okna dialogowego. Aby poruszać się między stronami dokumentu w oknie podglądu miniaturowego: Naciśnij jeden z poniższych przycisków w dolnej części okna podglądu miniaturowego: przycisk przejścia na początek – powoduje przejście do pierwszej strony dokumentu, przycisk przejścia na koniec – powoduje przejście do ostatniej strony dokumentu. Aby w oknie podglądu miniaturowego wyświetlić określoną stronę:

Aby wyświetlić podgląd wydruku w oknie podglądu miniaturowego:

1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.

• Wybierz jedną ze stron na liście "Strona" w dolnej części okna podglądu miniaturowego.

Dostosowywanie podglądu wydruku

Wyłączenie wyświetlania zawartości dokumentu pozwala zwiększyć szybkość podglądu wydruku. Ponadto można wybrać podgląd w kolorze lub w odcieniach szarości. Wyświetlanie poszczególnych wyciągów barwnych w skali szarości jest bardzo użyteczne przy rozpatrywaniu rozkładu kolorów. Kolor żółty jest szczególnie trudny w obserwacji na białym tle. Nawet kolory purpurowy i niebieskozielony przy małych intensywnościach łatwiej dają się obserwować przy użyciu odcieni szarości.

Aby ukryć zawartość dokumentu:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- 2 W menu Widok usuń zaznaczenie polecenia Pokaż obrazek.



- Jeśli obok polecenia **Pokaż obrazek** widoczny jest znacznik, polecenie jest włączone.
- Kiedy polecenie **Pokaż obrazek** jest wyłączone, drukowany dokument jest reprezentowany przez prostokąt ograniczający, który można pozycjonować i skalować.

.....

>>

M

K

Aby wybrać kolory lub odcienie szarości na podglądzie wydruku:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Z menu Widok wybierz polecenie Podgląd kolorów i wskaż polecenie Kolor.
 - Z menu Widok wybierz polecenie Podgląd kolorów i wskaż polecenie Skala szarości.

Określanie rozmiaru dokumentu na wydruku

Możliwe jest określenie rozmiaru każdej strony drukowanego dokumentu, przy czym nie ma to wpływu na wielkość stron oryginału. Stosunek wysokości do szerokości strony na wydruku określany jest mianem "proporcji".

Aby zmienić rozmiar stron na wydruku:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- 2 Uaktywnij narzędzie "Wskaźnik".
 - 3 Kliknij w oknie podglądu wydruku.
 - 4 Na pasku właściwości wpisz wartości w poniższych polach:



t

- "Szerokość" pozwala określić szerokość strony w oknie podglądu wydruku,
- "Wysokość" pozwala określić wysokość strony w oknie podglądu wydruku.



• Alternatywną metodą określenia rozmiaru strony na podglądzie wydruku jest przeciąganie uchwytów.

.....

Aby dopasować rozmiar drukowanej strony dokumentu do rozmiaru kartki:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Układ".
- 3 Zaznacz opcję "Dopasuj do strony".

Dobieranie położenia drukowanej strony

Możliwe jest określenie położenia każdej drukowanej strony na arkuszu papieru, przy czym nie ma to wpływu na oryginał. Jeśli wybrano niestandardowy układ rozmieszczenia, możliwe jest umieszczenie kilku stron dokumentu na jednym arkuszu papieru. Rozmiar i położenie można określić dla każdej strony niezależnie.

Aby określić położenie strony na arkuszu:

1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.



- **2** Uaktywnij narzędzie "Wskaźnik".
- 3 Kliknij w oknie podglądu wydruku.
- 4 Wpisz wartości w poniższych polach na pasku właściwości:
 - "Położenie lewego górnego rogu" (pole dolne) określa odległość od górnej krawędzi obszaru drukowalnego,
 - "Położenie lewego górnego rogu" (pole górne) określa odległość od lewej krawędzi obszaru drukowalnego.

R

• Alternatywną metodą określenia położenia strony jest przeciągnięcie strony w odpowiednie miejsce za pomocą znaku "X" w środku.

Aby skonfigurować położenie drukowanej strony dokumentu na arkuszu:

1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.

>>

- 2 Naciśnij przycisk podglądu miniaturowego w prawym górnym rogu okna dialogowego **Drukuj**.
- 3 Kliknij kartę "Układ".
- 4 Zaznacz opcję "Zmień położenie obrazka na".
- 5 Z listy "Zmień położenie obrazka na" wybierz pozycję "Niestandardowa".
- **6** Kliknij strzałkę poniżej listy "Zmień położenie obrazka na", by wybrać pozycję strony.
- 7 Określ położenie strony, wpisując wartości w poniższych polach:
 - "Położenie",
 - "Rozmiar",
 - "Współczynnik skalowania",
 - "Liczba fragmentów".



• Opcja "Liczba fragmentów" jest aktywna tylko pod warunkiem, że zaznaczono wcześniej pole wyboru "Drukuj z podziałem na fragmenty"; w przeciwnym razie opcja ta jest nieaktywna.

Aby automatycznie określić pozycję drukowanej strony na wydruku:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 4 z poprzedniej procedury.
- 2 Wybierz jedną z pozycji na liście "Zmień położenie obrazka na".

Wykorzystanie języka PostScript do optymalizacji wydruku

PostScript jest to język opisu strony, służący do przesyłania poleceń do urządzenia drukującego. Wszystkie elementy w zadaniu drukowania (na przykład krzywe oraz tekst) są przedstawiane jako polecenia w kodzie postscriptowym, który jest następnie interpretowany przez urządzenie drukujące.

PostScript nie jest jedyną metodą przesyłania instrukcji wydruku, dlatego też niektóre urządzenia nie są zgodne z tym standardem. Jednak brak obsługi języka PostScript sprawia, że niektóre funkcje przestają być dostępne. Na przykład w takiej sytuacji niemożliwe jest dopasowanie parametrów rastra.

Istnieją trzy wersje języka PostScript. PostScript 1, pierwszy z rodziny języków PostScript, ma pewne ograniczenia (opisane poniżej). Wprowadzenie standardu PostScript 2 zdecydowanie zmniejszyło możliwość błędów przy druku. PostScript 3, najnowsza wersja języka PostScript, odznacza się zwiększoną szybkością i dysponuje nowymi funkcjami.

Ograniczenia języka PostScript 1:

Korzystanie z języka PostScript 1 wiąże się z pewnymi problemami:

- Jeśli dokument zawiera złożone obiekty wektorowe, wydruk na urządzeniu pracującym w standardzie PostScript 1 może zakończyć się niepowodzeniem. W celu przedstawienia krzywych wektorowych urządzenie postscriptowe drukuje szereg krótkich linii prostych nazywanych segmentami (segmentem jest każda linia prosta łącząca dwa węzły). Urządzenia obsługujące PostScript 1 nie są zdolne do drukowania grafiki wektorowej zawierającej ponad 1500 segmentów. Powoduje to ograniczenie dopuszczalnej liczby węzłów w tych obiektach do około 500.
- Jeśli dokument zawiera obiekt ze skomplikowanym wypełnieniem (na przykład wypełnieniem teksturą lub wypełnieniem postscriptowym), dopuszczalna liczba węzłów ulega obniżeniu do około 300.

- Jeśli obiekt tekstowy wypełniono teksturą, urządzenie obsługujące język PostScript 1 może go nie wydrukować.
- Jeśli wypełnienie teksturowe zostanie wykorzystane w obiekcie zawierającym podścieżki (na przykład w rysunku pączka złożonym z dwóch połączonych okręgów umieszczonych jeden w drugim), wydruk dokumentu w standardzie PostScript 1 stanie się całkowicie niemożliwy.

Istnieje kilka sposobów ominięcia takich ograniczeń:

- Skomplikowane grafiki należy rozkładać na prostsze obiekty. Zastosowanie tej metody może okazać się niemożliwe, jeśli wykorzystywane są złożone atrybuty linii lub wypełnienia.
- Należy unikać używania złożonych wypełnień w grafikach, których mały rozmiar i tak powoduje, że na wydruku szczegóły będą słabo widoczne.
- Należy unikać stosowania złożonych wypełnień w obiektach o skomplikowanym konturze lub w tekście.
- Liczba węzłów w obiekcie powinna być jak najmniejsza.
- Należy wykorzystywać funkcje języka PostScript umożliwiające zmniejszenie stopnia skomplikowania obrazka i ostrzegające przed możliwymi błędami wydruku.

Korzystanie z języka PostScript 2 lub 3

PostScript 2 i 3 są bardziej zaawansowanymi odmianami języka PostScript w porównaniu z wersją PostScript 1. Posługiwanie się urządzeniem obsługującym PostScript 2 lub 3 pozwala zredukować liczbę błędów wydruku oraz korzystać z funkcji niedostępnych w standardzie PostScript 1. Jednak użycie opcji języka PostScript 2 lub 3 sprawia, że dokument nie da się prawidłowo wydrukować na urządzeniu nie obsługującym tych standardów. Jeśli nie można mieć pewności, czy używane urządzenie drukujące pracuje w standardzie PostScript 2 lub 3, lepiej jest nie korzystać z tych opcji.

Języki PostScript 2 i 3 pozwalają korzystać z algorytmu JPEG w celu kompresji map bitowych w zadaniu drukowania, co pozwala zmniejszyć rozmiar pliku. Ponadto w standardzie PostScript 2 i 3 używana jest szybsza metoda reprodukcji grafiki wektorowej.

Aby użyć standardu PostScript 2 lub 3:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "PostScript".
- **3** Z listy "Zgodność" wybierz pozycję "PostScript Level 2" lub "PostScript Level 3".

Aby przeprowadzić kompresję map bitowych:

- 1 Wykonaj wszystkie czynności z poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Użyj kompresji JPEG".
- 3 Przesuń suwak "Współczynnik jakości" w prawo, aby zwiększyć stopień kompresji grafiki (wraz ze wzrostem stopnia kompresji obniża się jakość obrazka).



• Dostęp do okna **Opcje drukowania** możliwy jest w oknie **Podgląd wydruku** przez naciśnięcie przycisku "Opcje" na pasku właściwości.

Drukowanie złożonych dokumentów

Próby wydrukowania złożonych obiektów z wykorzystaniem języka PostScript 1 często kończą się niepowodzeniem. Aby zapewnić prawidłowy przebieg drukowania, warto sprawdzić, czy w dokumencie nie występują skomplikowane obiekty wektorowe oraz zredukować złożoność krzywych przez zwiększanie ich gładkości. Gładkość krzywych jest parametrem decydującym, jak gładkie będą krzywe na wydruku. Jej zwiększenie powoduje, że krzywe składane są z mniejszej liczby segmentów.

Aby sprawdzić dokument pod kątem występowania złożonych obiektów wektorowych:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Problemy".
- 3 Naciśnij przycisk "Ustawienia analizy wstępnej".
- 4 Zaznacz jedno lub kilka spośród poniższych pól wyboru:
 - "Tekst z wypełnieniem teksturą (tylko PS Level 1)",
 - "Mapy bitów w złożonych ścieżkach obcinania (tylko PS Level 1)",
 - "Złożone obiekty z wypełnieniem teksturą (tylko PS Level 1)",
 - "Złożone obszary obcinania (tylko PS Level 1)",
 - "Obiekty z konturami posiadające wiele węzłów (tylko PS Level 1)",
 - "Obiekty z konturem i wypełnieniem posiadające wiele węzłów (tylko PS Level 1).

Aby zmniejszyć poziom skomplikowania krzywych przez zwiększenie współczynnika gładkości:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "PostScript".
- 3 Wpisz wartość w polu "Współczynnik gładkości".
- 4 Zaznacz pole wyboru "Automatycznie zwiększaj współczynnik gładkości". Jeśli urządzenie drukujące powinno zwiększać gładkość krzywej, która okazuje się zbyt złożona, użyj skoku wynoszącego dwa.



Kiedy opcja "Automatycznie zwiększaj współczynnik gładkości" jest włączona, maksymalna dopuszczalna gładkość krzywej określona jest ustawieniem w polu "Współczynnik gładkości" powiększonym o 10. Jeśli po przekroczeniu tej granicy krzywa nadal okazuje się zbyt skomplikowana, urządzenie pomija ją przy wydruku, skutkiem czego nie pojawi się ona w wydrukowanym dokumencie. Pominięcie krzywej nie jest sygnalizowane żadnym komunikatem. Z tego powodu należy dokładnie badać wydruki próbne przed przekazaniem gotowego dokumentu do ostatecznego wydruku.



• Jeśli skomplikowane obiekty sprawiają problemy przy wydruku, należy w polu współczynnika gładkości pozostawić ustawienie 1,00 oraz zaznaczyć pole wyboru "Automatycznie zwiększaj współczynnik gładkości". Jeżeli problem nie znika, można zwiększyć gładkość o dwa (do wartości 3,00) i spróbować ponownie.

Aby zmniejszyć poziom skomplikowania krzywych przez ograniczenie liczby punktów sterujących:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "PostScript".
- 3 Wpisz wartość w polu "Maksymalna liczba punktów na krzywej".



• Zmniejszenie liczby punktów sterujących pomaga złagodzić problemy wywołane obecnością zbyt skomplikowanych obiektów. Niższa liczba węzłów nie powoduje obniżenia jakości wydruku, natomiast pozwala zdecydowanie skrócić jego czas.



• Dostęp do okna **Opcje drukowania** możliwy jest w oknie **Podgląd wydruku** przez naciśnięcie przycisku "Opcje" na pasku właściwości.

Dołączanie znaczników PDF

PDF jest to format pliku, w którym zachowana zostaje informacja o czcionkach, obrazkach rastrowych, grafice wektorowej oraz o formatowaniu określonym w oryginalnej aplikacji. Przy tworzeniu pliku PDF na podstawie pliku postscriptowego, możliwe jest wprowadzenie doń znaczników typowych dla formatu PDF, takich jak hiperłącza oraz zakładki. Hiperłącza są to łącza lub adresy URL odsyłające do innych stron dokumentu lub do stron w Internecie. Zakładki są to łącza do innych stron w pliku reprezentowane przez tekst.

Możliwe jest także określenie, czy na początku wyświetlany ma być cały ekran, bieżąca strona, czy też tylko miniatury. Więcej informacji na temat konfigurowania hiperłączy i zakładek można znaleźć w sekcji "Publikowanie dokumentów PDF" na stronie 853.

Aby w dokumencie umieścić hiperłącza:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "PostScript".
- 3 W sekcji "Znaczniki PDF" zaznacz pole wyboru "Z hiperłączami".

Aby w dokumencie umieścić zakładki:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- 2 W sekcji "Znaczniki PDF" zaznacz pole wyboru "Z zakładkami".

Aby wyświetlić znaczniki PDF:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 procedury "Aby w dokumencie umieścić hiperłącza".
- 2 Z listy "Przy otwieraniu wyświetl" wybierz jedną z poniższych opcji:
 - "Pełny ekran" powoduje wyświetlenie strony w taki sposób, by zajęła cały ekran;
 - "Tylko strona" powoduje wyświetlenie tylko bieżącej strony;
 - "Miniatury" powoduje wyświetlenie bieżącej strony oraz wszystkich miniatur w dokumencie.

Ostrzeżenia dotyczące czcionek i kolorów dodatkowych

Jeśli zadanie drukowania zawiera zbyt wiele czcionek, wydruk może nie przebiegać prawidłowo. Jeżeli jest w nim zbyt wiele kolorów dodatkowych, prowadzi to do powstania zbyt wielkiej liczby odrębnych płyt drukarskich. W konsekwencji zwiększa się rozmiar pliku oraz koszt wydruku. Dlatego możliwe jest ustawienie opcji postscriptowych w taki sposób, by wyświetlane były ostrzeżenia, w przypadku gdy zadanie drukowania zawiera liczbę czcionek lub kolorów dodatkowych przekraczającą ustalony limit. Możliwa jest zmiana liczby kolorów dodatkowych oraz czcionek wywołujących komunikaty ostrzegawcze przez zmianę ustawień "Ostrzeżenie o użytych kolorach dodatkowych" oraz "Próg ostrzeżenia dla czcionek".

Aby ustawić wartość parametru "Ostrzeżenie o użytych kolorach dodatkowych":

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Z listy kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Globalne", a następnie kliknij pozycję "Drukowanie".
- **3** Na liście "Opcja" wybierz pozycję "Ostrzeżenie o użytych kolorach dodatkowych".
- 4 Z listy "Ustawienie" wybierz jedną z poniższych pozycji:
 - "Jeśli użyto koloru dodatkowego",
 - "Jeśli użyto więcej niż 1 koloru dodatkowego",
 - "Jeśli użyto więcej niż 2 kolorów dodatkowych",
 - "Jeśli użyto więcej niż 3 kolorów dodatkowych".

Aby ustawić wartość parametru "Próg ostrzeżenia dla czcionek":

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- 2 Z listy "Opcja" wybierz pozycję "Próg ostrzeżenia dla czcionek".
- **3** Z listy "Ustawienie" wybierz liczbę z zakresu od 1 do 50.



 Ostrzeżenia dotyczące kolorów dodatkowych i czcionek mogą być konfigurowane także w oknie podglądu wydruku. W tym celu należy z menu Ustawienia wybrać polecenie Preferencje drukowania i zmodyfikować odpowiednie opcje w sekcji "Ustawienia specjalne".

R

Optymalizacja wypełnień tonalnych do drukowania

Drukowanie wypełnień tonalnych można zoptymalizować na dwa sposoby. Po pierwsze, można sprawdzać i usuwać występowanie efektu pasmowania. Zjawisko to polega na wypełnieniu danego obszaru pasami o zmiennych kolorach, zamiast płynnie zmieniającymi się barwami, a występuje, gdy użyta jest zbyt mała liczba pasm wypełnienia tonalnego. Oprócz tego możliwe jest zmniejszenie stopnia złożoności tych wypełnień, mające na celu skrócenie czasu drukowania.

Po uaktywnieniu funkcji "Automatycznie zwiększaj liczbę pasm wypełnienia" i "Optymalizuj wypełnienia tonalne" możliwe jest zwiększenie liczby pasm wypełnień tonalnych, które tego wymagają, oraz zmniejszenie liczby tych pasm w wypełnieniach zbyt skomplikowanych.

Funkcje te są dostępne tylko dla urządzeń zgodnych ze standardem PostScript.

Aby sprawdzić wypełnienia tonalne pod względem efektu pasmowania:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Problemy".
- 3 Naciśnij przycisk "Ustawienia analizy wstępnej".
- 4 Zaznacz pole wyboru "Pasmowane wypełnienia tonalne".

Aby automatycznie zwiększyć liczbę pasm wypełnienia tonalnego:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "PostScript".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Automatycznie zwiększaj liczbę pasm wypełnienia".

Aby zoptymalizować wypełnienia tonalne w celu zmniejszenia stopnia ich złożoności:

- 1 Wykonaj kroki 1 i 2 z procedury "Aby sprawdzić wypełnienia tonalne pod względem efektu pasm".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Optymalizuj wypełnienia tonalne".



- Opcja automatycznego zwiększania liczby pasm powoduje zwiększanie liczby kroków użytych w celu odtworzenia wypełnienia tonalnego na wydruku. Może to spowodować wydłużenie czasu drukowania, ale otrzymane wypełnienia będą miały najlepszą możliwą jakość.
- Sprawdzanie wypełnień tonalnych pod względem efektu pasmowania jest możliwe tylko w przypadku wypełnień liniowych.

Drukowanie 765

Ładowanie czcionek Type 1

Domyślnie sterownik urządzenia drukującego ładuje czcionki Type 1 do pamięci urządzenia. Jeżeli opcja "Załaduj czcionki Type 1" zostanie wyłączona, wówczas czcionki będą drukowane w formie grafiki (w postaci krzywych albo map bitowych). Taka możliwość jest pomocna w przypadku plików zawierających wiele czcionek, których ładowanie zajęłoby bardzo dużo czasu, lub wręcz zakończyłoby się niepowodzeniem z uwagi na zbyt małą ilość pamięci.

Aby włączyć opcję wysyłania czcionek Type 1 do urządzenia drukującego:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "PostScript".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Załaduj czcionki Type 1".
- Luis
- Opcja "Załaduj czcionki Type 1" jest dostępna tylko w przypadku urządzeń obsługujących język PostScript.
- Po zaznaczeniu pola wyboru "Załaduj czcionki Type 1" automatycznie zaznaczane jest pole wyboru "Przekształć TrueType w Type 1". Dzięki temu czcionki True Type zostaną przekształcone na czcionki Type 1, po czym wysłane do urządzenia drukującego. Opcję tę należy wyłączać tylko wtedy, gdy używane urządzenie ma problemy z interpretacją czcionek Type 1.

Ustawianie parametrów czcionek rastrowych

Rastrowe wersje czcionek TrueType wyglądają lepiej przy mniejszych rozmiarach liter i są drukowane szybciej od normalnych czcionek. Ponieważ czcionki rastrowe pochłaniają duże ilości pamięci urządzeń postscriptowych, konieczne może się okazać ograniczenie ich liczby w celu uniknięcia błędów wydruku.

Rastrowa wersja czcionki tworzona jest w pamięci drukarki tylko wtedy, gdy spełnione są następujące warunki:

- Drukowany znak nie jest większy od dopuszczalnej wielkości czcionki rastrowej. Domyślnie jest to wielkość 75 pikseli, co odpowiada czcionce 18-punktowej przy rozdzielczości 300 dpi, 9-punktowej przy rozdzielczości 600 dpi i 4,5-punktowej przy rozdzielczości 1200 dpi. Próg wielkości czcionki rastrowej może zostać zmieniony (patrz dalej).
- Tekst nie został przeskalowany ani pochylony.
- Tekst nie ma konturu ani nie ma wypełnienia innego niż jednolite.

- W tekście nie zastosowano żadnych transformacji nieliniowych.
- Rysunek nie jest drukowany przy aktywnych opcjach zmiany wielkości czy dopasowywania do strony z okna Opcje drukowania.

Aby ograniczyć liczbę utworzonych czcionek rastrowych:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Globalne", a następnie kliknij pozycję "Drukowanie".
- 3 Z listy "Opcja" wybierz pozycję "Limit czcionek rastrowych".
- 4 W polu "Ustawienie" wybierz dowolną wartość z przedziału od 0 do 100.

Aby ustawić próg wielkości czcionki rastrowej:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Globalne", a następnie kliknij pozycję "Drukowanie".
- 3 Na liście "Opcja" wybierz pozycję "Próg rozmiaru czcionek rastrowych".
- 4 Na liście "Ustawienie" wybierz wartość z przedziału od 0 do 1000.

Drukowanie kolorowych map bitowych

Kolorowe mapy bitowe można drukować w trybie CMYK, RGB lub w odcieniach szarości. Wydruk map bitowych na urządzeniu postscriptowym zwykle odbywa się przy użyciu modelu CMYK (z utworzeniem wyciągów barwnych w kolorach niebieskozielonym, purpurowym, żółtym i czarnym). Jeżeli wydruk odbywa się na urządzeniu pracującym w trybie RGB (kolory czerwony, zielony i niebieski) lub CMY (kolory niebieskozielony, purpurowy i żółty), na liście "Wyprowadzaj kolorowe mapy bitowe jako" należy wybrać opcję "RGB".

Urządzenia pracujące w trybie RGB odbierają wartości kolorów RGB zamiast wartości CMYK. Urządzenia pracujące w trybie CMY przekładają wartości kolorów RGB do modelu CMY (model trójkolorowy na model trójkolorowy) z większą skutecznością, niż wartości CMYK na wartości CMY (model czterokolorowy na model trójkolorowy).

Aby drukować kolorowe mapy bitowe w trybie RGB:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Różne".
- 3 Z listy "Wyprowadzaj kolorowe mapy bitowe jako" wybierz pozycję "RGB".

Aby drukować kolorowe mapy bitowe w trybie CMYK:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- 2 Z listy "Wyprowadzaj kolorowe mapy bitowe jako" wybierz pozycję "CMYK".

Aby drukować kolorowe mapy bitowe w odcieniach szarości:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 procedury "Aby drukować kolorowe mapy bitowe w trybie RGB".
- **2** Z listy "Wyprowadzaj kolorowe mapy bitowe jako" wybierz pozycję "Skala szarości".
- Opcja "RGB" jest dostępna wyłącznie w przypadku urządzeń postscriptowych.

• Dostęp do okna **Opcje drukowania** możliwy jest w oknie **Podgląd wydruku** przez naciśnięcie przycisku "Opcje" na pasku właściwości.

Regulowanie parametrów zadania drukowania

Podczas drukowania czcionek i map bitowych można napotkać kilka rodzajów problemów. Opcje opisane w niniejszej sekcji pomagają w ich rozwiązywaniu. W przypadku wystąpienia trudności z drukowaniem należy w pierwszym rzędzie ustalić, które elementy drukowanego obrazka są źródłem kłopotów. Na przykład problemem może być nieprawidłowe drukowanie czcionek lub niemożliwość wydrukowania mapy bitowej. Następnie trzeba odszukać opis zagadnienia związanego z występującym rodzajem problemu.

Karta "Możliwości sterownika" w oknie dialogowym **Preferencje drukowania** zawiera wiele opcji użytecznych przy regulowaniu parametrów zadania wydruku. Okno to umożliwia ustawianie opcji i przegląd możliwości dla każdego z zainstalowanych urządzeń drukujących.

Określanie liczby pasm wypełnienia tonalnego na wydruku

Możliwe jest określenie liczby pasm wypełnienia tonalnego w drukowanym obrazku. Mniejsze wartości powodują przyspieszenie wydruku, lecz gradacja odcieni w wypełnieniach tonalnych może zatracić płynność, prowadząc do powstania efektu pasm. Lepsze wyniki osiągnąć można przez tworzenie łagodniejszych przejść między kolorami, ale czas drukowania jest wówczas dłuższy.

Aby określić liczbę pasm wypełnienia tonalnego na wydruku:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Różne".
- 3 Wpisz odpowiednią wartość w polu "Pasma wypełnienia tonalnego".



- Każdemu obiektowi można przypisać niestandardowe wypełnienia tonalne. Niestandardowe wypełnienia tonalne mają wyższy priorytet od ustawień w oknie **Opcje drukowania**.
- Liczba pasm określona w oknie dialogowym **Opcje** ma wpływ jedynie na sposób wyświetlania wypełnień tonalnych, a nie na ich wydruk.

.....

Drukowanie map bitowych w małych fragmentach

Możliwe jest określenie, czy mapy bitowe mają zostać wysłane do drukarek niepostscriptowych w jednym bloku, czy też w mniejszych fragmentach (o wielkości poniżej 64KB). Najczęściej sterownik drukarki przekazuje do aplikacji informację o tym, która z tych metod drukowania może zostać zastosowana. Jeśli okaże się, że mapy bitowe nie są drukowane we właściwy sposób, można spróbować wymusić ich przesyłanie do drukarki w mniejszych fragmentach.

Jeśli ta metoda jest już stosowana, można określić stopień nakładania się sąsiednich fragmentów. Nakładanie takie pozwala zmniejszyć intensywność efektu widocznej siatki, który może wyniknąć w przypadku niektórych urządzeń drukujących, gdy mapy bitowe są drukowane we fragmentach.

Aby wydrukować mapy bitowe we fragmentach:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- 2 Z menu Ustawienia wybierz polecenie Preferencje drukowania.
- **3** Na liście kategorii kliknij pozycję "Ogólne", a następnie pozycję "Możliwości sterownika".
- **4** Z listy "Drukarka" wybierz sterownik urządzenia nie obsługującego języka PostScript.
- 5 Zaznacz pole wyboru "Wyprowadzaj mapy bitowe w porcjach po 64K" w sekcji "Ustawienia specyficzne dla tego sterownika".



Podczas drukowania kolorowych obrazków na czarno-białej drukarce można określić, czy kolory jednolite mają zostać zastąpione przez kolor czarny, czy też przez odpowiednie odcienie szarości.

Aby wydrukować kolorowy dokument w trybie monochromatycznym lub w odcieniach szarości:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Różne".
- 3 Wybierz jedną z następujących opcji:
 - "Wszystkie kolory na czarno",
 - "Wszystkie kolory w odcieniach szarości".

Drukowanie kolorowych map bitowych

Korzystanie z systemu zarządzania kolorami pozwala zapewnić precyzyjne odwzorowanie kolorów. Można wybrać, czy mapy bitowe mają być przesyłane do drukarki w trybie CMYK, RGB, czy w skali szarości. W przypadku urządzenia postscriptowego mapy bitowe mogą być wyprowadzane jedynie w trybie CMYK. W przypadku urządzeń niepostscriptowych wyjściowymi formatami map bitowych mogą być RGB lub skala szarości. Drukowanie map bitowych w trybie CMYK lub RGB prowadzi do zwiększenia rozmiaru pliku, natomiast drukowanie w skali szarości pozwala zmniejszyć rozmiar pliku.

Aby drukować mapy bitowe w trybie CMYK:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- 3 Z listy "Nazwa" wybierz drukarkę postscriptową.
- 4 Kliknij kartę "Różne".
- 5 Z listy "Wyprowadzaj kolorowe mapy bitowe jako" wybierz opcję "CMYK".

Aby drukować mapy bitowe w trybie RGB:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Różne".
- 3 Z listy "Wyprowadzaj kolorowe mapy bitowe jako" wybierz opcję "RGB".

Aby drukować mapy bitowe w skali szarości:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- **2** Z listy "Wyprowadzaj kolorowe mapy bitowe jako" wybierz opcję "Skala szarości".

Zmniejszanie rozdzielczości map bitowych w oknie dialogowym drukowania

Rozmiar pliku z wydrukiem można zmniejszyć poprzez zmniejszanie rozdzielczości map bitowych. Mapy bitowe składają się z pikseli. Zmniejszenie rozdzielczości oznacza zmniejszenie liczby pikseli umieszczonych w każdej linii. Zmniejszenie liczby pikseli powoduje zmniejszenie rozmiaru pliku. Zmniejszenie rozdzielczości możliwe jest dla map bitowych kolorowych, w odcieniach szarości oraz monochromatycznych.

Aby zmniejszyć rozdzielczość kolorowych map bitowych:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Różne".
- **3** Zaznacz pole wyboru "Kolorowe" w sekcji "Zmniejszenie rozdzielczości map bitowych".
- 4 Wpisz odpowiednią liczbę w polu na prawo od pola "Kolorowe".

Aby zmniejszyć rozdzielczość map bitowych w odcieniach szarości:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- **2** Zaznacz pole wyboru "Skala szarości" w sekcji "Zmniejszenie rozdzielczości map bitowych".
- 3 Wpisz odpowiednią liczbę w polu na prawo od pola "Skala szarości".

Aby zmniejszyć rozdzielczość monochromatycznych map bitowych:

- 1 Wykonaj kroki 1 i 2 z procedury "Aby zmniejszyć rozdzielczość kolorowych map bitowych".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Monochromatyczne" w sekcji "Zmniejszenie rozdzielczości map bitowych".
- 3 Wpisz odpowiednią liczbę w polu na prawo od pola "Monochromatyczne".
- Zmniejszenie rozdzielczości map bitowych odnosi efekty wyłącznie w przypadku, gdy ich rozdzielczość jest wyższa niż rozdzielczość ustawiona w sekcji "Zmniejszenie rozdzielczości map bitowych".

Rastrowanie stron

W przypadku wydruków o dużej złożoności korzystne może być przekształcenie każdej strony w postać rastrową, czyli w mapę bitową. Rastrowanie pozwala przyspieszyć drukowanie przy wydrukach próbnych oraz ominąć problemy w przypadku niektórych sterowników drukarek niepostscriptowych.

Aby zrastrować stronę:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Różne".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Rasteryzacja całej strony".
- 4 Wpisz odpowiednią liczbę w polu na prawo od pola "Rasteryzacja całej strony".

Kontrola pasm przy drukowaniu

Niektóre drukarki niepostscriptowe nie mają wystarczająco dużo pamięci potrzebnej do przechowania całej drukowanej strony, skutkiem czego strona drukowana jest w kilku etapach zwanych pasmami. Zgodnie z ustawieniem domyślnym, sterownik urządzenia drukującego przejmuje na siebie odpowiedzialność za podział strony na pasma przed przesłaniem jej do drukarki. Jeśli taka metoda postępowania okazuje się zbyt wolna lub prowadzi do powstania problemów, można samodzielnie podzielić zadanie drukowania na pasma jeszcze przed przekazaniem go do sterownika drukarki.

Aby podzielić zadanie drukowania na pasma przed przesłaniem go do sterownika drukarki:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- 2 Z menu Ustawienia wybierz polecenie Preferencje drukowania.
- **3** Z listy kategorii kliknij pozycję "Ogólne", a następnie pozycję "Możliwości sterownika".
- 4 Z listy "Drukarka" wybierz nazwę niepostscriptowego urządzenia drukującego.
- 5 Zaznacz pole wyboru "Wysyłaj pasma do sterownika".



- Opcje zebrane w sekcji "Ustawienia specyficzne dla tego sterownika" są dostępne wyłącznie po wybraniu urządzenia niepostscriptowego z listy "Drukarka". W przeciwnym razie opcje te są nieaktywne.
- Pole wyboru "Wysyłaj pasma do sterownika" dostępne jest jedynie w systemach Windows 95 i Windows 98.

Kontrola nad obcinaniem wypełnień

Każde wypełnienie inne niż wypełnienie jednolite w przypadku obiektu o kształcie innym niż prostokątny wymaga obcinania, ponieważ wypełnienia te są wysyłane do urządzenia drukującego jako mapy bitowe, a mapy bitowe mają kształt prostokątny. Obcinanie pozwala usunąć te części wypełnienia, które nie powinny być widoczne. Standardowo funkcję tę obsługuje sterownik drukarki, co umożliwia szybszą obróbkę danych. Jeśli przy wydruku niestandardowych wypełnień pojawią się problemy, należy włączyć opcję programowego obcinania wypełnień.

Ta opcja odnosi się wyłącznie do urządzeń niepostscriptowych.

Aby przypisać kontrolę nad obcinaniem wypełnień:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- 2 Z menu Ustawienia wybierz polecenie Preferencje drukowania.
- **3** Na liście kategorii kliknij pozycję "Ogólne", a następnie pozycję "Możliwości sterownika".

- 4 Z listy "Drukarka" wybierz nazwę niepostscriptowego urządzenia drukującego.
- 5 Zaznacz pole wyboru "Użyj programowego obcinania wypełnień".



• Opcje zebrane w sekcji "Ustawienia specyficzne dla tego sterownika" są dostępne wyłącznie po wybraniu urządzenia niepostscriptowego z listy "Drukarka". W przeciwnym razie opcje te są nieaktywne.

Określanie sposobu drukowania tekstu na urządzeniach niepostscriptowych

Podczas drukowania na niepostscriptowym urządzeniu drukującym tekst jest przesyłany z użyciem odpowiedniej czcionki, jeśli tylko jest to możliwe. Czasami jednak lepszym rozwiązaniem może być przesyłanie tekstu w postaci grafiki (bez użycia czcionki), ponieważ w innym przypadku obiekty tekstowe mogą być niewłaściwie nadrukowane na tle grafiki.

Aby wydrukować tekst jako grafikę:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- 2 Z menu Ustawienia wybierz polecenie Preferencje drukowania.
- 3 Wybierz z listy pozycję "Możliwości sterownika".
- 4 Z listy "Drukarka" wybierz nazwę niepostscriptowego urządzenia drukującego.
- 5 Zaznacz pole wyboru "Wszystkie teksty jako grafika".



• Opcje zebrane w sekcji "Ustawienia specyficzne dla tego sterownika" są dostępne wyłącznie po wybraniu urządzenia niepostscriptowego z listy "Drukarka". W przeciwnym razie opcje te są nieaktywne.

Korzystanie z wydruku seryjnego

Wydruk seryjny jest funkcją umożliwiającą wydrukowanie tego samego dokumentu w wielu egzemplarzach różniących się określonymi danymi tekstowymi. Przykładowo, podczas drukowania zaproszeń można w każdym z nich wydrukować inne nazwisko adresata.

Działanie funkcji wydruku seryjnego polega na łączeniu specjalnie sformatowanego pliku tekstowego z plikiem programu CorelDRAW. Plik CorelDRAW musi zawierać tekst, który w trakcie wydruku seryjnego będzie zastępowany danymi pobieranymi z pliku tekstowego. W każdym wydrukowanym przez program CorelDRAW dokumencie wyrazy z pliku tekstowego zastępują tekst oryginalny.

Przygotowanie rysunku do wydruku seryjnego

W ramach przygotowania rysunku do wydruku seryjnego należy umieścić w nim tekst, który będzie zastępowany danymi pobieranymi z pliku. Każdy zamieniany znak lub wyraz musi stanowić odrębny obiekt tekstowy.

Aby przygotować rysunek do wydruku seryjnego:

 Za pomocą programu CorelDRAW utwórz rysunek zawierający przynajmniej jeden obiekt tekstowy.

Przy korzystaniu z wydruku seryjnego warto pamiętać o poniższych zasadach:

- Każdy zastępowany obiekt tekstowy musi być niepowtarzalny.
- Tekst musi być tekstem ozdobnym, a nie tekstem akapitowym.
- Wstawiany do dokumentu tekst musi mieć zapewnioną odpowiednią ilość miejsca. Przykładowo, wyraz "Adres" wymaga znacznie mniej miejsca od wyrazów "Wrocław – Fabryczna".
- Wstawiany tekst przyjmuje wszystkie atrybuty oryginalnego tekstu (rodzaj czcionki, wielkość liter, odstępy, itp.) oraz sposób jego wyrównania (do lewej lub prawej krawędzi albo wyśrodkowany).
- Dowolne transformacje dokonane na tekście oryginalnym dokonywane są na tekście zastępczym (z wyjątkiem metamorfozy, głębi oraz dopasowania do ścieżki).
- Tekst w każdym obiekcie tekstowym na rysunku musi mieć taki sam format jak zastępujący go tekst w pliku o rozszerzeniu .TXT. Oznacza to konieczność stosowania takiej samej wielkości liter, liczby spacji, podziałów na wiersze i pustych wierszy.

Przygotowanie pliku tekstowego do wydruku seryjnego

Aby wykonać wydruk seryjny, należy przygotować odpowiedni plik tekstowy ANSI (o rozszerzeniu .TXT), który zawiera informacje wstawiane do drukowanego dokumentu.

Aby przygotować plik tekstowy do wydruku seryjnego:

- 1 Otwórz nowy plik tekstowy.
- 2 W pierwszym wierszu wpisz liczbę obiektów tekstowych do zastąpienia. Przykład w kroku 4 zawiera informację o trzech polach rysunku, które będą zastępowane danymi z pliku tekstowego.

- 3 Rozpoczynając od drugiej linii, wpisz tekst w taki sam sposób, jak tekst umieszczony w obiektach tekstowych w rysunku. Oznacza to konieczność stosowania takiej samej wielkości liter, liczby spacji, podziałów na wiersze i pustych wierszy itp. Tekst musi kończyć się znakiem – spacje i puste linie umieszczone po napisach spowodują, że funkcja wydruku seryjnego nie będzie działać.
- 4 Przed i po każdym fragmencie tekstu umieść znak (\). Tekst można wprowadzać w osobnych wierszach, jak w poniższym przykładzie:

3

\Nazwisko\

\Data\

\Prowadzacy\

Tekst można również wprowadzić w jednej linii, jak w przykładzie poniżej:

3

\Nazwisko\\Data\\Prowadzący\

- 5 Wpisz tekst, który będzie wprowadzany w określonych miejscach rysunku. Ponieważ znaki "\" pełnią rolę separatorów wyróżniających początek i koniec tekstu, nie można znaków tych wykorzystywać w samym tekście. Należy wypełnić wszystkie pola wstawiane do dokumentu. Plik tekstowy powinien wyglądać jak w poniższym przykładzie:
 - 3

\Nazwisko\ \Data\ \Prowadzący\ \Jan Kowalski\ \18 sierpnia 1995\ \Pan Robert Szmidt\ \Katarzyna Niedźwiedzka\ \18 sierpnia 1995\ \Pani Maria Śmietana\ Dane te można również zapisać w następujący sposób: 3 \Nazwisko\\Data\\Prowadzący\ \Jan Kowalski\\18 sierpnia 1995\\ Pan Robert Szmidt\ \Katarzyna Niedźwiedzka\\18 sierpnia 1995\\Pani Maria Śmietana\

6 Zapisz wprowadzone dane w postaci standardowego pliku tekstowego ANSI (o rozszerzeniu TXT).

Łączenie pliku tekstowego z rysunkiem

Podczas przygotowywania wydruku seryjnego należy pamiętać, że wynik scalenia dokumentu z danymi nie jest ani zapisywany, ani wyświetlany. Dokumenty wynikowe są bezpośrednio wysyłane na drukarkę w zadanej kolejności. Dlatego przed wykonaniem połączenia należy dokładnie sprawdzić sam rysunek, jak i plik z danymi, czy nie występują w nich błędy. Trzeba również pamiętać, aby na rysunku zarezerwować wystarczająco dużo miejsca na wstawiane napisy. Domyślnie polecenie wydruku seryjnego nie jest obecne w menu, jednak można je tam wprowadzić samodzielnie.

Aby wprowadzić polecenie wydruku seryjnego do menu Plik:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Menu".
- 3 Kliknij dwukrotnie pozycję "Plik i układ strony", a następnie pozycję "Plik".
- 4 Z listy poleceń wybierz pozycję "Wydruk seryjny".
- 5 Z listy "Menu" wybierz pozycję "Plik".
- 6 Naciśnij przycisk "Dodaj".

Aby włączyć dane z pliku tekstowego do rysunku:

- Otwórz przygotowany odpowiednio plik tekstowy, sprawdź jego poprawność, po czym go zamknij. Program CorelDRAW odczytuje plik tekstowy w trakcie przeprowadzania wydruku seryjnego, a jest to niemożliwe, jeśli plik ten jest otwarty.
- Otwórz plik CorelDRAW. Sprawdź, czy on również został właściwie przygotowany.
- 3 Z menu Plik wybierz polecenie Wydruk seryjny.
- 4 Wybierz odpowiedni plik tekstowy.

Profesjonalny proces drukarski

Jeżeli przygotowany dokument ma zostać wydrukowany z wysoką jakością lub w dużym nakładzie, najprawdopodobniej przy jego opracowywaniu konieczna będzie współpraca z firmą poligraficzną lub z drukarnią. Mogą to być oddzielne firmy lub jedno przedsiębiorstwo; większe firmy mogą oferować kompleksową obsługę w obu tych zakresach. Biuro usług poligraficznych przyjmuje od zleceniodawcy plik i sporządza na jego podstawie klisze drukarskie. Drukarnia z otrzymanej kliszy wykonuje matryce drukarskie.

Klisza może zostać naświetlona metodą fotograficzną bądź za pomocą urządzenia zwanego naświetlarką. Sporządzanie kliszy przy użyciu kamery zwykle wymaga gotowego wydruku uzyskanego z postscriptowej drukarki laserowej. Ta metoda może się okazać tańsza, jednak nie nadaje się do zastosowania w przypadku materiałów zawierających mapy bitowe o bogatej kolorystyce, ponieważ drukarki biurowe nie są dostatecznie dokładne w odwzorowywaniu kolorów.

Naświetlarki tworzą obrazek na kliszy, bezpośrednio przetwarzając dane z pliku. Biura usług poligraficznych mogą przyjmować do obróbki pliki zapisane w kilku różnych formatach. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Przygotowanie dokumentu do druku na maszynach drukarskich" na stronie 778. W sprawie niezbędnych ustawień w programie warto także zasięgnąć opinii samych pracowników firmy poligraficznej.

Biuro usług poligraficznych powinno dostarczyć odpowiedni typ wydruku próbnego wykonanego z otrzymanej kliszy. Rodzaj tego wydruku należy dobrać w zależności od stopnia skomplikowania dokumentu. Kiedy wydruki próbne osiągną zadowalającą postać, następuje nałożenie filmu, wypalenie płyt, po czym płyty zostają zamontowane na maszynie drukarskiej.

Jeśli biuro usług poligraficznych nie jest związane w żaden sposób z wybraną drukarnią, należy zwrócić uwagę, czy wykonane w nim klisze mają postać akceptowaną przez drukarnię (np. czy klisza ma być pozytywem czy negatywem, czy należy drukować lewoczytelnie itd.). Należy także dostarczyć do drukarni wydruki próbne i instrukcje dotyczące drukowania dokumentu (np. liczbę kopii, rodzaj i format papieru). Wydruki próbne i instrukcje pełnią rolę umowy między zleceniodawcą i drukarnią.

Pracownicy drukarni ustawiają parametry maszyny drukarskiej w taki sposób, aby otrzymane kopie możliwie najlepiej odpowiadały dostarczonym wydrukom próbnym. W przypadku publikacji, w których dokładność odwzorowania kolorów pełni zasadniczą rolę, klient nierzadko jest proszony o asystowanie przy wydruku, by wyrazić zgodę na ewentualne poprawki kolorów.

Przygotowanie dokumentu do druku na maszynach drukarskich

Przygotowując dokument do wydruku w firmie poligraficznej, do drukarni można przekazać wydruk wzorcowy lub dokument w postaci elektronicznej na dysku. Przy samodzielnym sporządzaniu pliku, który zostanie przesłany do naświetlarki lub naświetlarki płyt drukarskich, należy porozumieć się z pracownikami firmy poligraficznej, by uzgodnić najbardziej odpowiedni format pliku i ustawienia drukarskie.

Firma poligraficzna zwykle będzie wymagała dostarczenia pliku postscriptowego lub rodzimego pliku z aplikacji, w której dokument opracowano. Należy zawsze wysłać do biura wydruk ostatecznej wersji dokumentu, nawet jeśli jest to tylko wersja czarno-biała. Wydruk taki jest bardzo pomocny w identyfikacji i rozwiązywaniu ewentualnych problemów przy drukowaniu.

W procesie przygotowywania i wysyłania pliku do firmy poligraficznej można posłużyć się Kreatorem przygotowania dla biura usług poligraficznych.

Wydruk do pliku

Istnieje możliwość zachowania pełnej kontroli nad ustawieniami generowanego obrazka, jeśli dane wyjściowe zapisywane są w pliku .PRN. Plik taki jest następnie w firmie poligraficznej wysyłany bezpośrednio do urządzenia drukującego.

W biurze usług poligraficznych często możliwe jest zweryfikowanie poprawności pliku .PRN lub .PS oraz naprawa pewnych jego uszkodzeń za pomocą procesora RIP (Raster Image Processor, czyli procesor obrazów rastrowych) albo programu Adobe Distiller, zależnie od dostępnego oprogramowania. Wszelkie ustawienia konfiguracyjne sterujące sporządzaniem pliku należy uzgadniać z pracownikami firmy poligraficznej, by uniknąć zbędnych opóźnień w procesie drukowania.

Do zlecenia należy dołączyć raport zawierający wszystkie parametry użyte podczas generowania pliku. Raport taki można wygenerować automatycznie, zaznaczając opcję "Arkusz informacji o zadaniu drukowania" w oknie dialogowym **Drukuj.** Alternatywnie, firma poligraficzna może od razu dysponować formularzem zlecenia, w którym wymagane jest podanie wszystkich istotnych ustawień.

Rodzimy format pliku

Osoby, które wolą nie generować samodzielnie plików .PS, mogą przekazać do firmy poligraficznej rodzime pliki dokumentu, pod warunkiem że firma ta dysponuje aplikacją, w której dokument opracowano (na przykład CorelDRAW). W takim przypadku firma poligraficzna przejmuje odpowiedzialność za skonfigurowanie wszystkich ustawień drukarskich. Niektóre z biur mogą nawet preferować taki sposób wykonywania zleceń. Ponieważ istotną sprawą jest dołączenie czcionek wykorzystanych w dokumencie, w programie CorelDRAW zaimplementowana została technologia TrueDoc, która pozwala osadzać czcionki w plikach aplikacji Corela przed przekazaniem ich do biura usług poligraficznych.

Korzystanie ze spadu w celu umieszczenia części obrazka poza krawędzią strony

Większość maszyn drukarskich nie jest w stanie zadrukować papieru do samej krawędzi. Jeżeli planowane jest rozciągnięcie niektórych obszarów obrazka aż do brzegów strony, konieczne jest drukowanie na papierze o większych niż ostateczny wydruk rozmiarach. Taki duży format papieru może być później przycięty w taki sposób, by obrazek sięgał brzegów papieru. Korzystając z tej metody warto pozostawić miejsce na "spad". Parametr ten określa, jak duża część obrazka ma się znaleźć poza krawędzią strony. Skorzystanie z tej funkcji pozostawia pewien margines błędu na niedokładności wydruku i przycinania arkuszy papieru.

Znaczniki drukarskie

Znaczniki drukarskie umożliwiają przekazanie informacji o tym, w jaki sposób praca powinna zostać wydrukowana. Znaki drukarskie można zawrzeć w pliku .PS. Dostępne znaki drukarskie to: znaczniki cięcia, pasery, paski kalibracji kolorów, skale densytometryczne, numery stron i informacje o pliku. Rodzaj umieszczanych znaczników można wybrać na karcie "Ustawienia drukarskie" oknie dialogowym **Drukuj**.

Korzystanie z Kreatora przygotowania dla biura usług poligraficznych

Kreator przygotowania dla biura usług poligraficznych prowadzi użytkownika przez proces przygotowywania pliku wyjściowego dla biura usług poligraficznych. Kreator upraszcza rozmaite procedury, takie jak generowanie plików postscriptowych i PDF, gromadzenie poszczególnych elementów wymaganych do wydrukowania dokumentu oraz kopiowanie pierwotnego dokumentu oraz wszystkich osadzonych w nim obrazków i czcionek na dysk lub do katalogu wskazanego przez użytkownika, na przykład na dysk typu Zip lub Syquest.

Kreator jest wykorzystywany najbardziej efektywnie, jeżeli biuro usług poligraficznych udostępni swój profil w postaci pliku dyskowego. Profil taki tworzony jest przy użyciu osobnego kreatora profili dla biura usług poligraficznych. Biuro usług poligraficznych może umieścić w nim wszystkie niezbędne informacje potrzebne do skonfigurowania zadania drukowania, tak aby zostało ono wydrukowane poprawnie. Profil jest plikiem o rozszerzeniu .CSP. Po uruchomieniu Kreatora przygotowania dla biura usług poligraficznych istnieje możliwość wskazania profilu dostarczonego przez biuro, a w przypadku jego braku program automatycznie może wygenerować taki profil, gromadząc wszystkie pliki związane z danym dokumentem.

Aby zgromadzić wszystkie pliki związane z danym dokumentem:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Przygotuj dla biura usług poligraficznych.
- 2 Wybierz opcję "Zbierz wszystkie pliki związane z tym dokumentem".

Aby wybrać profil:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Przygotuj dla biura usług poligraficznych.
- 2 Wybierz opcję "Wybierz profil dostarczony przez biuro usług".



- Do samodzielnego utworzenia profilu niezbędna jest aplikacja Kreator profilu biura usług poligraficznych (Service Bureau Profiler). Narzędzie to można skopiować z serwisu internetowego firmy Corel pod adresem http://www.corel.com.
- Ustawienia dla pliku .PDF są w tym przypadku takie same jak ustawienia stylu "PDF dla prac drukarskich". Więcej informacji na temat definicji stylu "PDF dla prac drukarskich" można znaleźć w sekcji "Wybieranie stylu PDF" na stronie 840.

Drukowanie do pliku

Drukowanie do pliku jest operacją, którą należy wykonać, aby otrzymać plik wyjściowy w formacie PRN, wysyłany następnie do biura usług poligraficznych (na naświetlarkę). Drukując do pliku można wybrać między generowaniem pliku dla systemu Macintosh, generowaniem pojedynczego pliku, generowaniem poszczególnych stron w osobnych plikach lub generowaniem poszczególnych płyt drukarskich w osobnych plikach.

Po wybraniu opcji "Strony w oddzielnych plikach" każda ze stron dokumentu znajdzie się w osobnym pliku. Wybranie opcji "Płyty w oddzielnych plikach" powoduje wydrukowanie każdej płyty do osobnego pliku. Przed wydrukiem należy sprawdzić, czy wybrany został prawidłowy sterownik urządzenia drukującego, a ponadto rozważyć poniższe zagadnienia:

- Generując plik wyjściowy dla naświetlarki lub naświetlarki płyt drukarskich, należy wybrać rozmiar nośnika (to znaczy rozmiar kliszy lub płyty, na którą zostanie przeniesiony obraz dokumentu) większy niż rozmiar strony dokumentu, by pozostawić margines na znaki drukarskie.
- Jeśli urządzenie drukujące pracuje w standardzie PostScript 2 lub 3, rozmiar pliku z wydrukiem można zasadniczo zmniejszyć, poddając mapy bitowe kompresji według algorytmu JPEG.
- Jeśli wygenerowany plik postscriptowy będzie jeszcze poddawany obróbce w firmie poligraficznej w celu zdefiniowania nadruków i nadlewek, plik .PS musi być zgodny ze standardem DSC (Document Structuring Convention). Aby to zagwarantować, należy włączyć opcję "Dopasowanie do DSC". Jeśli nie ma pewności co do wymaganych ustawień, należy je skonsultować z biurem usług poligraficznych.

Aby przeprowadzić wydruk do pliku:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Drukuj do pliku".

- **4** Kliknij strzałkę listy rozwijanej obok pola wyboru "Drukuj do pliku" i wybierz jedną z poniższych opcji:
 - "Dla Macintosha",
 - "Pojedynczy plik",
 - "Strony w oddzielnych plikach",
 - "Płyty w oddzielnych plikach".



 Pliki postscriptowe utworzone za pomocą opcji "Drukuj do pliku" zawierają dwa znaki Control-D (^D), które uniemożliwiają wydrukowanie pliku na urządzeniu postscriptowym pracującym pod kontrolą komputera Macintosh. Wybranie opcji "Dla Macintosha" z listy rozwijanej "Drukuj do pliku" powoduje usunięcie tych znaków z pliku.

Aby poddać kompresji mapy bitowe w pliku .PRN lub .PS:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "PostScript".
- 3 Z listy "Zgodność" wybierz pozycję "Postscript 2" lub "Postscript 3".
- 4 Zaznacz pole wyboru "Użyj kompresji JPEG".
- 5 Przesuń suwak "Współczynnik jakości" w prawo, aby zwiększyć stopień kompresji grafiki (wraz ze wzrostem stopnia kompresji obniża się jakość obrazka).

Aby włączyć zgodność ze standardem DSC:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Dopasowanie do DSC".

Drukowanie kliszy 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. Prawidłowe ustawienia przy generowaniu pliku przekazywanego na naświetlarkę zawsze należy uzgadniać ze współpracującą firmą poligraficzną. Ustawienia drukowania pozwalają skonfigurować wydruk w negatywie, lecz jeśli sprzęt używany przez firmę poligraficzną także wykonuje wydruki w negatywie, ostatecznym wynikiem będzie pozytyw dokumentu na kliszy. Nie należy włączać tej funkcji, jeśli wydruk prowadzony jest na zwykłej drukarce biurowej.

Aby wydrukować kliszę w postaci negatywu:

1 Z menu Plik wybierz polecenie Podglad wydruku.



2 Naciśnij przycisk "Negatyw".

Drukowanie na kliszy emulsją do dołu

Emulsja jest to pokrycie światłoczułego materiału na kliszy fotograficznej. Zazwyczaj wydruki z urządzeń laserowych są przenoszone na klisze właśnie od strony emulsji. Przy innych rodzajach reprodukcji może jednak pojawić się wymóg, by klisza skierowana była emulsją do dołu. Wydruk przy takim ustawieniu kliszy daje w wyniku obraz odwrócony.

Aby skonfigurować wydruk na kliszy emulsją do dołu:

1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.



2 Naciśnij przycisk "Odbicie lustrzane".

Określanie szerokości spadu

Korzystając ze spadu w celu rozszerzenia wydruku do samej krawędzi arkusza, należy ustalić szerokość spadu. Jest to parametr określający odległość, na jaką obraz może zostać rozciągnięty poza znaczniki cięcia. Zwykle wystarczającą wartością tego parametru jest wartość z przedziału od 0,125 do 0,25 cala (lub jej odpowiednik w innych jednostkach miary). Obiekty przekraczające tę granicę niepotrzebnie zużywają pamięć i mogą być przyczyną występowania problemów podczas drukowania wielu stron na jednym arkuszu papieru.

Należy pamiętać, że korzystanie ze spadu wymaga użycia papieru o formacie większym od docelowego, oraz że drukowane obrazki muszą przekraczać krawędź zwykłej strony dokumentu.

Prawidłowe ustawienie szerokości spadu należy określać w porozumieniu ze współpracującą firmą poligraficzną.

Aby ustalić wielkość marginesu na spad:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Układ".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Margines na spad".
- 4 W polu "Margines na spad" wpisz odpowiednią wartość.

Drukowanie znaczników cięcia i składania oraz paserów

Znaczniki cięcia i składania są drukowane w narożnikach strony i definiują rozmiar papieru. Znaki te mogą służyć jako prowadnice podczas przycinania papieru do odpowiedniego formatu.

Jeśli na jednym arkuszu drukowanych jest kilka stron (na przykład dwa wiersze i dwie kolumny), istnieje możliwość włączenia opcji "Tylko zewnętrzne", aby znaczniki cięcia i składania znalazły się tylko na zewnętrznych obrzeżach strony. Włączenie tej opcji gwarantuje usunięcie wszystkich znaczników w procesie cięcia arkusza. Jeśli opcja ta jest wyłączona, znaczniki zostaną rozmieszczone wokół każdego wiersza i każdej kolumny.

Pasery drukowane są na każdym arkuszu z barwą składową. Zadaniem paserów jest ułatwienie równego ustawienia poszczególnych klisz w celu sprawdzenia poprawności kolorów przed wykonaniem płyt drukarskich. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Tworzenie wyciągów barwnych" na stronie 791. Możliwe jest wybranie jednego spośród kilku rodzajów paserów.

Aby znaczniki cięcia i pasery mogły znaleźć się na wydruku, rozmiar papieru musi być większy w porównaniu z rozmiarem strony drukowanego dokumentu o ponad centymetr od strony wszystkich marginesów.

Aby wydrukować znaczniki cięcia i składania:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Ustawienia drukarskie".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Znaczniki cięcia/zginania".

Aby wydrukować znaczniki cięcia i składania wyłącznie po zewnętrznej stronie:

- 1 Wykonaj wszystkie czynności z poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Tylko zewnętrzne".

Aby wydrukować kolorowe znaczniki cięcia i składania:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie 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 wydrukować pasery:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Ustawienia drukarskie".
- 3 Włącz opcję "Drukuj pasery".
- 4 Wybierz rodzaj paserów z listy "Styl".

Drukowanie pasków kalibracji kolorów i skal densytometrycznych

Paski kalibracji kolorów są polami drukowanymi na każdym arkuszu wyciągu barwnego, zawierającymi skalę danej barwy składowej. Paski kalibracji są wymagane w celu zapewnienia dokładnej reprodukcji kolorów (patrz: "Tworzenie wyciągów barwnych" na stronie 791). Aby paski kalibracji były widoczne na wydruku, rozmiar papieru musi być większy od rozmiaru strony drukowanego dokumentu.

Skala densytometryczna określana jest przez grupę prostokątów o zmiennych odcieniach szarości (od jasnego do ciemnego). Prostokąty te mają za zadanie pomóc w weryfikacji gęstości optycznej obrazów rastrowych (więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Praca z mapami bitowymi i rastrami" na stronie 787). Skalę densytometryczną można umieścić w dowolnym miejscu strony. Możliwe jest również dobranie odcieni szarości wypełniających każdy z siedmiu prostokątów tej skali.

Aby wydrukować paski kalibracji kolorów:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Ustawienia drukarskie".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Pasek kalibracji kolorów".

Aby wydrukować skalę densytometryczną:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Skala densytometryczna".
- **3** Aby dobrać poziom szarości w określonym prostokącie skali, wybierz odpowiednią pozycję z listy "Poziomy szarości" (górna pozycja odpowiada najjaśniejszemu polu) i wpisz nową wartość dla wybranego pola.

Aby wybrać miejsce na skalę densytometryczną:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Ustawienia drukarskie".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Skala densytometryczna".

- 4 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- **5** W oknie podglądu wydruku przeciągnij skalę densytometryczną w nowe położenie.



 Najlepszym rozwiązaniem jest umieszczenie skali densytometrycznej poza obszarem drukowanej strony dokumentu.

Drukowanie numerów stron i informacji o pliku

Numery stron są użyteczne przy porządkowaniu wydruków nie zawierających numeracji stron bezpośrednio w dokumencie oraz w sytuacjach, gdy numeracja stron dokumentu nie odpowiada ich rzeczywistej kolejności.

Informacje o pliku zawierają dane na temat profilu kolorów, ustawień rastra, nazwy pliku, daty i godziny opracowania dokumentu oraz numeru płyty drukarskiej (jeśli drukowane są wyciągi barwne). Po zaznaczeniu pola wyboru "Drukuj informację o pliku" można nadać wydrukowi nazwę (umieszczoną w tzw. wierszu opisu), która będzie drukowana wraz z informacjami o pliku.

Aby numery stron i informacje o pliku były widoczne, należy drukować dokument na papierze o większym formacie, niż format określony w dokumencie. Informacje o pliku można również wydrukować wewnątrz strony dokumentu po zaznaczeniu pola wyboru "W obrębie strony".

Aby włączyć drukowanie numerów stron:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Ustawienia drukarskie".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Drukuj numerację stron".

Aby wydrukować informacje o pliku:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Drukuj informację o pliku".
- **3** Zaznacz pole wyboru "W obrębie strony", by informacje były umieszczane bezpośrednio na stronie dokumentu.
- 4 Wpisz nazwę wydruku w polu "Nazwa zadania wiersz opisu".

Zmiana położenia znaków drukarskich

Możliwe jest dokonywanie zmian położenia wszystkich znaków drukarskich poprzez zmianę ustawienia pozycjonowania ramki znaczników w oknie **Podgląd wydruku**.

Aby zmienić położenie znaczników drukarskich:

1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.



- 2 Uaktywnij narzędzie "Rozmieszczenie znaczników".
- **3** Na pasku właściwości wpisz odpowiednie wartości w polach "Ramka rozmieszczenia znaczników".

 Położenie znaczników drukarskich można zmienić również poprzez przeciągnięcie ramki reprezentującej granice strony na nowe miejsce w oknie Podgląd wydruku.

.....

Drukowanie strony z informacjami o zadaniu drukowania

Generowanie arkusza informacji o zadaniu drukowania pomaga pracownikom firmy poligraficznej lub drukarni we wczesnym identyfikowaniu i skutecznym rozwiązywaniu ewentualnych problemów.

Aby wydrukować arkusz informacji o zadaniu:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Różne".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Arkusz informacji o zadaniu drukowania".
- 4 Naciśnij przycisk "Informacje w arkuszu".
- 5 Określ poniższe ustawienia:
 - kategorie dołączanych informacji,
 - nazwę pliku i rodzaj drukarki.

Praca z mapami bitowymi i rastrami

Jeśli dokument wysyłany do biura usług poligraficznych lub do drukarni zawiera mapy bitowe (na przykład zeskanowane grafiki lub fotografie), konieczne jest zdefiniowanie ustawień rastra.

Rastry

Maszyny drukarskie nie są w stanie oddać prawdziwych odcieni, a tylko wytworzyć iluzję cieniowania, drukując obrazy złożone z niewielkich punktów. W konwencjonalnym rastrowaniu rozmaite poziomy cieniowania uzyskiwane są przez różnicowanie rozmiaru kropek (to znaczy, im większa kropka, tym ciemniejszy odcień). W przypadku rastra stochastycznego poziomy cieniowania definiowane są przez gęstość ułożenia punktów (to znaczy, im więcej kropek na danym obszarze, tym ciemniejszy odcień). Raster jest konieczny do przekształcenia obrazków zbudowanych z punktów o różnych odcieniach w obrazki zbudowane z punktów o różnej wielkości.

Pierwotnie raster był nieprzezroczystą przesłoną, w której wykonywano tysiące małych otworów. Obrazek zbudowany z odcieni był fotografowany przez tę przesłonę przy użyciu specjalnego papieru fotograficznego lub filmu. Wynikowy obraz składał się już wyłącznie z kropek. Taki właśnie obraz służył następnie do tworzenia płyt drukarskich.

Obecnie możliwe jest tworzenie obrazków rastrowych bez konieczności używania przesłon i aparatów fotograficznych. Aby zapewnić prawidłowe drukowanie map bitowych, należy odpowiednio ustawić gęstość rastra oraz rozdzielczość mapy bitowej.

Obrazek po lewej stronie przedstawia zbliżenie mapy bitowej. Obrazek po prawej przedstawia zbliżenie rastra.



Liniatura rastra

Gęstość linii rastra określa liczbę punktów użytych do odtworzenia obrazu. Gęstość mierzona jest w jednostkach linie na cal (LPI). Liczba lpi określa rzędy punktów umieszczonych na długości jednego cala (2,54 mm).

Podczas doboru gęstości linii rastra należy pamiętać, że wraz z jej wzrostem poprawia się ostrość obrazka. Gęstości rastra nie można jednak zwiększać w nieskończoność; maksymalna dopuszczalna wartość tego parametru uzależniona jest od rodzaju wykorzystywanej maszyny drukarskiej i papieru. Zazwyczaj gęstość rastra rzędu 85 lpi dobrze się sprawdza dla wydawnictw typu gazetowego, a 133 lpi dla druków na papierze błyszczącym. O ile jest to możliwe, wymaganą wartość omawianego parametru powinno się ustawić po konsultacji z drukarnią bądź biurem usług poligraficznych.

Rozdzielczość mapy bitowej

Przy tworzeniu obrazu rastrowego rozdzielczość mapy bitowej wyrażana w punktach na cal (DPI) nie powinna być wyższa niż dwukrotność liniowości rastra. Na przykład, wybierając raster o gęstości 150 lpi, należy stosować mapy bitowe o rozdzielczości 300 dpi. Większe rozdzielczości będą powodowały tylko niepotrzebne zwiększenie rozmiaru pliku, co doprowadzi do spowolnienia wydruku, a wcale nie polepszy jego jakości.

Ustawianie gęstości linii rastra

Przy drukowaniu obrazków z wykorzystaniem rastra w większości przypadków najlepiej jest użyć domyślnego ustawienia po wybraniu urządzenia drukującego. Są jednak sytuacje, w których wymagane jest ustawienie innej liniowości rastra. Wartość tego parametru należy ustawić po konsultacji z biurem usług poligraficznych.

Aby ustawić gęstość linii rastra:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "PostScript".
- 3 Wybierz wartość (w liniach na cal) z listy "Gęstość linii rastra".
-
 - Jeśli gęstość rastra została ustawiona na wartość "Domyślne", obrazek będzie drukowany przy użyciu standardowej gęstości rastra danego urządzenia drukującego.
 - Możliwość ustawiania liniowości rastra istnieje wyłącznie w przypadku urządzeń postscriptowych.
 - Przy wyborze optymalnego ustawienia należy skorzystać z porady współpracującego biura usług poligraficznych.

.....

Korzystanie z interfejsu OPI

Aplikacje Corela zapewniają obsługę interfejsu OPI (Open Prepress Interface). Interfejs OPI pozwala zamieszczać w dokumentach zeskanowane zdjęcia o wysokiej rozdzielczości bez radykalnego powiększania rozmiaru pliku. W tym celu w biurze usług poligraficznych wykonywane jest skanowanie zdjęć na skanerze wysokiej klasy. Utworzone w ten sposób obrazki są przechowywane

Drukowanie 789

przez biuro usług poligraficznych, a ich wersje o małej rozdzielczości trafiają do zleceniodawcy. Obrazek o małej rozdzielczości jest następnie importowany do tworzonego dokumentu tylko w celu odpowiedniego umieszczenia na stronie (FPO – ang. for position only). Praca z obrazkami typu FPO pozwala utrzymać względnie małą wielkość tworzonego dokumentu oraz przyspiesza operacje odświeżania ekranu. Po wysłaniu gotowego dokumentu z powrotem do biura (w celu jego przeniesienia na klisze) obrazki FPO zostają zastąpione przez ich odpowiedniki zapisane w wysokiej rozdzielczości.



- Nieprawidłowy import obrazków FPO sprawi, że nie zostaną one zastąpione oryginałami w trakcie wydruku.
- Do obrazków FPO można stosować tylko skalowanie, kadrowanie, obroty, odbicia lustrzane i przycinanie. Nie jest dopuszczalne stosowanie jakichkolwiek innych efektów.

Zachowywanie łączy OPI i DCS

Technika OPI pozwala na używanie obrazków o niskiej rozdzielczości, które podczas tworzenia ostatecznej wersji dokumentu zostaną zastąpione obrazkami o wysokiej rozdzielczości. Aby korzystać z tej funkcji, należy podczas importowania obrazków typu TIFF (lub CT) zaznaczyć pole wyboru "Połącz z plikiem wysokiej rozdzielczości, stosując OPI", chyba że wykorzystywany jest plik .EPS w charakterze zamiennika. Pliki te zostaną oznaczone jako obrazki OPI. Podczas przygotowywania tak utworzonego dokumentu w biurze usług poligraficznych serwer OPI zastępuje obrazki o niskiej rozdzielczości obrazkami o wysokiej rozdzielczości. Jeśli dokument nie zawiera żadnych obrazków OPI, opcja "Zachowaj łącza OPI" nie będzie dostępna przy drukowaniu.

Jeśli mapy bitowe zaimportowano do dokumentu w prawidłowy sposób, pole wyboru "Zachowaj łącza OPI" zostaje automatycznie zaznaczone. Aby przeprowadzić tylko próbny wydruk dokumentu na urządzeniu, które nie jest w stanie obsłużyć wydruków o wysokiej rozdzielczości (na przykład na zwykłej drukarce biurowej), należy wyłączyć opcję "Zachowaj łącza OPI".

Biuro usług poligraficznych może przesłać zamiast obrazków OPI pliki typu DCS (Desktop Color Separation). W takim przypadku należy sprawdzić, czy biuro samo zajmie się rozpatrywaniem łączy DCS. Jeśli tak, przy wydruku należy także wyłączyć opcję "Rozpatruj łącza DCS".

Aby zachować łącza OPI:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "PostScript".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Zachowaj łącza OPI".

Aby biuro usług poligraficznych mogło realizować łącza DCS:

- 1 Wykonaj wszystkie czynności z poprzedniej procedury.
- 2 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Rozpatruj łącza DCS".



- Opcja "Zachowaj łącza OPI" dostępna jest wyłącznie w przypadku wydruku na urządzeniu postscriptowym.
- Korzystanie z interfejsu OPI oraz narzędzi typu serwer do zarządzania wydrukiem w rodzaju Imation Color Central pozwala zredukować czas potrzebny na wydrukowanie dokumentu. Oprogramowanie OPI umożliwia natychmiastowe zwolnienie stacji roboczej do innych zadań, podczas gdy plik jest przetwarzany na serwerze. Na podstawie obrazów o wysokiej rozdzielczości mogą zostać automatycznie utworzone niskorozdzielcze wersje do umieszczenia w dokumencie programu CorelDRAW. Pliki te opatrzone są indywidualnymi komentarzami OPI, które są rozpoznawane przez oprogramowanie Imation Color Central. Dzięki temu, po przekazaniu dokumentu do druku następuje automatyczne podstawienie skanów o wysokiej rozdzielczości w miejsce wersji niskorozdzielczych.

.....

Tworzenie wyciągów barwnych

Jeśli dany dokument jest przekazywany do wydruku w biurze usług poligraficznych lub w drukarni, użytkownik albo firma poligraficzna musi 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. Pierwszym etapem generowania wyciągów jest wyizolowanie poszczególnych kolorów składowych w dokumencie. Dla każdego z kolorów składowych tworzona jest osobna klisza. Z każdej kliszy tworzona jest matryca nakładająca na papier farbę w danym kolorze składowym.

Maszyny drukarskie mogą korzystać z kolorów rozbarwianych albo z kolorów dodatkowych. Podstawowym czynnikiem decydującym o użytej metodzie, jest liczba kolorów wykorzystanych w dokumencie.

Drukowanie **791**

Kolory rozbarwiane

Jeśli dany projekt wymaga pracy w trybie pełnokolorowym (na przykład zawiera on zeskanowane zdjęcia kolorowe), konieczne jest korzystanie z kolorów rozbarwianych. Technika ta umożliwia uzyskanie na papierze dowolnego koloru z odpowiedniej kombinacji czterech kolorów podstawowych: niebieskozielonego, purpurowego, żółtego i czarnego (angielskie nazwy tych kolorów układają się w skrót CMYK). Kolor wynikowy powstaje przez zmieszanie w odpowiednich proporcjach wymienionych kolorów składowych. Omawiana technika drukowania wymaga użycia tylko czterech wyciągów barwnych.

Przykład wyciągów barwnych dla kolorów rozbarwianych.



Obecnie aplikacje Corela obsługują format Pantone Hexachrome. Jest to nowy typ procesu drukarskiego, który umożliwia osiągnięcie szerszego zakresu kolorów na wydruku. Przy technice HEXACHROME(tm) do uzyskania danego koloru korzysta się z sześciu różnych kolorów składowych: niebieskozielonego (cyan), purpurowego (magenta), żółtego (yellow), czarnego (black), pomarańczowego (orange) i zielonego (green). Aby korzystać z kolorów Hexachrome w sposób jak najbardziej efektywny, należy używać palety kolorów Hexachrome. Kolory Pantone Hexachrome są czasami określane mianem kolorów o wysokiej wierności. Ewentualne posługiwanie się paletą Hexachrome w dokumencie należy najpierw uzgodnić ze współpracującym biurem usług poligraficznych.

Kolory dodatkowe

Jeśli w dokumencie wykorzystano jeden, dwa lub trzy kolory (łącznie z czarnym), do druku najlepiej wykorzystać technikę kolorów dodatkowych, na przykład kolory dodatkowe PANTONE. W omawianej technice druku każdy kolor wymaga użycia innej farby drukarskiej, a zatem utworzenia osobnego wyciągu. Jeśli przy realizacji danego projektu istotną rolę odgrywają koszty, należy rozważyć dwa poniższe czynniki:

- Uzyskanie dwukolorowego wyglądu dokumentu przez drukowanie na barwionym papierze tylko jednym kolorem dodatkowym.
- Użycie rastrowania kolorów dodatkowych w celu wywołania wrażenia światła lub cienia, a przez to – większej gamy kolorów.

Jednoczesne użycie kolorów rozbarwianych i kolorów dodatkowych

Niektóre dokumenty mogą wymagać użycia zarówno kolorów dodatkowych, jak i kolorów rozbarwianych. Na przykład, broszura reklamowa może zawierać część wydrukowaną przy użyciu specjalnego koloru dodatkowego w celu wiernego odtworzenia znaku firmowego oraz zdjęcia wydrukowane przy użyciu kolorów rozbarwianych. Każdy kolor dodatkowy oznacza konieczność sporządzenia osobnej kliszy i płyty drukarskiej, a także zapewnienie barwnika oraz maszyny zdolnej do drukowania w pięciu lub sześciu kolorach. Wszystkie te czynniki powiększają koszt druku.

Palety kolorów

Różne elementy dokumentu można opracowywać przy użyciu rozmaitych palet i modeli kolorów. Ostatecznie jednak wszystkie kolory zostaną wydrukowane przy użyciu farb kolorów rozbarwianych i kolorów dodatkowych. Kolory zdefiniowane w modelach RGB i HSB są przy wydruku automatycznie przekształcane do modelu CMYK (czyli do kolorów rozbarwianych). Również kolory dodatkowe można przekształcić na czas drukowania na kolory CMYK. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Praca z kolorami" na stronie 331.



Należy zwracać baczną uwagę na liczbę użytych kolorów, zwłaszcza w dokumentach, do których importowano obrazki clipart. Zawsze trzeba sprawdzać, czy w dokumencie użyte zostały tylko kolory możliwe do uzyskania za pośrednictwem wybranej metody druku (tzn. kolory rozbarwiane lub kolory dodatkowe).

Drukowanie wyciągów barwnych

Przy drukowaniu wyciągów barwnych do pliku można utworzyć plik typu .PRN, który będzie zawierał wszystkie wyciągi barwne, tylko wybrane lub jeden z nich, zależnie od stopnia złożoności drukowanego dokumentu.

Na ogół nic nie stoi na przeszkodzie, by w pojedynczym pliku .PS zapisać wszystkie wyciągi barwne. Jeżeli jednak zadanie wydruku obejmuje jakieś efekty specjalne oraz kilka wyciągów barwnych (na przykład wyciągi CMYK oraz kilka kolorów dodatkowych), zachowanie wszystkich wyciągów barwnych w pojedynczym pliku może dać w efekcie plik o rozmiarach uniemożliwiających

wygodne operowanie nim. W takiej sytuacji można utworzyć osobny plik .PS dla każdego wyciągu. W nazwach takich plików należy umieścić informację o kolorze w celu łatwiejszego posługiwania się tymi plikami.

Wyciągi barwne drukowane są nawet wtedy, gdy nie zawierają żadnych elementów (np. jeśli na stronie użyto tylko koloru czarnego i żółtego, klisze dla koloru niebieskozielonego i purpurowego i tak zostaną naświetlone). Zwykle opcja drukowania pustych plansz jest wyłączona, aby nie marnować kosztownej kliszy. Mogą jednak zdarzyć się sytuacje, kiedy nie używane wyciągi muszą zostać wydrukowane (naświetlone).

Aby wydrukować wyciągi barwne:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Wyciągi barwne".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Drukuj wyciągi barwne".

Aby wydrukować wyciągi barwne w oknie podglądu wydruku:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Podgląd wydruku.
- 2 Włącz przycisk "Włącz wyciągi barwne".

ſ.

Aby skorzystać z kolorów rozbarwianych typu Pantone Hexachrome:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z procedury "Aby wydrukować wyciągi barwne".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Plansze Hexachrome".
- 3 Jeśli urządzenie drukujące używa stałego atramentu o dużej gęstości, zaznacz pole wyboru "Duża gęstość atramentu stałego".

Aby określić wyciągi barwne:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z procedury "Aby wydrukować wyciągi barwne".
- **2** Na liście wyciągów barwnych w dolnej części okna zaznacz odpowiednie pola wyboru.





• Aby wyciągi zostały wydrukowane w odpowiadającym im kolorze, należy zaznaczyć pole wyboru "Drukuj wyciągi barwne w kolorach".

Przekształcanie kolorów dodatkowych w kolory rozbarwiane

Jeżeli dokument zawiera kolory dodatkowe, a w druku korzystniej jest posługiwać się kolorami rozbarwianymi, możliwe jest przekształcenie kolorów dodatkowych w rozbarwiane. Jeśli się tego nie zrobi, każdy kolor dodatkowy spowoduje utworzenie dodatkowego wyciągu barwnego. Zmiana kolorów dodatkowych w kolory rozbarwiane w czasie drukowania nie powoduje zmiany zawartości dokumentu, a jedynie sposób jego drukowania.

Kolory FOCOLTONE, TOYO oraz DIC są domyślnie traktowane tak, jak kolory dodatkowe. W zależności od preferencji użytkownika istnieje jednak możliwość traktowania tych kolorów jako kolorów rozbarwianych.

Aby przekształcić kolory dodatkowe w rozbarwiane:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Wyciągi barwne".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Drukuj wyciągi barwne".
- 4 Zaznacz pole wyboru "Przekształć kolory dodatkowe w kolory CMYK".

Aby używać kolorów FOCOLTONE, TOYO oraz DIC jako kolorów rozbarwianych:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycje "Globalne" i "Zarządzanie kolorami", a następnie kliknij pozycję "Ogólne".
- **3** Usuń zaznaczenie dowolnego z poniższych pól wyboru:
 - "Traktuj kolory FOCOLTONE jak atramenty dodatkowe",
 - "Traktuj kolory TOYO jak atramenty dodatkowe",
 - "Traktuj kolory DIC jak atramenty dodatkowe".

Zapewnienie drukowania właściwych kolorów

Możliwość precyzyjnego i powtarzalnego odtwarzania kolorów na różnych urządzeniach jest bardzo istotnym warunkiem przy druku kolorowym. Wszystkie elementy zestawu komputerowego (skaner, monitor i drukarka) muszą wymieniać ze sobą informacje o kolorach w sposób zapewniający przewidywalne efekty. Aby kolory wyświetlane na ekranie stanowiły możliwie najlepsze przybliżenie kolorów na stronie drukowanej, należy włączyć opcje korekcji kolorów. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Praca z kolorami" na stronie 331.

Aby symulować kolory uzyskiwane na maszynie drukarskiej za pomocą drukarki kolorowej:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycje "Globalne" i "Zarządzanie kolorami", a następnie kliknij pozycję "Ogólne".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Drukarka pełnokolorowa symuluje wyniki z drukarki wyciągów barwnych".

Drukowanie rastrów kolorów

Przy drukowaniu rastrowanych obrazków kolorowych niezbędne jest niezależne określanie parametrów rastra dla każdego wyciągu barwnego. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Praca z mapami bitowymi i rastrami" na stronie 787.

Kąt rastra

Ponieważ każdy raster zbudowany jest z odpowiednio ułożonych punktów, punkty te tworzą na papierze pewien określony wzór. Podczas nanoszenia kolejnych kolorów wzory te mogą się nakładać. Oddziaływanie to może wywołać niepożądany efekt zwany morą.

W większości przypadków już ustawienia domyślne umożliwiają uniknięcie mory. Problemy mogą się jednak pojawić przy obrazkach w trybie duotone lub korzystających z kolorów Pantone, gdzie oprócz standardowych barwników nanoszone są kolory dodatkowe. Więcej wskazówek można uzyskać konsultując się ze współpracującym biurem usług poligraficznych.

Podczas drukowania wyciągów barwnych kąty obrotu rastrów ustalane są automatycznie. Nieprzemyślana zmiana ustawień może uniemożliwić prawidłowy wydruk dokumentu.

Technologia rasteryzacji

Przy konfigurowaniu zaawansowanych ustawień dotyczących separacji w większości przypadków najkorzystniejsze są wartości proponowane domyślnie. Jednak przy wydrukach bezpośrednio na naświetlarce technika sporządzania rastrów powinna zostać dopasowana do rodzaju naświetlarki używanej w danym biurze poligraficznym. Prawidłowe ustawienia należy uzgodnić z pracownikami firmy poligraficznej.

Rodzaj rastra

Rodzaj rastra opisuje typ punktów, z których złożony jest raster. Najczęściej raster składa się z rzędów położonych w równych odległościach okrągłych lub romboidalnych kropek. Można jednak posługiwać się rastrem złożonym z kropek o innych kształtach. Czasami zamiast kropek do odtworzenia obrazu korzysta się z prostych linii. Eksperymentując z różnymi typami rastrów, można uzyskać interesujące efekty.

Dostosowywanie rastra

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 wadliwej reprodukcji kolorów. Przy zmianie jakichkolwiek ustawień warto zasięgnąć rady we współpracującej firmie poligraficznej.

Aby dostosować raster:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Wyciągi barwne".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Drukuj wyciągi barwne".
- 4 Zaznacz pole wyboru "Zastosuj ustawienia zaawansowane".
- 5 Naciśnij przycisk "Zaawansowane".
- **6** Zmień dowolne z poniższych ustawień:
 - "Technologia rasteryzacji",
 - "Typ rastra" na przykład "Line" (linia) lub "Diamond" (romb),
 - "Rozdzielczość",
 - Gęstość i kąt rastra dla każdego z wyciągów barwnych oddzielnie.



• Istnieje możliwość ustawiania gęstości linii rastra, kąta rastra oraz opcji nadlewania dla kolorów dodatkowych, podobnie jak dla kolorów rozbarwianych. Przykładowo jeśli wypełnienie tonalne wykonano z dwóch kolorów dodatkowych, raster jednego z nich można obrócić o 45 stopni, a drugiego o 90 stopni.

Nadlewanie kolorów

Nadlewanie kolorów jest niezbędne, by wyeliminować skutki niedokładnego wyrównania płyt drukarskich zawierających materiały dla poszczególnych kolorów składowych. W wyniku tego zjawiska pomiędzy stykającymi się obszarami o różnych barwach pojawiają się białe linie. Nadlewanie polega na rozmyślnym nakładaniu barw na siebie, dzięki czemu drobne rozbieżności w wyrównaniu nie są zauważane.

Zastosowanie nadlewania wymagane jest tylko w tych miejscach, w których dwa kolory stykają się ze sobą. Część biur usług poligraficznych woli tworzyć nadlewki we własnym zakresie za pomocą specjalistycznych programów. W niejasnych sytuacjach związanych z nadlewaniem należy skonsultować się z biurem usług poligraficznych.

Przykład obrazka wydrukowanego z nadlewaniem kolorów i bez nadlewania.



Nadlewanie uzyskiwane jest przez funkcję nadrukowywania. Części obiektów zakryte innymi obiektami najczęściej nie są drukowane. Jeśli jednak włączono funkcję nadrukowania w stosunku do obiektu przykrywającego, obiekty te są drukowane, co powoduje nakładanie się obiektów. Tym sposobem powstanie białych przerw między konturami obiektów jest mało prawdopodobne. Nadrukowanie funkcjonuje najlepiej, gdy kolor przykrywający jest znacznie ciemniejszy od koloru przykrywanego. W przeciwnym wypadku w wyniku tej operacji powstać może niepożądany trzeci kolor (na przykład nałożenie czerwonego koloru na żółty może spowodować, że obiekt stanie się pomarańczowy).

Zależnie od wybranych opcji nadlewania, nadruk może dotyczyć tylko konturu lub tylko wypełnienia obiektu. Oznacza to, że jeśli obiekt zawierający czerwony kontur ustawiono jedynie na nadrukowanie konturu, wydrukowane zostaną tylko te części obiektów leżących pod nim, które nakładają się na jego kontur. Takie nałożenie tworzy nadlewkę.



• Chociaż program CorelDRAW realizuje podstawowe funkcje związane z nadlewkami, bardziej całościowe rozwiązania w tym zakresie zapewnia dopiero specjalizowane oprogramowanie, takie jak Imation TrapWise.

Nadlewanie kolorów przez nadrukowanie wybranych obiektów

Każdemu obiektowi można niezależnie przypisać funkcję nadrukowania przed otwarciem okna **Opcje drukowania**. Nadrukowywać można kontur obiektu, jego wypełnienie lub jedno i drugie.

Użycie polecenia **Nadrukuj wypełnienie** sprawia, że fragmenty obiektów przesłonięte wypełnieniem zaznaczonego obiektu zostaną wydrukowane. Nadrukowanie konturu spowoduje, że drukowane będą niewidoczne części obiektów położone pod konturem wybranego obiektu. Przy ustawianiu grubości konturu obiektu należy pamiętać, że pokrywa on linię określającą kształt obiektu. Dlatego kontur grubości 0,30 punktu tworzy nadlewkę o szerokości 0,15 punku.

Przykład nadrukowania.

N.



Istnieje także możliwość zachowania zastosowanych w dokumencie ustawień dotyczących nadlewek. Jeżeli dla obiektów w rysunku ustawiono opcje nadrukowywania, włączenie opcji "Zachowaj nadrukowania z dokumentu" gwarantuje, że ustawienia te nie zostaną zmienione w firmie poligraficznej ani w drukarni. Opcję tę można również włączyć, by wyeliminować możliwość wprowadzenia nadlewek.

Aby nadlewać przez nadrukowanie wybranych obiektów:

- 1 Za pomocą narzędzia "Wskaźnik" kliknij prawym przyciskiem myszy obiekt wymagający nadlewania koloru, aby wybrać jedno z poleceń dotyczących nadrukowania.
- 2 Wskaż jedno lub oba z poniższych poleceń:
 - Nadrukuj wypełnienie,
 - Nadrukuj kontur.

Aby zachować nadrukowania zdefiniowane w dokumencie:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Wyciągi barwne".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Drukuj wyciągi barwne".
- 4 Zaznacz pole wyboru "Zachowaj nadrukowania z dokumentu".

Nadlewanie kolorów przez nadrukowanie wybranych wyciągów barwnych

Istnieje możliwość nadrukowywania na poszczególnych wyciągach barwnych. Można zdecydować, czy nadrukowanie ma dotyczyć grafiki, tekstu czy też elementów obu rodzajów. W przypadku nadrukowywania kolorów jasnych, kolory ciemne, które w normalnej sytuacji są przesłaniane, zostaną umieszczone na wydruku i mogą prześwitywać spod spodu. Dlatego lepiej unikać nadrukowania wyciągów z jasnymi kolorami.

Aby nadlewać przez nadrukowanie wybranych wyciągów barwnych:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Wyciągi barwne".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Drukuj wyciągi barwne".
- 4 Zaznacz pole wyboru "Zastosuj ustawienia zaawansowane".
- 5 Naciśnij przycisk "Zaawansowane".
- **6** Z listy "Technologia rasteryzacji" wybierz wyciąg barwny, który powinien zostać nadrukowany.
- 7 Kliknij ikonę nadrukowywania grafiki w kolumnie "Nadruk", by grafika znajdująca się w danym wyciągu była nadrukowywana. Grafika wydawać się będzie ciemniejsza, jeżeli dla danego wyciągu barwnego zostanie ustawione tworzenie nadlewek.
- 8 Kliknij ikonę nadrukowywania tekstu w kolumnie "Nadruk", by nadrukowywać tekst znajdujący się w wyciągu barwnym.

Automatyczne nadlewanie kolorów

Istnieją dwie metody automatycznego nadlewania kolorów: "Czarny zawsze nadrukowany" i "Automatyczne nadlewanie".

Opcja "Czarny zawsze nadrukowany" tworzy nadlewkę kolorów powodując, że każdy obiekt zawierający co najmniej 95% czerni będzie nadrukowywany nad innymi jaśniejszymi obiektami. Funkcja ta jest przydatna w sytuacji, gdy na

stronie znajduje się wiele czarnych napisów, ale należy stosować ją ostrożnie w dokumentach zawierających dużo grafiki. Jeśli biuro usług poligraficznych zaleca użycie innego poziomu czerni niż 95%, należy odpowiednio go dostosować.

Automatyczne nadlewanie powoduje tworzenie nadlewek przez przypisanie do obiektu konturu o tym samym kolorze co wypełnienie i włączenie funkcji jego nadrukowania. Automatyczne nadlewanie stosowane jest dla wszystkich obiektów w danym pliku, które spełniają trzy warunki:

- nie mają jeszcze swojego konturu,
- ich wnętrze zawiera wypełnienie jednolite,
- nie włączono jeszcze dla nich indywidualnych opcji nadruku.

Aby nadlewać przez nadrukowanie koloru czarnego:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Drukuj.
- 2 Kliknij kartę "Wyciągi barwne".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Drukuj wyciągi barwne".
- 4 Zaznacz pole wyboru "Czarny zawsze nadrukowany".

Aby ustawić wartość parametru "Próg nadrukowania czerni":

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Globalne", a następnie kliknij kategorię "Drukowanie".
- 3 Z listy "Opcja" wybierz pozycję "Próg nadrukowania czerni".
- 4 Z listy "Ustawienie" wybierz liczbę z zakresu od 0 do 100.

Wprowadzona liczba odpowiada procentowej intensywności czerni, powyżej której obiekty zostaną nadrukowane.

Aby włączyć automatyczne nadlewanie:

- 1 Wykonaj kroki od 1 do 3 z procedury "Aby nadlewać przez nadrukowanie koloru czarnego".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Automatyczne nadlewanie".
- 3 W polu "Maksimum" wpisz odpowiednią wartość.

Zakres działania tej funkcji uzależniony jest od wprowadzonej wartości i koloru obiektu. Im jaśniejszy jest kolor obiektu, tym większa wartość procentowa maksymalnej wielkości nadlewania. Ciemniejszy kolor oznacza mniejszą wartość procentową maksymalnej wielkości nadlewania.

Drukowanie 801

4 Zaznacz pole wyboru "Ustalona szerokość", by ustalić jedną szerokość nadlewki.

Po zaznaczeniu tego pola wyboru w miejscu pola "Maksimum" pojawia się pole "Szerokość". Wartość widoczna w tym polu określa szerokość nadlewki.

5 Wpisz wartość w polu "Tekst ponad".

Wartość ta odpowiada minimalnemu rozmiarowi tekstu, dla którego nadlewanie jest już stosowane. Jeśli wpiszesz w tym polu zbyt małą wartość, po zastosowaniu funkcji automatycznego nadlewania małe napisy mogą okazać się nieczytelne.



IMPORTOWANIE, EKSPORTOWANIE ORAZ ŁĄCZENIE I OSADZANIE OBIEKTÓW (OLE)

Istnieją dwie metody wymiany informacji pomiędzy aplikacjami: pierwsza to importowanie i eksportowanie, druga – łączenie i osadzanie obiektów (OLE). Różnica pomiędzy tymi metodami polega na sposobie wymiany informacji. Podczas eksportowania pliku dane muszą zostać zamienione na taką postać, która będzie zrozumiała dla aplikacji importującej. Oznacza to, że dla każdego formatu pliku należy zainstalować odpowiedni filtr. Przy korzystaniu z mechanizmu OLE użytkownik nie musi przejmować się filtrami ani formatami plików. Jedynym wymogiem jest to, aby aplikacje biorące udział w wymianie danych obsługiwały mechanizm OLE.

Importowanie i eksportowanie plików

Filtry używane przy eksportowaniu i importowaniu to programy tłumaczące, które pośredniczą między aplikacjami, zapewniając dwukierunkowy kanał informacyjny.

Formaty plików

Istnieje kilka sposobów zapisywania danych w pliku komputerowym. Sposób zapisywania stosowany dla danego pliku nazywany jest formatem pliku. Różne typy plików, takie jak mapa bitowa, rysunek wektorowy, dźwięk, tekst itd. używają różnych formatów. Formaty są często rozróżniane za pomocą rozszerzenia, dodawanego do pliku podczas zapisywania go w danym formacie, np.: CDR, BMP, TIF, EPS, JPG itd.

Typ sortowania

Jeżeli pliki na listach "Pliki typu" lub "Zapisz jako typ" mają zostać posortowane według ich rozszerzeń, lista "Typ sortowania" określa porządek sortowania tych plików.

Lista ostatnio używanych plików

Lista "Nazwa pliku" zawiera listę ostatnio używanych plików. Początkowa jest ona pusta, ale po zaznaczeniu pliku i wykonaniu operacji otwierania lub zapisywania plik ten jest zapisywany na liście ostatnio używanych plików. Lista ta może zawierać do pięciu elementów.

Rodzime formaty plików

Podczas zapisywania pliku w aplikacji graficznej używany jest jej rodzimy format pliku lub też specyficzny format utworzony specjalnie dla tej aplikacji. Na przykład rodzimym formatem plików programu Corel PHOTO-PAINT jest CPT. Program CorelDRAW ma dwa rodzime formaty plików: CDR i CMX. Różnią się one od ogólnych formatów plików, jak na przykład TXT, które nie są skojarzone z żadną konkretną aplikacją.

Głębia kolorów

Za pomocą głębi kolorów określa się liczbę kolorów (lub liczbę bitów), jaka została użyta do zapisania obrazka w pliku. Aby ustalić liczbę kolorów, jaką można uzyskać przy danej głębi kolorów, należy podnieść 2 do potęgi równej głębi bitowej kolorów. Na przykład głębia 8-bitowa pozwala na uzyskanie 2 do 8, czyli 256 kolorów. Obraz ze skalą szarości jest plikiem z 8-bitową głębią z 256 poziomami szarości od czerni po biel. Pliki, które wykorzystują większą głębię kolorów mają większe rozmiary.

Głębię kolorów można ustalić podczas zapisywania lub eksportowania pliku. Zapisanie obrazka z większą głębią kolorów (np. obrazek 16 kolorowy zapisany jako 256 kolorowy) spowoduje wygenerowanie pliku z kolorami bardzo podobnymi do oryginału. Jednak jeżeli oryginalny obrazek zawiera wiele kolorów i zostanie przekształcony w obrazek z mniejszą głębią kolorów (np. z koloru 24-bitowego na 256 kolorów), spowoduje to wygenerowanie palety kolorów, których kombinacje zostaną użyte do symulowania oryginalnych kolorów. Kolory w palecie zależą od kolorów oryginalnego obrazka.

W różnych aplikacjach stosowane są różne głębie kolorów. Ponadto nie wszystkie formaty plików mogą być zapisywane ze wszystkimi głębiami. Podczas wybierania formatu do zapisania pliku należy wziąć po uwagę wszelkie ograniczenia dotyczące kolorów danego formatu oraz aplikacji, która będzie stosowana do dalszego przetwarzania. Na przykład format GIF, używany często do grafiki internetowej, obsługuje tylko do 256 kolorów. Rodzime formaty pakietu CorelDRAW (CDR, CMX, CPT) obsługują wszystkie głębie kolorów.



W przypadku wymiany informacji z inną aplikacją należy się upewnić, czy został już zainstalowany odpowiedni filtr. Jeśli jakaś aplikacja firmy Corel jest instalowana niestandardowo, należy zadbać, aby potrzebne filtry zostały dodane do listy aktywnych filtrów.

- Jeśli w pliku o danym formacie można zapisać obrazek z bardzo dużą liczbą kolorów, to nie oznacza to, że możliwy jest zapis z mniejszą liczbą kolorów. Na przykład pewien format może obsługiwać obrazki 24-bitowe, ale nie obsługiwać obrazków czarno-białych.
- Wybranie pozycji "Domyślne" z listy "Typ sortowania" nie powoduje sortowania plików według ich rozszerzeń. Jest to porządek odczytany z pliku .INI.

Filtry importu i eksportu

Przeniesienie plików z jednego programu do drugiego często wymaga przekształcenia ich do formatu, który będzie mógł być odczytany przez docelowy program. Filtry importu i eksportu są programami, które dokonują takich przekształceń. Na przykład importowanie obrazka z programu CorelDRAW do programu Corel PHOTO-PAINT wymaga przekształcenia tego obrazka z formatu wektorowego na format mapy bitowej. Zaznaczenie formatu pliku w oknie dialogowym **Eksportuj** programu CorelDRAW powoduje automatyczne uaktywnienie odpowiedniego programu filtrującego, który zajmie się procesem tłumaczenia.

Aplikacje firmy Corel zawierają filtry dla formatów plików, które można importować i eksportować. Przykłady standardowo dołączanych filtrów to TIF, GIF i BMP.

Importowanie i otwieranie plików

Polecenia **Importuj** i **Otwórz** umożliwiają otwieranie plików w wielu różnych formatach. Okna **Importuj** oraz **Otwórz rysunek** pozwalają wybrać dysk i folder, w którym przechowywany jest plik. Aby wyświetlić jedynie pliki z określonym rozszerzeniem, można wybrać to rozszerzenie z listy "Pliki typu".

Opcje okna dialogowego Importuj

Okno dialogowe **Importuj** zawiera opcje umożliwiające: kontrolowanie sposobu importowania map bitowych, importowanie części obrazka, zmianę rozmiaru lub rozdzielczości obrazka, pominięcie okien dialogowych filtrów, wykrywanie znaków wodnych, połączenie wielowarstwowych map bitowych, zastosowanie osadzonego profilu ICC, zachowanie warstw i stron oraz wydobycie osadzonego profilu ICC.

Jeśli importowana ma być mapa bitowa, możliwy jest wybór pomiędzy dołączeniem mapy bitowej zewnętrznie a połączeniem z plikiem wysokiej rozdzielczości z wykorzystaniem interfejsu OPI (Open Prepress Interface). Zaznaczenie pola wyboru "Połącz z plikiem wysokiej rozdzielczości, stosując OPI" powoduje wstawienie wersji mapy bitowej .TIF lub .CT o niskiej rozdzielczości przy jednoczesnym utrzymaniu łącza z oryginałem o wysokiej rozdzielczości. Interfejs OPI umożliwia ustalenie położenia mapy bitowej wysokiej rozdzielczości na wydruku przy użyciu jej repliki o niskiej rozdzielczości. Wersja o wysokiej rozdzielczości jest przechowywana w pliku, a jej odpowiednik o niskiej rozdzielczości jest importowany do dokumentu i używany tylko do ustalania położenia. Praca z takimi obrazkami zmniejsza wielkość dokumentu oraz skraca czas potrzebny na odświeżenie ekranu. Kiedy wynik pracy jest odsyłany do biura usług poligraficznych w celu przeniesienia na kliszę, w miejsce takich obrazków wstawianie są pliki wysokiej rozdzielczości. Tak więc ostateczny wynik otrzymywany jest w wysokiej rozdzielczości. Można zmieniać rozmiar, obracać, przenosić lub dokonywać szybkiego kadrowania obrazków o niskiej rozdzielczości, jednak nie można do nich stosować efektów z menu **Efekty** i **Mapy bitowe**.

Zaznaczenie pola wyboru "Dołącz mapę bitową zewnętrznie" umożliwia importowanie zaznaczonej mapy bitowej oraz zachowanie łącza z oryginałem. Oznacza to, że wszystkie zmiany dokonane w pliku źródłowym mogą być aktualizowane w importowanym obrazku.

Wybranie pozycji "Zmień rozmiar" z listy znajdującej się z prawej strony listy "Pliki typu" powoduje wyświetlenie okna dialogowego **Zmień rozmiar/rozdzielczość**, które umożliwia zwiększanie lub zmniejszanie liczby pikseli w mapie bitowej. Zmiana rozmiaru i rozdzielczości umożliwia zmianę ilości informacji w obrazku. Można zmniejszyć rozmiar lub rozdzielczość obrazka, co powoduje zredukowanie liczby pikseli, usunięcie niepotrzebnych szczegółów oraz zmniejszenie rozmiaru pliku.

Wybranie z tej samej listy opcji "Wykadruj" powoduje wyświetlenie okna dialogowego **Wykadruj obrazek**, które umożliwia wskazanie dokładnego obszaru i wielkości obrazka, który chce się otrzymać.

Zaznaczenie pola wyboru "Sprawdź znak wodny" sprawia, że wyświetlane jest ostrzeżenie w przypadku zakodowania w obrazku znaku wodnego Digimarc. Obecność znaku wodnego Digimarc wskazuje, że ktoś zastrzegł sobie prawa autorskie do tego pliku. Znaki wodne zapewniają także mechanizm umożliwiający skontaktowanie się z twórcą.

Zaznaczenie pola wyboru "Pomiń okno dialogowe filtrów" umożliwia pominięcie okna dialogowego zawierające opcje importu dla zaznaczonego filtru. Zamiast tego użyte zostaną wartości domyślne Menedżera filtrów. Jedynie niektóre filtry, jak na przykład filtr .PCD, wyświetlają okna dialogowe.

Zaznaczenie pola wyboru "Połącz wielowarstwowe mapy bitowe" umożliwia importowanie map bitowych, które zawierają wiele warstw. Oznacza to, że w czasie importowania zawierającego wiele warstw pliku .CPT lub .PSD, warstwy z mapami bitowymi nie zostaną zgrupowane razem, lecz spłaszczone w jedną mapę bitową.

Zaznaczenie pola wyboru "Zastosuj osadzony profil ICC" umożliwia zastosowanie do importowanego pliku osadzonego profilu ICC (International Color Consortium). Organizacja ICC zdefiniowała standardowy format dla profili kolorów. System zarządzania kolorami w pakiecie firmy Corel wykorzystuje profile ICC. Osadzenie profilu ICC zapewnia spójność kolorów podczas przenoszenia plików pomiędzy aplikacjami. Pakiet CorelDRAW obsługuje osadzanie profili ICC w plikach CPT, CDR, TIFF, JPEG, PICT oraz EPS.

Zaznaczenie pola wyboru "Zachowaj warstwy i strony" umożliwia otwarcie zaznaczonego pliku z zachowanie zawartych w nim stron i warstw. Możliwość taką daje format CMX firmy Corel.

Zaznaczenie pola wyboru "Wydobądź osadzony profil ICC" umożliwia zapisanie osadzonego w zaznaczonym pliku profilu ICC w folderze kolorów zainstalowanej aplikacji. Plik ten będzie miał taką samą nazwę, co plik oryginalny, ale zostanie zapisany z rozszerzeniem Image Color Matching (.ICM).

Opcja dla plików wektorowych w oknie dialogowym Otwórz

Okno dialogowe **Otwórz** zawiera opcję, która umożliwia otwieranie plików w formatach wektorowych, obsługujących wiele stron i warstw. Takie formaty wektorowe dają możliwość zachowania stron i warstw podczas importowania pliku. Dodatkowo możliwe jest także osadzenie lub wydobycie profilu ICC.

Zaznaczenie pola wyboru "Zachowaj warstwy i strony" umożliwia otwarcie zaznaczonego pliku z zachowaniem zawartych w nim stron i warstw. Możliwość taką daje format CMX firmy Corel.

Zaznaczenie pola wyboru "Zastosuj osadzony profil ICC" umożliwia zastosowanie do importowanego pliku osadzonego profilu ICC (International Color Consortium). Organizacja ICC zdefiniowała standardowy format dla profili kolorów. System zarządzania kolorami w pakiecie firmy Corel wykorzystuje profile ICC. Osadzenie profilu ICC zapewnia spójność kolorów podczas przenoszenia plików pomiędzy aplikacjami. Pakiet CorelDRAW obsługuje osadzanie profili ICC w plikach CPT, CDR, TIFF, JPEG, PICT oraz EPS.

Zaznaczenie pola wyboru "Wydobądź osadzony profil ICC" umożliwia zapisanie osadzonego w zaznaczonym pliku profilu ICC w folderze kolorów zainstalowanej aplikacji. Plik ten będzie miał taką samą nazwę, co plik oryginalny, ale zostanie zapisany z rozszerzeniem Image Color Matching (.ICM). Organizacja ICC zdefiniowała standardowy format dla profili kolorów. System zarządzania kolorami w pakiecie firmy Corel wykorzystuje profile ICC.

Importowanie plików z mapami bitowymi

Pliki z mapami bitowymi można importować, wykorzystując polecenie **Importuj**. Podczas importowania obrazka z mapą bitową możliwe jest jego łączenie z oryginałem. Inne opcje dotyczące map bitowych to wykrywanie znaków wodnych, zmiana rozmiaru lub rozdzielczości, pominięcie okna dialogowego filtrów, zastosowanie lub wydobycie osadzonych profili ICC, zachowanie warstw i stron oraz wykadrowanie obrazka podczas jego otwierania.

Aby importować plik z mapą bitową:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Importuj.
- **2** Z listy "Szukaj w" wybierz dysk i folder zawierający plik, który chcesz importować.
- 3 Kliknij nazwę pliku.
- 4 Wybierz filtr odpowiadający mapie bitowej z listy "Pliki typu".
- 5 Naciśnij przycisk "Importuj".

Aby dołączyć mapę bitową zewnętrznie:

- Wykonaj czynności od 1 do 4 z procedury "Aby importować plik z mapą bitową".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Dołącz mapę bitową zewnętrznie".

Aby utworzyć połączenie z plikiem wysokiej rozdzielczości stosując interfejs OPI (opcja dostępna tylko dla plików .TIF lub .CT):

- Wykonaj czynności od 1 do 3 z procedury "Aby importować plik z mapą bitową".
- 2 Z listy "Pliki typu" wybierz pozycję odpowiadającą plikom .TIF lub .CT.
- 3 Zaznacz pole wyboru "Połącz z plikiem wysokiej rozdzielczości, stosując OPI".

Aby zmienić rozmiar lub rozdzielczość obrazka podczas importowania:

- Wykonaj czynności od 1 do 4 z procedury "Aby importować plik z mapą bitową".
- **2** Wybierz pozycję "Zmień rozmiar" z listy, która znajduje się obok listy "Pliki typu", po czym naciśnij przycisk "Importuj".
- 3 Naciśnij przycisk "Importuj".
- **4** Wykonaj jedną z czynności:
 - W polach "Szerokość" i "Wysokość" wpisz wartości odpowiadające rozmiarowi, jaki chcesz uzyskać.
 - W polach dla wartości procentowych wpisz wartość, o jaką chcesz zmniejszyć rozmiar obrazka.
- 5 Wybierz rodzaj jednostki z listy "Jednostki".
- **6** W sekcji "Rozdzielczość" zmień wartości w polach "W poziomie" i "W pionie", aby zmienić rozdzielczość importowanego obrazka.

Aby wykadrować obrazek podczas importowania:

- Wykonaj czynności od 1 do 4 z procedury "Aby importować plik z mapą bitową".
- 2 Wybierz pozycję "Wykadruj" z listy, która znajduje się obok listy "Pliki typu".
- 3 Naciśnij przycisk "Importuj".
- 4 Wykonaj jedną z czynności:
 - Wpisz wartość w polu "Górny", aby określić liczbę pikseli (lub jednostek miary wyświetlonych w polu "Jednostki"), które zostaną usunięte, zaczynając od górnej krawędzi obrazka. Następnie wpisz wartość w polu "Lewy", aby określić liczbę pikseli, które zostaną usunięte z lewej strony obrazka.
 - Wpisz wartość w polu "Szerokość", aby określić szerokość obszaru obrazka, który ma zostać zachowany. Wpisz także wartość w polu "Wysokość", aby określić wysokość obszaru, który ma zostać zachowany. Następnie przeciągnij ramkę zaznaczenia w oknie podglądu, aby wybrać obszar zaznaczenia.
- 5 Wybierz rodzaj jednostki z listy "Jednostki".

Aby wykryć znak wodny podczas importowania:

- Wykonaj czynności od 1 do 4 z procedury "Aby importować plik z mapą bitową".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Sprawdź znak wodny".

Aby pominąć okno dialogowe filtrów podczas importowania:

- Wykonaj czynności od 1 do 4 z procedury "Aby importować plik z mapą bitową".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Pomiń okno dialogowe filtrów".

Aby połączyć mapę bitową z wieloma warstwami podczas importowania:

- Wykonaj czynności od 1 do 4 z procedury "Aby importować plik z mapą bitową".
- **2** Zaznacz pole wyboru "Połącz wielowarstwowe mapy bitowe". Pole to jest dostępne, jeśli zaznaczony plik z mapą bitową zawiera wiele warstw (tj. jest plikiem .CPT lub .PSD).

Aby zachować warstwy i strony podczas importowania:

- Wykonaj czynności od 1 do 4 z procedury "Aby importować plik z mapą bitową".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Zachowaj warstwy i strony".

Aby zastosować osadzony profil ICC podczas importowania:

- Wykonaj czynności od 1 do 4 z procedury "Aby importować plik z mapą bitową".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Zastosuj osadzony profil ICC".

Aby wydobyć osadzony profil ICC podczas importowania:

- Wykonaj czynności od 1 do 4 z procedury "Aby importować plik z mapą bitową".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Wydobądź osadzony profil ICC".



- Podczas importowania 16-kolorowej mapy bitowej w programie CorelDRAW jest ona automatycznie przekształcana do 256 kolorów.
- Dla wysokości, szerokości i rozdzielczości można podać jedynie wartości niższe niż oryginalne.
- Jeżeli importowany jest plik .TIF lub .CT o niskiej rozdzielczości utworzony z wykorzystaniem interfejsu OPI (Open Prepress Interface), należy zaznaczyć pole wyboru "Połącz z plikiem wysokiej rozdzielczości, stosując OPI".

.....



 Aby zachować oryginalny stosunek wysokości do szerokości, można zaznaczyć pole wyboru "Zachowaj proporcje". Zaznaczenie pola wyboru "Jednakowe wartości" sprawia, że wartości w polach dla rozdzielczości poziomej i pionowej pozostaną takie same.

Otwieranie plików z rysunkami wektorowymi

Podczas importowania plików z rysunkami wektorowymi istnieje możliwość zachowania informacji o warstwach i stronach zawartej w obrazku. Inne opcje dotyczą między innymi możliwości wydobycia lub zastosowania osadzonego profilu ICC w czasie importowania obrazka.

Format pliku z rysunkami wektorowymi umożliwia importowanie i wyświetlanie obrazków opartych na grafice wektorowej bez jakichkolwiek strat w stosunku do oryginalnej jakości i formatu.

Aby zachować warstwy i strony podczas importowania:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Importuj.
- 2 Z listy "Szukaj w" wybierz dysk oraz folder, w którym zapisany jest plik.
- 3 Kliknij nazwę pliku na liście.
- **4** Wybierz filtr odpowiadający plikowi z rysunkami wektorowymi z listy "Pliki typu".
- 5 Zaznacz pole wyboru "Zachowaj warstwy i strony".

Aby zastosować osadzony profil ICC podczas importowania:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 4 z procedury "Aby zachować warstwy i strony podczas importowania".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Zastosuj osadzony profil ICC".

Aby wydobyć osadzony profil ICC podczas importowania:

- Wykonaj czynności od 1 do 4 z procedury "Aby zachować warstwy i strony podczas importowania".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Wydobądź osadzony profil ICC".

Dodawanie obrazków clipart

Wraz z programem CorelDRAW dostarczany jest duży wybór gotowych do użycia obrazków clipart oraz symboli, które mogą być dodawane do rysunków. Przeglądanie kolekcji obrazków clipart jest możliwe zarówno w dołączonej dokumentacji, jak i przy użyciu Teczki podręcznej. Teczka podręczna to okno, które umożliwia przeglądanie folderów zawierających obszerne zbiory obrazków clipart.

Aby dodać obrazek clipart z dysku CD-ROM:

- 1 Włóż dysk CD-ROM do stacji dysków CD-ROM.
- 2 Z menu Plik wybierz polecenie Otwórz.
- 3 Wybierz format CorelDRAW (CDR) z listy "Pliki typu".
- 4 Z listy "Szukaj w" wybierz odpowiednią stację dysków CD-ROM.
- 5 Kliknij dwukrotnie folder Clipart.
- 6 Kliknij dwukrotnie kategorię.

Nazwa kategorii jest wydrukowana również u góry każdej strony dokumentacji opisującej obrazki clipart.

- 7 Zaznacz pole wyboru "Podgląd", aby móc obejrzeć miniaturową wersję obrazka przed jego otwarciem.
- 8 Kliknij nazwę pliku i naciśnij przycisk "Otwórz".

Eksportowanie i zapisywanie plików w formatach nierodzimych

Jeżeli zachodzi potrzeba zapisania pliku w formacie innym niż rodzimy format danej aplikacji, należy użyć polecenia **Eksportuj** lub **Zapisz jako**, aby przekształcić plik do tego formatu. Okna dialogowe **Eksportuj** i **Zapisz jako rysunek** umożliwiają wybór dysku i folderu, w którym ma znaleźć się plik. W programie CorelDRAW należy używać polecenia **Zapisz jako**, aby uzyskać dostęp do filtrów dla plików wektorowych. Polecenie **Eksportuj** udostępnia oprócz filtrów dla plików wektorowych także filtry dla map bitowych, formatu RTF oraz formatów plików edytorów tekstu. W oknie dialogowym **Eksportuj** można wybrać, czy pliki mają być eksportowane w postaci skompresowanej czy nieskompresowanej, o ile dany format pliku daje taką możliwość.

Opcje okna dialogowego dla zapisywania plików

Okno dialogowe **Zapisz jako rysunek** umożliwia między innymi zapisywanie plików w formatach poprzednich wersji programu CorelDRAW oraz z różnymi formatami miniatur. Można również kontrolować występowanie spacji i znaków specjalnych w nazwach plików, osadzić czcionki korzystając z technologii TrueDoc lub osadzić profil ICC.

Zaznaczenie pola wyboru "Osadź czcionki TrueDoc (TM)" powoduje, że czcionki na rysunku będą prawidłowo wyświetlane w systemie, w którym nie zostały one zainstalowane.

Zaznaczenie pola wyboru "Bez spacji i znaków specjalnych" powoduje, że spacje w nazwie pliku zostaną zastąpione znakami podkreślenia. Inne znaki specjalne zostaną zastąpione znakami odpowiednimi dla nazw plików przeznaczonych dla sieci WWW.

Zaznaczenie pola wyboru "Osadź profil ICC" umożliwia zapisanie w pliku osadzonego profilu ICC (International Color Consortium). Organizacja ICC zdefiniowała standardowy format dla profili kolorów. System zarządzania kolorami w pakiecie firmy Corel wykorzystuje profile ICC. Osadzenie profilu ICC zapewnia spójność kolorów podczas przenoszenia plików pomiędzy aplikacjami. Pakiet CoreIDRAW obsługuje osadzanie profili ICC w plikach CPT, CDR, TIFF, JPEG, PICT oraz EPS.

Opcje okna dialogowego dla eksportowania plików

Okno dialogowe **Eksportuj** zawiera opcje, które umożliwiają pominięcie okna dialogowego filtrów oraz wybór pomiędzy eksportowaniem pliku w wersji skompresowanej lub nieskompresowanej. Dzięki wykorzystaniu przycisku "Eksportuj" można uzyskać dostęp do filtrów dla map bitowych, formatu RTF oraz formatów edytorów tekstu, a także formatów wektorowych. Można również osadzić profil ICC oraz kontrolować występowanie spacji i znaków specjalnych w nazwie pliku.

Zaznaczenie pola wyboru "Pomiń okno dialogowe filtrów" pozwala pominąć okno dialogowe zawierające opcje eksportu dla wybranego filtru. Zamiast tego użyte zostaną wartości domyślne Menedżera filtrów.

Zaznaczenie pola wyboru "Bez spacji i znaków specjalnych" powoduje, że spacje w nazwie pliku zostaną zastąpione znakami podkreślenia. Inne znaki specjalne zostaną zastąpione znakami odpowiednimi dla nazw plików przeznaczonych dla sieci WWW.

Zaznaczenie pola wyboru "Osadź profil ICC" umożliwia zapisanie w pliku osadzonego profilu ICC (International Color Consortium). Organizacja ICC zdefiniowała standardowy format dla profili kolorów. System zarządzania kolorami w pakiecie firmy Corel wykorzystuje profile ICC. Osadzenie profilu ICC zapewnia spójność kolorów podczas przenoszenia plików pomiędzy aplikacjami. Pakiet CorelDRAW obsługuje osadzanie profili ICC w plikach CPT, CDR, TIFF, JPEG, PICT oraz EPS.

Wybór typu kompresji pozwala zdecydować, czy pliki mają być eksportowane w postaci skompresowanej czy nieskompresowanej, o ile dany format pliku daje taką możliwość.

Eksportowanie obrazków w formatach nierodzimych

Kiedy obrazek jest eksportowany lub przekształcany do innego formatu pliku, można go otworzyć bezpośrednio w aplikacji docelowej, która obsługuje ten format pliku.

Aby wyeksportować plik:

- 1 Otwórz plik, który chcesz wyeksportować.
- 2 Z menu Plik wybierz polecenie Eksportuj.
- **3** Wybierz format eksportu z listy "Pliki typu".
- 4 Wpisz nazwę pliku w polu "Nazwa pliku".

Do wpisanej nazwy pliku zostanie automatycznie dodane rozszerzenie związane z wybranym formatem pliku.

- 5 Naciśnij przycisk "Eksportuj".
- **6** Wybierz odpowiednie opcje, jeśli wyświetlone zostanie okno dialogowe dotyczące formatu eksportowanego pliku.

Aby pomingć okno dialogowe filtru podczas eksportowania:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 4 z procedury "Aby wyeksportować plik".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Pomiń okno dialogowe filtrów".
- 3 Naciśnij przycisk "Eksportuj".
- **4** Wybierz odpowiednie opcje, jeśli wyświetlone zostanie okno dialogowe dotyczące formatu eksportowanego pliku.

Aby zastąpić spacje i znaki specjalne w nazwie pliku podczas eksportowania:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 4 z procedury "Aby wyeksportować plik".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Bez spacji i znaków specjalnych".
- 3 Naciśnij przycisk "Eksportuj".
- **4** Wybierz odpowiednie opcje, jeśli wyświetlone zostanie okno dialogowe dotyczące formatu eksportowanego pliku.

Aby osadzić profil ICC podczas eksportowania:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 4 z procedury "Aby wyeksportować plik".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Osadź profil ICC".
- 3 Naciśnij przycisk "Eksportuj".
- **4** Wybierz odpowiednie opcje, jeśli wyświetlone zostanie okno dialogowe dotyczące formatu eksportowanego pliku.

Aby wybrać typ kompresji podczas eksportowania:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 4 z procedury "Aby wyeksportować plik".
- 2 Wybierz typ kompresji dla pliku, o ile format pliku obsługuje taką możliwość.
- 3 Naciśnij przycisk "Eksportuj".
- **4** Wybierz odpowiednie opcje, jeśli wyświetlone zostanie okno dialogowe dotyczące formatu eksportowanego pliku.



• Jeżeli eksportowana z programu CorelDRAW grafika ma być używana w programie obsługującym mechanizm OLE, to warto zamiast eksportowania zastosować łączenie i osadzanie plików (OLE). W ten sposób zmiana rysunku powoduje jego automatyczne uaktualnienie w innych aplikacjach po zapisaniu pliku źródłowego w programie CorelDRAW. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Łączenie obiektów OLE" na stronie 829.

816 CorelDRAW: Rozdział 14

Eksportowanie zaznaczonych obiektów i stron

W programie CorelDRAW można zaznaczać dowolne obiekty w dokumentach i eksportować je. Można również eksportować tylko bieżącą stronę z wielostronicowego dokumentu.

Aby eksportować zaznaczone obiekty:

- 1 Na rysunku zaznacz obiekty, które mają być eksportowane.
- 2 Z menu Plik wybierz polecenie Eksportuj.
- 3 W oknie dialogowym Eksportuj zaznacz pole wyboru "Tylko zaznaczone".

Aby eksportować bieżącą stronę z wielostronicowego dokumentu:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Eksportuj.
- 2 W oknie dialogowym **Eksportuj** zaznacz pole wyboru "Eksportuj tylko tę stronę" (opcja ta jest dostępna tylko dla niektórych formatów plików).

Praca z obrazkami Kodak Photo CD

Podczas otwierania lub importowania obrazka Photo CD można określić rozdzielczość i typ tego obrazka oraz skorygować kolory. Obrazek Photo CD (PCD) jest przeznaczony tylko do odczytu, co oznacza, że nie można eksportować do formatu PCD.

Rozdzielczość obrazka

Możliwe jest określenie rozdzielczości obrazka. Zmiana rozdzielczości na większą powoduje wzrost ilości pamięci potrzebnej do załadowania obrazka oraz wydłuża proces ładowania.

Typ obrazka

Typ obrazka wpływa na jakość obrazka po wydrukowaniu oraz ilość pamięci używanej do jego przetwarzania. Ważne jest, by wybrany typ obrazka był zgodny z ustalonymi wymaganiami.

- Należy wybrać 256 odcieni szarości (8 bitów), aby utworzyć obrazek w trybie duotone i drukować go na czarno-białej drukarce laserowej.
- Należy wybrać 256 kolorów (8 bitów), aby utworzyć obrazek innego typu niż zdjęcie i drukować go na kolorowej drukarce niskiej jakości (lub gdy brakuje pamięci systemu).
- Należy wybrać 24-bitowy kolor, aby utworzyć kolorowy obrazek o wysokiej, fotograficznej jakości i drukować go na drukarce obsługującej modele RGB lub CMY oraz drukować wyciągi barwne.

Importowanie, eksportowanie oraz łączenie i osadzanie obiektów (OLE) 817

Więcej informacji na temat opcji dostępnych na liście "Typ obrazka" można uzyskać, korzystając z przycisku Pomocy ekranowej "Co to jest?".

Korekcja kolorów

Podczas otwierania obrazka Photo CD można dokonać korekcji kolorów. Opcja ta pozwala ręcznie dopasować odcienie kolorów oraz jaskrawość, nasycenie i kontrast obrazka.

Przy użyciu suwaków jaskrawości, kontrastu i nasycenia można zmienić zakres tonalny obrazka. Suwak jaskrawości służy do przesunięcia wszystkich pikseli w górę lub w dół zakresu tonalnego. Zmiana jaskrawości powoduje równe rozjaśnienie lub przyciemnienie wszystkich kolorów. Suwak kontrastu służy do określenia dystansu pomiędzy najjaśniejszymi i najciemniejszymi pikselami. Zwiększenie nasycenia wzmacnia czystość kolorów w obrazku. Można również zmieniać ilość odcienia czerwonego, zielonego i niebieskiego w obrazku za pomocą suwaków dla każdego z tych kolorów.

Otwieranie obrazków Photo CD

Okno dialogowe **Importuj z formatu PCD** umożliwia określenie rozdzielczości i typu obrazka oraz zastosowanie korekcji kolorów do obrazka Kodak Photo CD przed jego importowaniem do programu CorelDRAW lub Corel PHOTO-PAINT. Okno dialogowe **Importuj z formatu PCD** jest wyświetlane tylko wówczas, gdy zostanie usunięte zaznaczenie pola wyboru "Pomiń okno dialogowe filtrów" w oknie dialogowym **Importuj obrazek z dysku**.

Aby otworzyć obrazek Photo CD:

- 1 Wykonaj jedną z czynności:
 - Z menu Plik wybierz polecenie Otwórz.
 - Z menu Plik wybierz polecenie Importuj.
- **2** Z listy "Szukaj w" wybierz dysk i folder, w którym znajduje się otwierany lub importowany plik.
- 3 Kliknij nazwę pliku, a następnie naciśnij przycisk "Otwórz".

Aby wybrać rozdzielczość obrazka:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z procedury "Aby otworzyć obrazek Photo CD".
- 2 Wybierz dowolną rozdzielczość dla obrazka z listy "Rozdzielczość".

Aby wybrać typ obrazka:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z procedury "Aby otworzyć obrazek Photo CD".
- 2 Wybierz dowolny typ obrazka z listy "Typ obrazka".

Aby dopasować kolory w obrazku Kodak Photo CD:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z procedury "Aby otworzyć obrazek Photo CD".
- 2 Wykonaj dowolne z poniższych czynności:
 - Dopasuj ilość odcienia czerwonego, zielonego i niebieskiego w obrazku, przesuwając odpowiednie suwaki.
 - Dopasuj poziom jaskrawości w obrazku, przesuwając suwak "Jaskrawość".
 - Dopasuj stopień nasycenia w obrazku, przesuwając suwak "Nasycenie".
 - Dopasuj poziom kontrastu w obrazku, przesuwając suwak "Kontrast".

.....

- Ustawienia balansu obrazka wykonywane są w ramach prac retuszerskich w momencie skanowania oryginalnego obrazka i umieszczania go na dysku Photo CD. Należy zaznaczyć pole wyboru "Nie uwzględniaj balansu sceny", aby usunąć te ustawienia.
- Przestrzeń kolorów monitora to zakres kolorów, jakie może on wyświetlić. Zaznaczenie pola wyboru "Sygnalizuj kolory niemożliwe do odtworzenia" sprawia, że piksele spoza tego zakresu będą wyświetlane w czystym kolorze czerwonym lub niebieskim. Dzięki temu można rozpoznać obszary spoza zakresu na obrazku i odpowiednio dopasować jego ustawienia.

.....

Praca z formatem Encapsulated Postscript

Podczas eksportowania pliku w formacie Encapsulated Postscript (EPS), można określić nagłówek obrazka, nazwę użytkownika, ustawienia nadlewania, zachować łącze OPI, określić pasma wypełnienia tonalnego, jak również zastosować do obrazka system zarządzania kolorami przed jego eksportowaniem. Dodatkowo można utworzyć opcjonalną mapę bitową (miniaturę), która służy jako podgląd obrazka w czasie jego importowania lub otwierania. Można również określić ustawienia dla eksportowania tekstu, zgodności, prostokątów ograniczających oraz kompresji obrazka, będącego mapą bitową. Format pliku EPS jest obsługiwany przez większość aplikacji służących do składu oraz tworzenia ilustracji.

Nagłówek obrazka

Nagłówek obrazka pozwala wybrać opcje, które można zastosować do pliku .EPS przed jego eksportem.

W nagłówku obrazka można umieścić podgląd obrazka w postaci wektorowej lub mapy bitowej. Podgląd ten jest używany jako miniatura obrazka w oknie podglądu podczas otwierania lub importowania obrazka. Można wybrać pomiędzy formatem wektorowym (WMF) a mapą bitową (TIFF) dla podglądu w czasie eksportowania obrazka. Możliwe jest także określenie głębi kolorów oraz rozdzielczości obrazka. Zmiana rozdzielczości na większą powoduje wzrost ilości pamięci potrzebnej do załadowania obrazka oraz wydłuża proces ładowania.

Zarządzanie kolorami

Zarządzanie kolorami umożliwia eksportowanie pliku z kolorami zdefiniowanymi w profilu bieżącej drukarki lub też wykorzystanie wybranego profilu drukarki wyciągów barwnych lub pełnokolorowej.

Eksportowanie tekstu

Sekcja "Eksportuj tekst jako" umożliwia określenie formatu, w jakim będzie eksportowany tekst w obrazku.

Tekst ten może zostać przekształcony w krzywe lub wysłany w postaci znaków, które można edytować. Przekształcenie tekstu w krzywe pozwala operować pojedynczymi węzłami, aby zmieniać kształt każdego znaku. Jeżeli używana czcionka nie będzie dostępna w momencie drukowania obrazka na innym komputerze, tekst może zostać wydrukowany niepoprawnie. Do pliku można również dołączyć informacje o czcionkach w formacie PostScript.

Wysyłanie map bitowych

Opcja "Wyślij mapy bitowe jako" decyduje o trybie kolorów wykorzystywanym podczas drukowania pliku. Ważne jest dopasowanie trybu kolorów do własnych wymagań. Można wybrać spośród następujących trybów kolorów:

- CMYK tryb kolorów złożony z kolorów: niebieskozielonego (C), purpurowego (M), żółtego (Y) i czarnego (K). W tym trybie wartości kolorów wyrażane są w procentach. Wartość równa 100 dla atramentu oznacza, że jest on stosowany w pełnym nasyceniu. Ten tryb kolorów jest wykorzystywany najczęściej przy profesjonalnym druku kolorowym.
- RGB przestrzeń kolorów Corel RGB jest używana jako standardowa w oprogramowaniu graficznym firmy Corel.
- Skala szarości tryb kolorów, w którym obrazki wyświetlane są przy użyciu 256 odcieni szarości. Każdy kolor jest definiowany jako wartość pomiędzy 0 i 255, gdzie 0 to kolor najciemniejszy (czarny), a 255 – najjaśniejszy (biały).
Zachowywanie łącz OPI

Pole wyboru "Zachowaj łącza OPI" pozwala wykorzystać obrazki o niskiej rozdzielczości jako zamienniki dla obrazków o wysokiej rozdzielczości, które pojawią się w ostatecznej wersji pracy. Obrazek o niskiej rozdzielczości jest importowany do dokumentów i używany tylko do ustalania położenia. Praca z tymi obrazkami zmniejsza rozmiar dokumentu oraz skraca czas potrzebny na odświeżenie ekranu.

Automatycznie zwiększanie liczby pasm wypełnienia

Zaznaczenie pola wyboru "Automatycznie zwiększaj liczbę pasm wypełnienia" powoduje automatyczne zwiększenie liczby kroków, jaka jest wykorzystywana do tworzenia wypełnień tonalnych. Opcja ta automatycznie określa ilość miejsca, jaka jest potrzebna do najbardziej efektywnego mieszania kolorów w urządzeniu wyjściowym. Z opcji tej należy korzystać, aby redukować efekt pasmowania.

Pasma wypełnienia tonalnego

Opcja "Pasma wypełnienia tonalnego" pozwala zoptymalizować tworzenie wypełnień tonalnych poprzez zwiększenie lub zmniejszenie liczby pasm wypełnienia tonalnego. Domyślnie każdy obiekt jest wyświetlany z taką samą liczbą pasm wypełnienia, co sprawia, że małe obiekty wydają się bardziej szczegółowe niż duże. Liczbę pasm wypełnienia tonalnego można zwiększyć dla wypełnień, w których potrzeba więcej pasm oraz zmniejszyć dla wypełnień tonalnych, które są zbyt skomplikowane. Opcja ta dotyczy wypełnień tonalnych w całym pliku, a nie pojedynczych obiektów w tym pliku. Mała liczba pasm wypełnienia tonalnego przyspiesza drukowanie, ale przejścia między odcieniami mogą nie być płynne. Liczbę pasm wypełnienia tonalnego można ustalić na poziomie między 1 a 256.

Zgodność

Opcja "Zgodność" umożliwia określenie poziomu języka PostScript, który zostanie użyty przy eksportowaniu pliku .EPS. Poziom ten można ustalić na 1, 2, lub 3. Domyślnie poziom języka PostScript jest ustawiony na 1. Przed jego zwiększeniem należy się upewnić, czy drukarka obsługuje dany poziom.

Kompresja mapy bitowej

Sekcja "Kompresja mapy bitowej" umożliwia zmniejszenie rozmiaru pliku .EPS poprzez kompresję map bitowych. Dla map bitowych kompresowanych z wykorzystaniem algorytmu JPEG można dopasować jakość, na skali od 2 do 255 – 2 oznacza wysoką jakość, a 255 to niska jakość. Im wyższa jakość obrazków, tym większy jest rozmiar pliku.

Nazwa użytkownika

Pole "Nazwa użytkownika" umożliwia określenie nazwy użytkownika w nagłówku pliku .EPS.

Nadlewanie

Sekcja "Nadlewanie" pozwala zachować bieżące ustawienia drukowania obrazka. Można również zastosować nadlewanie kolorów, określić najmniejszy rozmiar czcionki, dla którego stosowane jest automatyczne nadlewanie lub też przypisać obiektom na obrazku automatyczne nadlewanie konturów. Im jaśniejszy jest kolor, tym większa wartość procentowa maksymalnej wielkości nadlewania. Ciemniejszy kolor oznacza mniejszą wartość procentową maksymalnej wielkości nadlewania.

Prostokąt ograniczający

Sekcja "Prostokąt ograniczający" umożliwia precyzyjne wyrównanie prostokątnego zaznaczenia, tak by obejmowało ono całą stronę lub wszystkie zaznaczone elementy na tej stronie.

Można również określić wielkość spadu, znajdującą się poza krawędziami obszaru drukowanego, wykorzystać znaczniki cięcia jako pomoc przy wyrównywaniu oraz wyświetlać liczby w formacie zmiennoprzecinkowym.



- Sekcja "Kompresja mapy bitowej" nie jest dostępna, jeżeli wybrany poziom języka PostScript nie obsługuje tej właściwości.
- Jeżeli wszystkie eksportowane obiekty będą obiektami w skali szarości, nie będą dostępne żadne profile kolorów. Jeśli będą to obiekty kolorowe, dostępne będą pełnokolorowe profile kolorów. Jeżeli zaś obiekty zostaną eksportowane w kolorach CMYK, dostępne będą profile pełnokolorowe oraz profile wyciągów barwnych.

Eksportowanie obrazka do pliku w formacie EPS

Okno dialogowe **Eksport do formatu EPS** pozwala określić nagłówek obrazka, nazwę użytkownika, ustawienia nadlewania, zachować łącza OPI, określić pasma wypełnienia tonalnego, jak również zastosować do obrazka system zarządzania kolorami przed jego eksportowaniem z aplikacji firmy Corel. Można również określić ustawienia dla eksportowania tekstu, prostokąta ograniczającego, kompresji map bitowych oraz trybu kolorów. To okno dialogowe jest wyświetlane automatycznie podczas eksportowania obrazka do formatu EPS.

Aby eksportować obrazek do pliku w formacie EPS:

- 1 Otwórz plik, który chcesz wyeksportować.
- 2 Z menu Plik wybierz polecenie Eksportuj.
- 3 Z listy "Zapisz jako typ" wybierz format EPS.
- 4 Wpisz nazwę pliku w polu "Nazwa pliku".

Do wpisanej nazwy pliku zostanie automatycznie dodane rozszerzenie związane z wybranym formatem pliku.

5 Naciśnij przycisk "Eksportuj".

Aby określić nagłówek obrazka dla pliku w formacie EPS:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 5 z procedury "Aby eksportować obrazek do pliku w formacie EPS".
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- **3** Wybierz dowolne z poniższych opcji:
 - "Dołącz nagłówek" umożliwia dołączenie do nagłówka pliku podglądu obrazka w formie mapy bitowej lub wektorowej.
 - "Format" pozwala wybrać pomiędzy formatem wektorowym (WMF) a mapą bitową (TIFF) dla podglądu.
 - "Typ" pozwala wybrać głębię kolorów podglądu zapisywanego w pliku.
 - "Rozdzielczość" pozwala określić rozdzielczość podglądu zapisywanego w pliku.

Aby wybrać opcję zarządzania kolorami:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 5 z procedury "Aby eksportować obrazek do pliku w formacie EPS".
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- 3 Zaznacz odpowiednie z poniższych opcji:
 - "Użyj profilu kolorów drukarki" pozwala eksportować plik, korzystając z kolorów zdefiniowanych w profilu bieżącej drukarki.
 - "Profil drukarki pełnokolorowej" pozwala wykorzystać profil wybrany dla drukarki pełnokolorowej.
 - "Profil drukarki wyciągów barwnych" pozwala wykorzystać profil wybrany dla drukarki wyciągów barwnych.

Aby określić sposób eksportowania tekstu do pliku w formacie EPS:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 5 z procedury "Aby eksportować obrazek do pliku w formacie EPS".
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- **3** Zaznacz dowolne z poniższych opcji:
 - "Krzywe" powoduje wyeksportowanie tekstu w postaci krzywych.
 - "Tekst" powoduje wyeksportowanie tekstu w postaci znaków, które można edytować.
 - "Dołącz czcionki" powoduje dołączenie do pliku informacji o czcionkach w formacie PostScript.

Aby wybrać tryb kolorów dla pliku w formacie EPS:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 5 z procedury "Aby eksportować obrazek do pliku w formacie EPS".
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- **3** Wybierz tryb kolorów z listy "Wyślij mapy bitowe jako".

Aby zachować łącze OPI w pliku w formacie EPS:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 5 z procedury "Aby eksportować obrazek do pliku w formacie EPS".
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- **3** Aby wykorzystać obrazki o niskiej rozdzielczości jako zamienniki dla obrazków o wysokiej rozdzielczości, zaznacz pole wyboru "Zachowaj łącza OPI".

Aby automatycznie zwiększyć liczbę pasm wypełnień tonalnych w pliku w formacie EPS:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 5 z procedury "Aby eksportować obrazek do pliku w formacie EPS".
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- 3 Aby automatycznie zwiększyć liczbę pasm używanych do tworzenia wypełnień tonalnych, zaznacz pole wyboru "Automatycznie zwiększaj liczbę pasm wypełnienia".

Aby zwiększyć lub zmniejszyć liczbę pasm wypełnień tonalnych w pliku w formacie EPS:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 5 z procedury "Aby eksportować obrazek do pliku w formacie EPS".
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- **3** Za pomocą klawiszy strzałek w górę i w dół zwiększ lub zmniejsz liczbę pasm wypełnień tonalnych.

Aby wybrać opcję zgodności:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 5 z procedury "Aby eksportować obrazek do pliku w formacie EPS".
- 2 Kliknij kartę "Zaawansowane".
- 3 Wybierz poziom języka PostScript z listy "Zgodność".

Aby zastosować kompresję map bitowych w pliku w formacie EPS:

- Wykonaj czynności od 1 do 5 z procedury "Aby eksportować obrazek do pliku w formacie EPS".
- 2 Kliknij kartę "Zaawansowane".
- 3 Wykorzystaj poniższe elementy sterujące:
 - "Użyj kompresji JPEG" powoduje zmniejszenie rozmiaru pliku .EPS poprzez kompresję map bitowych.
 - "Współczynnik jakości" pozwala dopasować jakość kompresji map bitowych.

Aby dołączyć nazwę użytkownika do pliku w formacie EPS:

- Wykonaj czynności od 1 do 5 z procedury "Aby eksportować obrazek do pliku w formacie EPS".
- 2 Kliknij kartę "Zaawansowane".
- 3 Wpisz nazwę użytkownika w polu "Nazwa użytkownika".

Aby zastosować opcję nadlewania w pliku w formacie EPS:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 5 z procedury "Aby eksportować obrazek do pliku w formacie EPS".
- 2 Kliknij kartę "Zaawansowane".

- **3** Wybierz dowolne z poniższych opcji:
 - "Zachowaj ustawienia nadrukowania z dokumentu" pozwala zachować bieżące ustawienia obiektów.
 - "Czarny zawsze nadrukowany" umożliwia utworzenie nadlewki kolorów, co powoduje, że każdy obiekt zawierający co najmniej 95% czerni będzie nadrukowywany nad wszystkimi obiektami znajdującymi się pod spodem.
 - "Automatyczne nadlewanie" umożliwia utworzenie nadlewki kolorów poprzez przypisanie do obiektu konturu o tym samym kolorze co wypełnienie i włączenie funkcji jego nadrukowania.
 - "Maksimum" pozwala określić szerokość nadlewki, która jest przypisywana do obiektów wraz z ich kolorem po wybraniu opcji "Automatyczne nadlewanie".
 - "Tekst ponad" pozwala określić najmniejszy rozmiar czcionki, dla którego stosowane jest automatyczne nadlewanie.

Aby zastosować prostokąt ograniczający w pliku w formacie EPS:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 5 z procedury "Aby eksportować obrazek do pliku w formacie EPS".
- 2 Kliknij kartę "Zaawansowane".
- **3** Wybierz odpowiednie z poniższych opcji:
 - "Obiekty" powoduje wyrównanie prostokąta ograniczającego dokładnie do obiektów w pliku.
 - "Strona" powoduje wyrównanie prostokąta ograniczającego do zawartości strony.
 - "Obszar spadu" pozwala określić wielkość spadu, znajdującą się poza krawędziami obszaru drukowanego.
 - "Znaczniki cięcia" pozwala wykorzystać znaczniki cięcia jako pomoc podczas przycinania gotowego wydruku do ostatecznego rozmiaru.
 - "Liczby zmiennoprzecinkowe" umożliwia wyświetlanie liczb w formacie zmiennoprzecinkowym.

Łączenie i osadzanie obiektów (OLE)

Mechanizm OLE jest sposobem wymiany informacji między aplikacjami. Umożliwia on tworzenie obiektów (np. rysunków, wykresów lub tekstu) w jednej aplikacji, a następnie umieszczanie ich w innych aplikacjach. Po dwukrotnym kliknięciu takiego obiektu uruchamiana jest aplikacja, w której został on utworzony i obiekt można wówczas edytować. Na przykład możliwe jest uruchomienie ulubionego arkusza kalkulacyjnego w programie CorelDRAW, utworzenie nowego wykresu i wyświetlenie go. Za pomocą mechanizmu OLE można także importować do programu CorelDRAW obiekty wcześniej utworzone w innych aplikacjach. Obiekty umieszczone w aplikacjach używających mechanizmu OLE nazywane są obiektami OLE.

Aby można było korzystać z mechanizmu OLE, zarówno aplikacja, w której utworzono obiekt OLE, jak i aplikacja, w której obiekt ten ma zostać umieszczony, muszą go obsługiwać. Program CorelDRAW obsługuje wszystkie funkcje mechanizmu OLE.

Aplikacje typu serwer i klient

W czasie pracy z mechanizmem OLE używane są dwa rodzaje aplikacji: typu serwer i typu klient. Aplikacja typu serwer jest używana do tworzenia i edycji obiektu OLE (np. obrazka, czy wykresu). Obiekt OLE po utworzeniu umieszczany jest w aplikacji typu klient. Na przykład jeśli utworzono wykres w arkuszu kalkulacyjnym i umieszczono go w programie CorelDRAW za pomocą mechanizmu OLE, wówczas arkusz kalkulacyjny pełni rolę aplikacji typu serwer, a program CorelDRAW – aplikacji typu klient. Wiele aplikacji, w tym program CorelDRAW, może pracować jednocześnie w trybie klienta i serwera OLE, ale istnieją aplikacje, które tego nie potrafią. Jeśli nie wiadomo, czy dana aplikacja potrafi pracować jako serwer lub klient, należy zapoznać się z jej dokumentacją.

Łączenie i osadzanie

Obiekty OLE mogą być łączone lub osadzane w aplikacjach typu klient.

Łączony obiekt OLE to cały plik lub jego część, utrzymująca łącze do pliku źródłowego po umieszczeniu jej w aplikacji typu klient. Sposób, w jaki łączony obiekt OLE jest wyświetlany w aplikacji typu klient zależy od informacji zapisanej w tym zewnętrznym pliku źródłowym. Zmiana i zapisanie pliku źródłowego w aplikacji typu serwer powoduje odpowiednie uaktualnienie łączonego obiektu OLE.

Osadzone obiekty OLE całkowicie mieszczą się w pliku aplikacji i nie są połączone z żadnym zewnętrznym plikiem źródłowym. W przypadku utworzenia nowego obiektu poprzez uruchomienie aplikacji typu serwer w programie CorelDRAW obiekt ten jest osadzonym obiektem OLE.

Aby edytować obiekt OLE, należy go kliknąć dwukrotnie. Dla łączonego obiektu OLE zostanie uruchomiona aplikacja typu serwer niezależnie od aplikacji typu klient. Osadzony obiekt OLE będzie mógł być edytowany "na miejscu", co oznacza, że elementy sterujące z aplikacji typu serwer zostaną wyświetlone w aplikacji typu klient.

Schowek

Schowek jest to obszar przeznaczony do tymczasowego przechowywania informacji. Obiekty z aplikacji typu serwer można przenosić lub kopiować do schowka, a następnie wklejać je do aplikacji typu klient. Obiekty te stają się obiektami OLE. W przypadku zwykłego skopiowania i wklejenia obiektu, będzie on osadzonym obiektem OLE. Aby przy użyciu schowka utworzyć łączony obiekt OLE, należy użyć polecenia **Wklej specjalnie** w aplikacji typu klient.

Obiekt wklejany przy użyciu schowka nie zawsze stanie się obiektem OLE. Na przykład fragment tekstu napisany w edytorze tekstu pracującym w trybie ASCII po wklejeniu staje się tekstem CorelDRAW. Pełny nadzór nad wklejaniem obiektu można uzyskać, używając polecenia **Wklej specjalnie**.

Przeciąganie i upuszczanie

Przeciąganie i upuszczanie jest najprostszą metodą tworzenia obiektów OLE. Zaznaczenie za pomocą myszy obiektu w aplikacji typu serwer i upuszczenie go w aplikacji typu klient spowoduje automatyczne utworzenie obiektu OLE. Zwykłe przeciąganie i upuszczanie tworzy osadzone obiekty OLE. Jeżeli w czasie trwania przeciągania i upuszczania będą wciśnięte klawisze CTRL i SHIFT, przeciągany obiekt stanie się łączonym obiektem OLE.

Do programu CorelDRAW można przeciągać pliki z pulpitu Windows. Przed utworzeniem obiektu OLE nastąpi próba zaimportowania lub otwarcia tych plików. Więcej opcji jest dostępnych podczas przeciągania za pomocą prawego przycisku myszy. Po zwolnieniu przycisku pojawi się menu pozwalające określić sposób umieszczenia obiektu.

Ograniczenia w korzystaniu z obiektów OLE

W większości przypadków obiekty OLE można edytować tylko przy użyciu aplikacji typu serwer. Podczas edytowania obiektu OLE za pomocą programu CorelDRAW należy zdawać sobie sprawę z poniższych ograniczeń.

Obiekty OLE nie mogą być:

• obracane,

Obracanie obiektu OLE umieszczonego w grupie lub w kadrze jest możliwe, ale operacja ta może dać nieprzewidziane rezultaty.

- pochylane,
- klonowane,
- przetwarzane za pomocą poleceń z menu Efekty, z wyjątkiem polecenia Szybkie kadrowanie,
- łączone, spawane, przycinane, nie można też wyznaczać ich części wspólnej z innymi obiektami.

Edytowanie obiektów OLE bez używania aplikacji typu serwer może się odbywać jedynie na kilka sposobów.

Obiekty OLE mogą być:

- przenoszone lub skalowane,
- kopiowane,

Kopie łączonych obiektów są połączone z tym samym plikiem, co obiekt oryginalny.

• umieszczane w kadrach.

Łączenie (OLE)

Łączenie jest jednym z dwóch sposobów umieszczania obiektów OLE w aplikacjach typu klient. Drugim sposobem jest osadzanie. W momencie łączenia obiektu OLE z plikiem aplikacji typu klient tworzone jest połączenie pomiędzy obiektem OLE (obiektem, który pojawia się w aplikacji typu klient) a plikiem źródłowym (plikiem utworzonym w aplikacji typu serwer). Kiedy plik źródłowy zostaje zmieniony, obiekt w aplikacji typu klient jest uaktualniany zgodnie ze zmianami. Obiekt jest uaktualniany automatycznie przy zapisywaniu pliku źródłowego, chyba że specjalnie zostanie wybrana opcja ręcznego uaktualniania łączy OLE. Jedyną możliwością zmiany wyglądu lub zawartości obiektu OLE jest zmiana pliku źródłowego. Należy również pamiętać o tym, że jeżeli chce się udostępnić komuś plik zawierający obiekty OLE, należy również udostępnić mu pliki źródłowe.

Łączenie jest najbardziej przydatne, gdy chce się używać tego samego obiektu OLE kilkakrotnie w tym samym pliku lub w wielu różnych plikach. Aby zmienić każde wystąpienie obiektu OLE, wystarczy zmienić plik źródłowy.

Edycja łączonych obiektów

Aby zmienić obiekt OLE, należy przeprowadzić edycję pliku źródłowego w aplikacji typu serwer. W tym celu można uruchomić aplikację typu serwer i bezpośrednio w niej otworzyć plik źródłowy lub też otworzyć plik źródłowy z aplikacji typu klient, klikając dwukrotnie obiekt OLE. Aby zmiany były widoczne w aplikacji typu klient, plik źródłowy musi zostać zapisany.

Łączenie obiektów OLE

Łączenie jest sposobem umieszczania obiektów OLE w aplikacjach typu klient. Łączenie jest najbardziej przydatne, gdy chce się używać tego samego obiektu OLE kilkakrotnie w tym samym pliku lub w wielu różnych plikach. Aby zmienić każde wystąpienie obiektu OLE, wystarczy zmienić plik źródłowy.

Aby wstawić łączony obiekt OLE do pliku:

- 1 Z menu Edycja wybierz polecenie Wstaw nowy obiekt.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Utwórz z pliku".
- 3 Naciśnij przycisk "Przeglądaj" i wybierz plik, który chcesz połączyć.
- 4 Naciśnij przycisk "Wstaw".
- 5 Zaznacz pole wyboru "Łącze".
- **6** Zaznacz pole wyboru "Wyświetl jak ikonę", jeżeli chcesz, aby obiekt OLE był wyświetlany jako ikona, zamiast pokazywania jego zawartości.

Aby połączyć obiekt przy użyciu schowka:

- 1 W aplikacji typu serwer zaznacz obiekt, który ma być połączony (upewnij się najpierw, że plik został zapisany).
- 2 Z menu Edycja wybierz polecenie Kopiuj.
- 3 W aplikacji typu klient otwórz plik, który ma zawierać łączony obiekt.
- 4 Z menu Edycja wybierz polecenie Wklej specjalnie.
- 5 Wybierz opcję "Wklej łącze".

Aby połączyć obiekt za pomocą przeciągania:

1 W aplikacji typu klient otwórz plik, który ma zawierać łączony obiekt.

Upewnij się, że okna aplikacji typu klient i serwer są jednocześnie widoczne.

- 2 W aplikacji typu serwer zaznacz obiekty, które chcesz połączyć.
- 3 Przeciągnij zaznaczone obiekty do otwartego okna pliku aplikacji typu klient.
- **4** Naciśnij i przytrzymaj klawisze CTRL i SHIFT, a następnie zwolnij przycisk myszy.



- W niektórych aplikacjach można przeciągać przy użyciu prawego przycisku myszy. W momencie upuszczania obiektu wyświetlane jest wówczas menu udostępniające kilka opcji.
- Nowy obiekt OLE można wstawić jako ikonę, co pozwala otwierać plik źródłowy w aplikacji typu klient bez wyświetlania jego zawartości.

.....

Edycja łączonych obiektów OLE

Aby zmienić obiekt OLE, należy przeprowadzić edycję pliku źródłowego w aplikacji typu serwer.

Aby edytować łączony obiekt:



- 1 Zaznacz obiekt OLE za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Edycja wybierz polecenie Obiekt: (typ obiektu), a następnie wskaż polecenie Edytuj.

Aplikacja typu serwer zostanie automatycznie uruchomiona z otwartym plikiem zawierającym łączony obiekt.

3 Przeprowadź edycję obiektu.

• Dokładna nazwa polecenia w menu **Edycja** zmienia się zależnie od typu obiektu. Na przykład, jeżeli zaznaczony obiekt OLE jest dokumentem utworzonym w edytorze tekstu, polecenie to będzie miało postać **Obiekt: Dokument**.



• Dwukrotne kliknięcie obiektu OLE także spowoduje uruchomienie aplikacji typu serwer.

Usuwanie łącza OLE

Jeżeli łączony obiekt OLE nie ma być już więcej uaktualniany, można przerwać łącze OLE. Przerwanego łącza OLE nie można odtworzyć, a zmiany obiektu nie będą możliwe.

Aby przerwać łącze OLE:



- 1 Zaznacz obiekt OLE za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Edycja wybierz polecenie Łącza.
- 3 Naciśnij przycisk "Przerwij łącze".

Zmiana pliku źródłowego dla łączonego obiektu OLE

Jedną z metod zmiany łączonego obiektu OLE jest zmiana jego pliku źródłowego. Jeżeli nowy plik źródłowy jest tego samego typu co oryginalny plik źródłowy, to zmiana źródła może być najprostszą metodą zmiany zawartości obiektu bez zmiany jego położenia. Na przykład można zastąpić obrazek innym obrazkiem. Jednak jeżeli zaznaczony obiekt OLE jest tylko częścią pliku lub też format nowego pliku źródłowego różni się od starego, zmiana pliku źródłowego może dać nieprzewidywalne rezultaty.

Aby zmienić plik źródłowy łącza:

- N.
- 1 Zaznacz obiekt OLE za pomocą narzędzia "Wskaźnik".
- 2 Z menu Edycja wybierz polecenie Łącza.
- 3 Naciśnij przycisk "Zmień źródło".
- 4 Przejdź do folderu, w którym znajduje się plik.
- 5 Kliknij dwukrotnie nazwę pliku.
- **6** Naciśnij przycisk "Zamknij".

Ręczne uaktualnianie łącza OLE

Jeżeli automatyczne uaktualnianie obiektu OLE przy modyfikacji pliku źródłowego jest niepożądane, można wybrać ręczne uaktualnianie łącza. W takim przypadku obiekt nie będzie uaktualniany automatycznie, chyba że zostaną zmienione odpowiednie ustawienia.

Aby włączyć ręczne uaktualnianie łączonego obiektu OLE:

- 1 Z menu Edycja wybierz polecenie Łącza.
- **2** Na liście "Łącza" zaznacz te obiekty OLE, które mają być uaktualniane ręcznie.

Jeżeli chcesz zmienić właściwości tylko jednego obiektu, przed wybraniem polecenia **Łącza** zaznacz ten obiekt za pomocą myszy.

- 3 Zaznacz opcję "Ręczna".
- 4 Naciśnij przycisk "Aktualizuj teraz".
- 5 Naciśnij przycisk "Zamknij".

Aby włączyć automatyczne uaktualnianie łączonego obiektu OLE:

• Wykonaj czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury, a następnie zaznacz opcję "Automatyczna".

Osadzanie (OLE)

Osadzanie jest jednym z dwóch sposobów umieszczania obiektów OLE w aplikacjach typu klient. Drugim sposobem jest łączenie. Po osadzeniu obiektu OLE w pliku aplikacji typu klient, plik ten zawiera wszelkie informacje potrzebne do edycji i wyświetlania danego obiektu. Plik źródłowy nie jest więc potrzebny.

Edycja osadzonych obiektów

Edycja osadzonych obiektów odbywa się za pomocą metody "na miejscu". Oznacza to, że obiekt jest edytowany w aplikacji typu klient bez przełączania się do aplikacji typu serwer. W czasie edycji dostępne są wszystkie narzędzia aplikacji typu serwer. Używanie tej metody wymaga zainstalowania w systemie aplikacji typu serwer, musi ona również obsługiwać tę funkcję OLE.

Osadzanie obiektów OLE

Osadzanie jest jednym ze sposobów umieszczania obiektów OLE w aplikacjach typu klient.

Nowe obiekty OLE można tworzyć, uruchamiając aplikacje wewnątrz programu CorelDRAW lub wstawiając do dokumentów istniejące już pliki. Nowe obiekty zawsze będą obiektami osadzonymi i nie będą mogły być obiektami łączonymi.

Aby utworzyć nowy obiekt OLE:

- 1 Z menu Edycja wybierz polecenie Wstaw nowy obiekt.
- 2 Wybierz typ tworzonego obiektu z listy "Typ obiektu".
- **3** Zaznacz pole wyboru "Wyświetl jak ikonę", jeżeli zamiast zawartości pliku ma być widoczna jedynie ikona.
- 4 Utwórz obiekt po uruchomieniu aplikacji typu serwer.

Aby osadzić istniejący plik:

- 1 Z menu Edycja wybierz polecenie Wstaw nowy obiekt.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Utwórz z pliku".
- 3 Naciśnij przycisk "Przeglądaj" i zaznacz plik, który chcesz osadzić.
- 4 Naciśnij przycisk "Wstaw".
- 5 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Łącze".

Aby osadzić obiekt przy użyciu schowka:

- 1 W aplikacji typu serwer zaznacz obiekty, które chcesz osadzić.
- 2 Z menu Edycja wybierz polecenie Kopiuj.
- 3 W aplikacji typu klient otwórz plik, w którym obiekt ma zostać osadzony.
- 4 Z menu Edycja wybierz polecenie Wklej.

Aby osadzić obiekt za pomocą przeciągania:

W aplikacji typu klient otwórz plik, w którym mają się znaleźć osadzone obiekty.

Upewnij się, że okna aplikacji typu serwer i klient są jednocześnie widoczne na ekranie.

- 2 W aplikacji typu serwer zaznacz obiekty, które chcesz osadzić.
- 3 Przeciągnij zaznaczone obiekty do pliku aplikacji typu klient.



- Zwykłe przeciąganie usuwa obiekty z aplikacji typu serwer i przenosi je do aplikacji typu klient. Aby skopiować obiekt, należy nacisnąć i przytrzymać klawisz CTRL, a następnie przeciągnąć obiekt.
- Aby powrócić do programu CorelDRAW po zakończeniu edycji obiektu OLE, należy kliknąć dowolne miejsce okna rysowania dokumentu w programie CorelDRAW.
- Jeżeli pole wyboru "Wyświetl jak ikonę" jest zaznaczone, aplikacja typu serwer jest uruchamiana na zewnątrz programu CorelDRAW, a nie wewnątrz niego.

Edycja osadzonych obiektów OLE

Edycję osadzonych obiektów OLE przeprowadza się za pomocą metody "na miejscu" (tzn. elementy sterujące aplikacji typu serwer stają się dostępne w aplikacji typu klient).

Aby edytować osadzony obiekt OLE:

- 1 Zaznacz obiekt OLE.
- 2 Z menu Edycja wybierz polecenie Obiekt: (typ obiektu), a następnie Edycja.

Należy zauważyć, że polecenie **Obiekt: (typ obiektu)** zmienia się w zależności od typu zaznaczonego obiektu. Na przykład jeżeli zaznaczony obiekt OLE jest dokumentem utworzonym w edytorze tekstu, polecenie to będzie miało postać **Obiekt: Dokument**.

3 Przeprowadź edycję obiektu.



• Dwukrotne kliknięcie obiektu OLE również spowoduje udostępnienie elementów sterujących aplikacji typu serwer.



PUBLIKOWANIE W FORMACIE PDF 15

PDF jest formatem pliku zaprojektowanym specjalnie z myślą o zachowaniu krojów czcionek, obrazków, grafiki i formatowania nadanego dokumentowi w aplikacji pierwotnej. Pliki w formacie PDF mogą być swobodnie wymieniane między użytkownikami komputerów typu PC, Macintosh oraz stacji roboczych pracujących pod kontrolą systemu Unix, jak również wyświetlane i drukowane za pomocą programów Acrobat Reader i Acrobat Exchange. Pliki te mogą być także zamieszczane w sieciach intranet lub WWW.

Zestaw gotowych stylów PDF pozwala tworzyć i publikować dokumenty w celu ich wymiany między użytkownikami, w ramach przygotowania do druku oraz z zamiarem umieszczenia ich w sieci WWW. Użytkownik ma możliwość tworzenia, usuwania i modyfikowania niestandardowych stylów PDF.

Funkcja publikowania w formacie PDF oferuje możliwości regulowania parametrów pliku wynikowego przez zastosowanie kompresji map bitowych, osadzanie czcionek oraz kompresję tekstu. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji "Publikowanie obiektów PDF" na stronie 844. Więcej informacji na temat zachowywania danych obiektu i konfigurowania profili kolorów w pliku PDF można znaleźć w sekcji "Określanie opcji obrazka" na stronie 849.

Przy użyciu specyfikacji Portable Job Ticket Format możliwe jest generowanie metki zadania. Metka zadania pozwala przenosić plik PDF na dowolną platformę i tam go wyświetlać, udostępniać lub drukować. Więcej informacji na temat generowania metki zadania można znaleźć w sekcji "Metkowanie zadań" na stronie 842.

Funkcje obsługi formatu PDF w programie CorelDRAW zapewniają bezbłędną współpracę z programem Adobe Acrobat.

Publikowanie pliku w formacie PDF

W celu wygenerowania pliku w formacie PDF należy podać jego nazwę oraz folder docelowy. Przy publikowaniu zwykle korzystnie jest posługiwać się stylem PDF. Można skorzystać z jednego z trzech gotowych stylów PDF lub zdefiniować własny, niestandardowy styl. Trzy gotowe style PDF to: "PDF dla rozpowszechniania dokumentów", "PDF dla prac drukarskich" oraz "PDF dla sieci WWW". Styl "PDF dla rozpowszechniania dokumentów" jest używany przy publikowaniu dokumentów ogólnego przeznaczenia. Styl "PDF dla prac drukarskich" zawiera ustawienia używane przy drukowaniu z wysoką jakością. Styl "PDF dla sieci WWW" pozwala zawrzeć w pliku mapy bitowe o niskiej rozdzielczości, co jest wymagane dla dokumentów przeglądanych w sieci Internet.

Publikowanie w formacie PDF 839

Wybieranie nazwy pliku, położenia oraz zakresu eksportu

W celu wygenerowania pliku w formacie PDF należy podać jego nazwę oraz położenie. Możliwe jest wyeksportowanie tylko zaznaczonych obiektów lub całego pliku.

Aby zapisać dokument jako plik PDF:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- 3 Naciśnij przycisk "Przeglądaj".
- 4 Z listy "Zapisz w" wybierz dysk, na którym plik ma zostać zapisany.
- 5 Kliknij dwukrotnie folder, w którym plik ma się znaleźć.
- **6** Wpisz nazwę pliku w polu "Nazwa pliku", a następnie naciśnij przycisk "Zapisz".

Aby wybrać zakres do eksportu:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- 3 W sekcji "Zakres eksportu" wybierz jedną z poniższych opcji:
 - "Wszystko",
 - "Bieżąca strona",
 - "Strony",
 - "Zaznaczenie".

Wybieranie stylu PDF

Możliwe jest wybranie jednego z gotowych stylów PDF lub zdefiniowanie własnego, niestandardowego stylu PDF. Trzema gotowymi stylami są: "PDF dla rozpowszechniania dokumentów", "PDF dla prac drukarskich" oraz "PDF dla sieci WWW". Styl "PDF dla rozpowszechniania dokumentów" jest używany przy publikowaniu dokumentów ogólnego przeznaczenia. Dokumenty mogą być drukowane na drukarce laserowej lub igłowej. Styl "PDF dla prac drukarskich" pozwala na stosowanie kompresji map bitowych metodą LZW, osadzanie czcionek oraz zachowywanie informacji o kolorach dodatkowych, używanych przy drukowaniu z wysoką jakością. Styl "PDF dla prac drukarskich" należy stosować w porozumieniu ze współpracującym biurem usług poligraficznych w celu ustalenia najbardziej odpowiedniego zestawu opcji. Styl "PDF dla sieci WWW" zapewnia kompresję map bitowych metodą JPEG, osadzanie w dokumencie czcionek oraz kompresję tekstu. Są to ustawienia gwarantujące najmniejszy możliwy rozmiar pliku, niezbędny przy zastosowaniach związanych z siecią WWW. Gotowe style stanowią uniwersalne wzorce, które można usuwać lub modyfikować. Ponadto można tworzyć, modyfikować lub usuwać własne, niestandardowe style PDF.

Aby wybrać styl PDF:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- 3 Z listy "Styl PDF" wybierz jedną z poniższych pozycji:
 - "PDF dla rozpowszechniania dokumentów",
 - "PDF dla prac drukarskich",
 - "PDF dla sieci WWW".

Aby zmodyfikować styl PDF:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach od 1 do 3 poprzedniej procedury.
- 2 Ustaw odpowiednie opcje na poniższych kartach:
 - "Ogólne",
 - "Obiekty",
 - "Zaawansowane",
 - "Dokument".



- **3** Kliknij kartę "Ogólne" i naciśnij przycisk ze znakiem plusa.
- 4 Z listy "Zapisz styl PDF jako" wybierz styl, którego dotyczyły modyfikacje.

Ma

• Po zastąpieniu istniejącego stylu PDF wszelkie informacje zapamiętane poprzednio pod jego nazwą zostają usunięte. Dlatego zalecane jest zapisywanie zmienionych stylów pod nową nazwą zamiast zastępowania stylów istniejących.

Aby utworzyć styl PDF:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Ustaw odpowiednie opcje na poniższych kartach:
 - "Ogólne",
 - "Obiekty",

Publikowanie w formacie PDF 841

- "Zaawansowane",
- "Dokument".
- 3 Kliknij kartę "Ogólne" i naciśnij przycisk ze znakiem plusa.
- 4 Wpisz nazwę dla stylu na liście "Zapisz styl PDF jako".

Aby usunąć styl PDF:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z procedury "Aby wybrać styl PDF".
- 2 Naciśnij przycisk ze znakiem minusa.

+

Styl "PDF dla rozpowszechniania dokumentów" przewidziany jest dla plików o średnim rozmiarze i wysokiej rozdzielczości. Pliki wygenerowane przy jego wykorzystaniu nie nadają się do przeglądania w Internecie.

.....

Metkowanie zadań

Metka zadania pozwala wymieniać dokumenty w formacie PDF między użytkownikami różnych platform sprzętowych z możliwością ich udostępniania, wyświetlania i drukowania. Metka jest przydatna na przykład przy przekazywaniu pliku PDF do biura usług poligraficznych. Zawiera ona wszystkie niezbędne informacje dotyczące publikowania pliku PDF.

Generowanie metki zadania polega na utworzeniu zewnętrznego pliku z metką lub osadzeniu danych metki w samym pliku PDF. Po wybraniu opcji "Plik zewnętrzny" utworzone zostają dwa oddzielne pliki: plik o rozszerzeniu .PDF oraz towarzyszący mu plik z rozszerzeniem .JTF. Po wybraniu opcji "Osadzona" tworzony jest pojedynczy plik z rozszerzeniem .PDF, w którym zawarty jest obiekt metki zadania JTF (Job Ticket File).

Metka zadania może zawierać informacje na temat natury zadania, danych klienta, opcji dotyczących dostarczenia pliku oraz na temat niezbędnych prac wykończeniowych.



• Plik typu .JTF może być otwierany za pomocą programu Job Ticket Editor. Przed wygenerowaniem pliku z metką zadania należy skonsultować się z pracownikami współpracującej firmy poligraficznej lub drukarni.

Generowanie metki zadania

Generowanie metki zadania polega na utworzeniu zewnętrznego pliku z metką lub osadzeniu danych metki w samym pliku PDF. Po wybraniu opcji "Plik zewnętrzny" utworzone zostają dwa oddzielne pliki: plik o rozszerzeniu .PDF oraz towarzyszący mu plik z rozszerzeniem .JTF. Każda metka zadania zapisana w postaci zewnętrznego pliku ma rozszerzenie .JTF. Po wybraniu opcji "Osadzona" tworzony jest pojedynczy plik z rozszerzeniem .PDF, w którym zawarty jest obiekt metki zadania JTF (Job Ticket File).

Aby zapisać metkę zadania w zewnętrznym pliku:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- **3** Zaznacz pole wyboru "Dołącz metkę zadania" w sekcji "Generuj metkę zadania".
- 4 Wybierz opcję "Plik zewnętrzny".
- 5 Naciśnij przycisk "Przeglądaj".
- 6 Z listy "Zapisz w" wybierz dysk, na którym plik ma zostać zapisany.
- 7 Kliknij dwukrotnie folder, w którym plik ma się znaleźć.
- 8 Wpisz nazwę pliku w polu "Nazwa pliku", a następnie naciśnij przycisk "Zapisz".

Aby osadzić metkę zadania w pliku PDF:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- Zaznacz pole wyboru "Dołącz metkę zadania" w sekcji "Generuj metkę zadania.
- **3** Wybierz opcję "Osadzona".



• Plik typu .JTF może być otwierany za pomocą programu Job Ticket Editor. Przed wygenerowaniem pliku z metką zadania należy skonsultować się z pracownikami współpracującej firmy poligraficznej lub drukarni.

.....

Konfigurowanie informacji zawartych w metce zadania

Metka zadania może zawierać informacje na temat klienta, sposobu dostarczenia pliku oraz niezbędnych prac wykończeniowych. Zamieszczone w niej informacje pomagają uzyskać plik spełniający wymagania klienta.

Aby skonfigurować metkę zadania:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Ogólne".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Dołącz metkę zadania".
- 4 Wybierz jedną z następujących opcji:
 - "Plik zewnętrzny" ta opcja pozwala utworzyć dwa oddzielne pliki, plik .PDF oraz plik .JTF,
 - "Osadzona" ta opcja pozwala utworzyć plik .PDF zawierający obiekt metki zadania (Portable Job Ticket).
- 5 Naciśnij przycisk "Ustawienia".
- **6** Wpisz specyfikację zadania w polach umieszczonych na poniższych kartach:
 - "Informacje o kliencie",
 - "Dostarczanie",
 - "Prace wykończeniowe".

Publikowanie obiektów PDF

W procesie publikowania plików PDF istotną rolę odgrywa ich rozmiar. Dobranie odpowiedniego rozmiaru pliku może przyspieszyć operacje związane z zarządzaniem i drukowaniem pliku. Funkcja publikowania w formacie PDF umożliwia zmianę atrybutów dotyczących map bitowych, tekstu oraz czcionek. Celem zmniejszenia rozmiaru pliku można zastosować do map bitowych kompresję typu JPEG lub LZW, jak również zmniejszenie rozdzielczości, określane niezależnie dla map bitowych kolorowych, w skali szarości oraz monochromatycznych. Tekst można wyeksportować jako krzywe lub także poddać kompresji. Eksport tekstu w postaci krzywych na ogół powoduje zwiększenie rozmiaru pliku, natomiast kompresja tekstu zmniejsza rozmiar pliku.

Format PDF pozwala także na wprowadzanie modyfikacji dotyczących czcionek. Możliwe jest przekształcanie czcionek typu True Type do formatu Type 1 oraz tworzenie podzbiorów znaków dla czcionek Type 1. Przekształcanie czcionek True Type w czcionki Type 1 powoduje zwiększenie rozmiaru pliku, natomiast tworzenie podzbiorów znaków dla czcionek Type 1 może prowadzić do zmniejszenia pliku. Dostępna jest opcja powodująca włączenie do pliku 14 czcionek podstawowych, które są standardowo obsługiwane przez programy Acrobat Exchange oraz Acrobat Reader.

Plik PDF można wyeksportować jako plik w standardzie ASCII 85 lub plik binarny.

Kompresja map bitowych

Kompresja map bitowych jest metodą zredukowania rozmiaru pliku PDF. Dostępnymi metodami kompresji są JPEG i LZW. Mapy bitowe kompresowane algorytmem JPEG odznaczają się zmienną jakością, w zakresie od 2 (wysoka jakość) do 255 (niska jakość). Im lepsza jest jakość obrazka, tym większy jest rozmiar pliku.

Aby poddać mapy bitowe kompresji metodą LZW:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Obiekty".
- 3 Z listy "Typ kompresji" wybierz pozycję "LZW".

Aby poddać mapy bitowe kompresji metodą JPEG:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- 2 Z listy "Typ kompresji" wybierz pozycję "JPEG".
- 3 W polu "Współczynnik jakości" wpisz liczbę z zakresu od 2 do 255.

.....



• Współczynnik jakości map bitowych JPEG można określić także przez przemieszczanie suwaka "Współczynnik jakości".

.....

Zmniejszanie rozdzielczości map bitowych w pliku PDF

Zmniejszanie rozdzielczości map bitowych pozwala zredukować rozmiar pliku. Mapy bitowe złożone są z pikseli. Zmniejszenie rozdzielczości polega na zredukowaniu liczby pikseli znajdujących się w każdej linii, co pociąga za sobą zmniejszenie rozmiaru pliku. Funkcja publikowania w formacie PDF umożliwia niezależne określenie zmiany rozdzielczości dla map bitowych kolorowych, w skali szarości i monochromatycznych.

Aby zmniejszyć rozdzielczość kolorowych map bitowych:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Obiekty".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Kolorowe".
- 4 W polu obok pola wyboru "Kolorowe" wpisz odpowiednią wartość.

Aby zmniejszyć rozdzielczość map bitowych w skali szarości:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Skala szarości".
- 3 W polu obok pola wyboru "Skala szarości" wpisz odpowiednią wartość.

Aby zmniejszyć rozdzielczość monochromatycznych map bitowych:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 2 z procedury "Aby zmniejszyć rozdzielczość kolorowych map bitowych".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Monochromatyczne".
- 3 W polu obok pola wyboru "Monochromatyczne" wpisz odpowiednią wartość.



Zmniejszanie rozdzielczości map bitowych odnosi skutek jedynie w przypadku, gdy rzeczywista rozdzielczość mapy bitowej jest wyższa niż wartość podana w sekcji "Zmniejszanie rozdzielczości map bitowych".

Korzystanie z czcionek

Funkcja publikowania w formacie PDF pozwala wpływać na sposób zapisywania czcionek w dokumentach PDF. Można osadzić wszystkie czcionki lub 14 czcionek podstawowych, a ponadto przekształcić czcionki True Type w Type 1. Osadzenie czcionek powoduje zwiększenie rozmiaru pliku, ale ułatwia przenoszenie dokumentu pomiędzy różnymi komputerami, ponieważ użyte w nim czcionki nie muszą być w nich zainstalowane w celu wyświetlenia dokumentu. Osadzenie 14 czcionek podstawowych powoduje zainstalowanie ich w systemie, co pozwala wyeliminować różnice między czcionkami w różnych systemach. 14 podstawowych czcionek postscriptowych to czcionki zainstalowane we wszystkich urządzeniach obsługujących język PostScript. Przekształcanie czcionek True Type w Type 1 może powodować zwiększenie rozmiaru pliku, jeśli w dokumencie użyto wielu krojów czcionek.

Aby osadzić czcionki w dokumencie:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Obiekty".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Osadź czcionki w dokumencie".

Aby osadzić 14 czcionek podstawowych:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Obiekty".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Osadź 14 podstawowych czcionek".

Aby przekształcić czcionki True Type w czcionki Type 1:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Obiekty".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Przekształć czcionki TrueType w Type 1".



• W przypadku publikowania pliku w sieci WWW nie należy osadzać 14 czcionek podstawowych, gdyż prowadzi to do zwiększenia rozmiaru pliku.

.....

Tworzenie podzbiorów znaków dla czcionek Type 1

Tworzenie podzbiorów znaków dla czcionek Type 1 jest jednym ze sposobów zmniejszenia rozmiaru pliku. Na czcionkę składa się wiele różnych znaków. Jeżeli w dokumencie wykorzystano tylko kilka z nich (na przykład litery od A do E), można zdefiniować podzbiór znaków czcionki Type 1, dzięki czemu rozmiar pliku ulega zmniejszeniu. Można także określić w procentach używaną część znaków danej czcionki, tworząc na przykład podzbiór zawierający 50 procent znaków danej czcionki. Jeżeli liczba znaków użytych w dokumencie przekracza 50 procent, osadzony zostaje pełny zestaw znaków. Jeżeli liczba znaków w dokumencie jest mniejsza niż 50 procent, osadzone będą tylko użyte znaki.

Aby utworzyć podzbiór znaków czcionki Type 1:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Obiekty".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Użyj podzbioru znaków dla czcionek Type 1".

Aby utworzyć podzbiór procentowy znaków czcionki Type 1:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Obiekty".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Użyj podzbioru znaków dla czcionek Type 1".
- 4 Wpisz wartość procentową w polu "Poniżej (%) znaków".



• Jeśli włączono opcję tworzenia podzbioru znaków dla czcionek Type 1, plik PDF nie powinien być modyfikowany w biurze usług poligraficznych za pomocą programu Acrobat Exchange, ponieważ znaki użyte w trakcie edycji mogą nie być obecne w pliku.

.....

Przekształcanie tekstu w krzywe i kompresja tekstu

Funkcja publikowania w formacie PDF pozwala określać sposób zapisu tekstu w dokumentach PDF. Jeśli w dokumencie użyto rzadko spotykanych znaków, korzystne może być przekształcenie tekstu w krzywe. W metodzie tej eliminowana jest potrzeba obecności czcionek, skutkiem czego rozwiązane zostają problemy z różnicami między czcionkami w różnych komputerach. Jednak w przypadku dokumentów ogólnego przeznaczania korzystniej jest osadzić czcionki w dokumencie niż zamieniać tekst na krzywe. Przekształcenie tekstu w krzywe zwiększa stopień złożoności pliku i powiększa jego rozmiar. Kompresja tekstu jest jedną z metod zmniejszania rozmiaru pliku.

Aby wyeksportować tekst w postaci krzywych:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Obiekty".
- **3** Zaznacz pole wyboru "Eksportuj wszystkie teksty jako krzywe" w sekcji "Teksty i czcionki".

Aby poddać kompresji strumień tekstu:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Obiekty".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Kompresuj tekst" w sekcji "Teksty i czcionki".

Eksport plików w standardzie ASCII 85 oraz plików binarnych

Funkcja publikowania w formacie PDF oferuje wybór między eksportowaniem plików w standardzie ASCII 85 a eksportowaniem plików binarnych. Formaty ASCII 85 i binarny różnią się sposobem kodowania. Plik w standardzie ASCII 85 jest w pełni przenośny między różnymi systemami. Plik binarny jest z reguły mniejszy, lecz ma ograniczoną przenośność, ponieważ niektóre systemy mogą nie być zdolne do jego obsłużenia.

Aby wyeksportować mapy bitowe w formacie ASCII:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Obiekty".
- 3 Wybierz opcję "ASCII 85" w sekcji "Kodowanie".

Aby wyeksportować mapy bitowe w formacie binarnym:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- 2 Wybierz opcję "Binarne" w sekcji "Kodowanie".

Określanie opcji obrazka

Funkcja publikowania w formacie PDF pozwala zachować informacje o obiekcie, obsługiwać łącza OPI oraz konfigurować profile kolorów.

Informacje o obiekcie obejmują zdefiniowane w dokumencie nadrukowania, parametry rastra oraz kolory dodatkowe. Możliwa jest także zmiana złożoności map bitowych oraz określenie liczby pasm wypełnienia tonalnego.

Obsługa łączy OPI pozwala korzystać z obrazków o niskiej rozdzielczości w zastępstwie obrazków o wysokiej rozdzielczości, które pojawią się dopiero w ostatecznej postaci dokumentu. Profile kolorów zapewniają dokładne odwzorowanie kolorów.

Zachowywanie informacji o obiekcie

Skomplikowane wypełnienia można przedstawić w postaci map bitowych, a ponadto zachować informacje o zdefiniowanych w dokumencie nadrukowaniach, parametrach rastra i kolorach dodatkowych. Renderowanie skomplikowanych wypełnień do postaci map bitowych pozwala zmniejszyć stopień złożoności pliku, a co za tym idzie, przyspieszyć operacje związane z jego wyświetlaniem i drukowaniem. Zachowywanie informacji o nadrukowaniach jest użyteczne w przypadku stosowania techniki nadlewek. W pliku PDF zapisane zostają informacje o nadrukowaniach zdefiniowanych samodzielnie przez użytkownika. Zachowywanie parametrów rastra pozwala przechowywać w pliku dane rastra zdefiniowane dla określonych obiektów w dokumencie pierwotnym. Zachowywanie informacji o kolorach dodatkowych służy prawidłowej reprodukcji kolorów. Jeśli informacje o kolorach dodatkowych nie są zachowywane, kolory te podczas eksportu do formatu PDF ulegają przekształceniu do kolorów CMYK.

Aby zrenderować złożone wypełnienie jako mapy bitowe:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Zaawansowane".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Przekształć złożone wypełnienia w mapy bitowe".

Aby zachować informacje o nadrukowaniach:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Zaawansowane".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Zachowaj nadrukowania z dokumentu".

Aby zachować informacje o parametrach rastra:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Zaawansowane".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Zachowaj informacje o rastrze".

Aby zachować informacje o kolorach dodatkowych:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Zaawansowane".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Zachowaj kolory dodatkowe".

Określanie liczby pasm wypełnienia tonalnego

Istnieje możliwość zwiększenia liczby pasm w przypadku wymagających tego wypełnień tonalnych, jak również zmniejszenia liczby pasm w przypadku wypełnień tonalnych, które są zbyt skomplikowane. Mała liczba pasm powoduje przyspieszenie drukowania, lecz przejścia między odcieniami w wypełnieniu mogą nie być płynne. Liczbę pasm wypełnienia tonalnego można ustawić w zakresie od 1 do 256.

Aby zwiększyć lub zmniejszyć liczbę pasm wypełnienia tonalnego:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Zaawansowane".
- 3 Wpisz liczbę w polu "Pasma wypełnienia tonalnego".

Wybieranie między formatem postscriptowym a podglądem

Plik w formacie Encapsulated PostScript składa się z dwóch części: części postscriptowej oraz części pełniącej rolę podglądu Część postscriptowa może zawierać duże obrazki o wysokiej rozdzielczości, które dobrze spełniają swoją rolę przy publikowaniu w ramach przygotowania do druku. Część podglądowa jest niewielkim obrazkiem o niskiej rozdzielczości, który dobrze nadaje się do wykorzystania w sieci WWW.

Aby wybrać format pliku EPS:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Zaawansowane".
- 3 Z listy "Pliki EPS" wybierz jedną z poniższych pozycji:
 - "PostScript",
 - "Podgląd".



- Wybranie pozycji "PostScript" uniemożliwia wyświetlanie plików EPS w programach Acrobat Exchange i Acrobat Reader.
- Pozycja "Podgląd" nie jest przydatna, jeśli plik PDF ma służyć do wydruków.

Zachowywanie łączy OPI

Technika OPI pozwala na używanie obrazków o niskiej rozdzielczości, które podczas tworzenia ostatecznej wersji dokumentu zostaną zastąpione obrazkami o wysokiej rozdzielczości. Podczas przygotowywania tak utworzonego dokumentu w biurze usług poligraficznych serwer OPI zastępuje obrazki o niskiej rozdzielczości obrazkami o wysokiej rozdzielczości.

Aby zachować łącza OPI:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Zaawansowane".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Zachowaj łącza OPI".



• Jeśli nie ma pewności co do tego, czy dany plik PDF będzie używany w połączeniu z serwerem OPI, wskazane jest wyłączenie omawianej opcji.

.....

Konfigurowanie profili kolorów w plikach PDF

Korzystanie z funkcji zarządzania kolorami pozwala zapewnić prawidłową reprodukcję kolorów. Jeśli wszystkie obiekty rysunku mają być eksportowane w trybie RGB lub w skali szarości, nie można stosować profili kolorów. Jeśli kolory mają być eksportowane w trybie CMYK, dostępne są profile drukarek kolorowych i drukarek wyciągów barwnych. Profil drukarki pełnokolorowej jest przydatny, jeśli plik będzie drukowany na drukarce kolorowej. Z profilu drukarki wyciągów barwnych należy skorzystać, jeśli plik będzie drukowany na naświetlarce.

Aby wyeksportować wszystkie obiekty w trybie RGB:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Zaawansowane".
- 3 Z listy "Docelowa reprezentacja kolorów obiektów" wybierz opcję "RGB".

Aby wyeksportować wszystkie obiekty w trybie CMYK:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- 2 Z listy "Docelowa reprezentacja kolorów obiektów" wybierz opcję "CMYK".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Użyj profilu kolorów".
- **4** Wybierz jedną z opcji profilu kolorów:
 - "Profil drukarki pełnokolorowej",
 - "Profil drukarki wyciągów barwnych".

Aby wyeksportować wszystkie obiekty w skali szarości:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 2 z procedury "Aby wyeksportować wszystkie obiekty w trybie RGB".
- **2** Z listy "Docelowa reprezentacja kolorów obiektów" wybierz opcję "Skala szarości".

Aby ustawić profil kolorów drukarki:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 2 z procedury "Aby wyeksportować wszystkie obiekty w trybie RGB".
- 2 Naciśnij przycisk "Ustaw profile".
- 852 CorelDRAW: Rozdział 15

- **3** Wybierz profil kolorów z dowolnej z poniższych list rozwijanych:
 - "Drukarka pełnokolorowa" jeśli wyciągi barwne nie są drukowane,
 - "Drukarka wyciągów barwnych" jeśli wyciągi barwne są drukowane.

Publikowanie dokumentów PDF

Format dokumentu PDF pozwala na umieszczanie w nim hiperłączy oraz generowanie zakładek i miniatur. Hiperłącza służą jako odsyłacze do innych stron lub adresów internetowych. Zakładki i miniatury mogą być użyteczne w przypadku dużych dokumentów. Otwierając dokument w programie Acrobat Reader lub Acrobat Exchange, można wybrać między wyświetleniem całej strony, pełnego ekranu, wszystkich zakładek lub wszystkich miniatur.



Korzystanie z hiperłączy

W pliku PDF można umieszczać hiperłącza. Pełnią one funkcję odsyłaczy do innych stron dokumentu lub stron internetowych.

Aby skonfigurować hiperłącza:

- 1 Z menu Edycja wybierz polecenie Właściwości.
- 2 Kliknij kartę "Internet".

- 3 Wpisz adres URL w polu "Lokalizacja (URL)".
- 4 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Aby zamieścić hiperłącza w pliku PDF:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Dokument".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Dołącz hiperłącza".

Korzystanie z zakładek i miniatur

Plik PDF pozwala na wyświetlanie zakładek i miniatur. Zakładki są to łącza reprezentowane przez tekst. W aplikacjach firmy Corel z zakładek elektronicznych można korzystać w celu oznaczenia określonego miejsca w dokumencie, tak samo jak w przypadku zakładek papierowych. Miniatury są natomiast zmniejszonymi kopiami stron dokumentu o niskiej rozdzielczości.

Możliwe jest także określenie sposobu wyświetlania dokumentu po pierwszym jego otwarciu w programie Acrobat Reader lub Acrobat Exchange.

Aby skonfigurować zakładki:

- Kliknij obiekt prawym przyciskiem myszy, a następnie wybierz polecenie Właściwości.
- 2 Kliknij kartę "Internet".
- 3 Wpisz nazwę zakładki w polu "Zakładka".
- 4 Naciśnij przycisk "Zastosuj".

Aby wygenerować zakładki:

- 1 Z menu Plik wybierz polecenie Publikuj jako PDF.
- 2 Kliknij kartę "Dokument".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Generuj zakładki".

Aby wygenerować miniatury:

- 1 Wykonaj czynności opisane w punktach 1 i 2 poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Generuj miniatury".

Aby po otwarciu dokumentu wyświetlane były obecne w nim zakładki:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 2 z procedury "Aby wygenerować zakładki".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Generuj zakładki".
- **3** Wybierz opcję "Zakładki".

Aby po otwarciu dokumentu wyświetlane były obecne w nim miniatury:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 2 z procedury "Aby wygenerować zakładki".
- 2 Zaznacz pole wyboru "Generuj miniatury".
- **3** Wybierz opcję "Miniatury".


DOSTOSOWYWANIE APLIKACJI PAKIETU CORELDRAW

16

Aplikacje pakietu CorelDRAW oferują narzędzia umożliwiające kształtowanie własnego środowiska pracy. Użytkownik może definiować klawisze skrótów, decydować o rozmieszczeniu poleceń menu i określać opcje wyświetlania palety kolorów. Dostosować do własnych potrzeb można również paski narzędzi, pasek właściwości i pasek stanu, modyfikując ich wygląd, zawartość i położenie na ekranie. Podobnie można uczynić z filtrami importu i eksportu, skojarzeniami plików i sygnałami dźwiękowymi. Zmiany tych ustawień dokonuje się za pomocą okna dialogowego **Opcje.**

Dodatkowo można zapisać wprowadzone modyfikacje jako część ustawień obszaru roboczego. Aby skorzystać z ustawień niestandardowych, wystarczy załadować zapisany wcześniej obszar roboczy.

Pomoc CorelDRAW oparta jest na domyślnych ustawieniach programu. Tematy Pomocy związane z paskami narzędzi, paskiem właściwości i paskiem stanu nie będą odzwierciedlać zmian dokonanych w ramach dostosowywania tych elementów.

Dostosowywanie ustawień obszaru roboczego

Aplikacje pakietu CorelDRAW umożliwiają dostosowanie do własnych potrzeb ustawień związanych z obszarem roboczym. Użytkownik programu może w wybrany przez siebie sposób zmodyfikować wygląd ekranu, zaznaczyć odpowiednie opcje w oknie dialogowym **Opcje**, a następnie utworzyć własny obszar roboczy, w którym wszystkie zmiany zostaną zapisane. Dostosować można te elementy programu, z których korzysta się najczęściej, takie jak polecenia menu i klawisze skrótów. Aby skorzystać z ustawień niestandardowych, wystarczy załadować zapisany wcześniej obszar roboczy. Dla potrzeb różnych użytkowników i projektów można tworzyć odrębne obszary robocze. Więcej informacji na temat tworzenia i usuwania niestandardowych obszarów roboczych można znaleźć w sekcji "Korzystanie z wielu obszarów roboczych" na stronie 14.

Dostosowywanie opcji startowych programu CorelDRAW

Użytkownik może określić czynność, która będzie wykonywana podczas uruchamiania programu CorelDRAW. Może to być utworzenie nowego rysunku, otwarcie ostatnio edytowanego dokumentu, uruchomienie Samouczka lub wykonanie jednej z wielu innych opcji. Domyślnie po uruchomieniu programu wyświetlany jest ekran powitalny.

Aby wybrać opcję startową programu CorelDRAW:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Z listy kategorii wybierz pozycję "Obszar roboczy", a następnie pozycję "Ogólne".
- **3** Z listy "Przy uruchomieniu CorelDRAW!" wybierz jedną z następujących opcji:
 - "Ekran powitalny" powoduje wyświetlenie ekranu **Witamy w programie CorelDRAW**, z którego można rozpocząć tworzenie nowego rysunku, otworzyć ostatnio edytowany dokument, otworzyć dowolny rysunek, skorzystać z wybranego szablonu (aby rozpocząć tworzenie nowego rysunku) lub uruchomić samouczek. Można także wyświetlić informacje o nowych funkcjach programu albo nie wykonywać żadnej z wymienionych czynności;
 - "Utwórz nowy dokument" otwiera nowy dokument;
 - "Otwórz istniejący dokument" otwiera okno dialogowe Otwórz rysunek;
 - "Otwórz ostatnio edytowany" otwiera dokument, który był ostatnio edytowany w programie CorelDRAW;
 - "Wybierz szablon" otwiera Kreator szablonów;
 - "Uruchom samouczek" uruchamia samouczek;
 - "Nic" uruchamia program CorelDRAW bez wyświetlania ekranu powitalnego i bez żadnego dokumentu.



• Jeśli użytkownik usunie zaznaczenie pola wyboru "Pokaż ten ekran powitalny przy uruchamianiu" na ekranie **Witamy w programie CorelDRAW**, wybrana opcja zostanie zapamiętana jako nowa opcja startowa.

.....

Zmiana położenia okna dialogowego

Istnieje możliwość modyfikacji położenia wyświetlanych na ekranie okien dialogowych. Domyślnie pojawiają się one na środku ekranu, niemniej jednak otwarte okno można przesunąć w inne miejsce. Ustawienie to można dostosować w taki sposób, aby okno było otwierane dokładnie w tym miejscu, w którym znajdowało się ostatnio.

Aby zmienić położenie okna dialogowego:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Z listy kategorii wybierz pozycję "Obszar roboczy", a następnie pozycję "Ogólne".
- **3** Usuń zaznaczenie pola wyboru "Wyśrodkowuj okna dialogowe przy otwieraniu".

Dostosowywanie skrótów klawiaturowych

Przypisanie skrótów klawiaturowych często używanym poleceniom i narzędziom pozwala pracować szybciej i bardziej wydajnie. Na przykład naciśnięcie kombinacji klawiszy CTRL + S powoduje zapisanie pracy, tak samo jak wybranie z menu **Plik** polecenia **Zapisz**. Aplikacje pakietu CoreIDRAW zawierają gotowe skróty klawiaturowe, które można modyfikować bądź dodawać własne, w celu dostosowania poszczególnych aplikacji do własnego stylu pracy.

Poza definiowaniem własnych skrótów istnieje też możliwość drukowania, zapisywania i ładowania różnych ich konfiguracji w celu późniejszego wykorzystania przy specyficznych projektach. Skróty klawiaturowe można też edytować i usuwać. Można również odtworzyć konfigurację domyślną.

Przypisywanie i usuwanie skrótów klawiaturowych

Skróty klawiaturowe można przypisywać i usuwać, jak również zastępować istniejące skróty nowymi i przywracać ustawienia domyślne. Można także przeglądać zdefiniowane skróty.

Gdy dokonuje się zmiany przypisanych klawiszy skrótów, informacje o tym zapisywane są w pliku z tabelą skrótów klawiaturowych. Aplikacje pakietu CorelDRAW wyposażone są w dwie tabele skrótów klawiaturowych, które można dostosowywać do własnego stylu pracy:

- tabela główna zawiera wszystkie klawisze skrótów nie związane z tekstem;
- tabela edycji tekstu zawiera wszystkie klawisze skrótów związane z tekstem.

Aby przypisać skrót klawiaturowy do polecenia:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Klawisze skrótów".
- **3** Z listy "Tabela" wybierz tabelę skrótów, której mają dotyczyć dokonywane zmiany.
- **4** Na liście "Polecenia" kliknij dwukrotnie folder, aby wyświetlić listę dostępnych poleceń.

- **5** Z listy "Polecenia" wybierz polecenie, do którego chcesz przypisać skrót klawiaturowy.
- **6** W polu "Naciśnij nowy klawisz skrótu" podaj kombinację klawiszy, którą chcesz przypisać do wybranego polecenia.
- 7 Zaznacz pole wyboru "Usuń konflikty".
- 8 Naciśnij przycisk "Przypisz".

Line

• Lista "Bieżące klawisze skrótu" zawiera wszystkie klawisze skrótów przypisane do wybranego polecenia.

Aby uniknąć przypisania tego samego klawisza skrótu do więcej niż jednego polecenia:

- 1 Powtórz czynności od 1 do 7 z poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Przejdź do konfliktu".
- 3 Naciśnij przycisk "Przypisz".

Aby zastąpić istniejący skrót klawiaturowy nowym:

- Wykonaj czynności od 1 do 7 z procedury "Aby przypisać skrót klawiaturowy do polecenia".
- 2 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Przejdź do konfliktu".
- 3 Naciśnij przycisk "Przypisz".

Aby usunąć skrót klawiaturowy:

- Wykonaj czynności od 1 do 4 z procedury "Aby przypisać skrót klawiaturowy do polecenia".
- 2 Z listy "Polecenia" wybierz polecenie ze skrótem, który chcesz usunąć.
- 3 Na liście "Bieżące klawisze skrótów" zaznacz skrót, który chcesz usunąć.
- 4 Naciśnij przycisk "Usuń".



• Nie można zmienić następujących klawiszy skrótów: F1, ALT + F6, ALT + TAB, ALT + ESC, CTRL + ESC oraz CTRL + /.

Aby zresetować skróty klawiaturowe:

• Naciśnij przycisk "Zresetuj".

Aby wyświetlić istniejące skróty klawiaturowe:

• Naciśnij przycisk "Pokaż wszystko".

Przypisywanie skrótów klawiaturowych stylom tekstu

Istnieje możliwość przypisania skrótów klawiaturowych do stylów tekstowych, takich jak listy wypunktowane czy akapity z wcięciem. W ten sposób praca związana z formatowaniem dokumentów staje się szybsza i bardziej efektywna. Takie skróty można usuwać, zastępować nowymi lub resetować do ustawień domyślnych. Można także wyświetlić listę istniejących skrótów.

Aby przypisać skrót klawiaturowy do stylu tekstu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Klawisze skrótów".
- **3** Z listy "Tabela" wybierz tabelę skrótów, której mają dotyczyć dokonywane zmiany.
- 4 Na liście "Polecenia" kliknij dwukrotnie folder Zastosuj style.
- 5 Z wyświetlanej listy wybierz styl tekstu.
- **6** W polu "Naciśnij nowy klawisz skrótu" podaj kombinację klawiszy, którą chcesz przypisać do wybranego stylu.
- 7 Zaznacz pole wyboru "Usuń konflikty".
- 8 Naciśnij przycisk "Przypisz".



- Aplikacje Corela wyposażone są w dwie tabele skrótów klawiaturowych: główną (aktywną w zwykłym trybie rysowania) i edycji tekstu (aktywną w trybie tekstowym).
- Lista "Bieżące klawisze skrótu" zawiera wszystkie klawisze skrótów przypisane do wybranego polecenia.

Aby uniknąć przypisania tego samego klawisza skrótu do więcej niż jednego polecenia:

- 1 Powtórz czynności od 1 do 7 z poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz pole wyboru "Przejdź do konfliktu".
- 3 Naciśnij przycisk "Przypisz".

Aby zastąpić istniejący skrót nowym:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 7 z procedury "Aby przypisać skrót klawiaturowy do polecenia".
- 2 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Przejdź do konfliktu".
- 3 Naciśnij przycisk "Przypisz".

Aby usunąć skrót klawiaturowy:

- Wykonaj czynności od 1 do 4 z procedury "Aby przypisać skrót klawiaturowy do polecenia".
- 2 Z listy "Polecenia" wybierz polecenie ze skrótem, który chcesz usunąć.
- 3 Na liście "Bieżące klawisze skrótów" zaznacz skrót, który chcesz usunąć.
- 4 Naciśnij przycisk "Usuń".

• Nie można zmienić następujących klawiszy skrótów: F1, ALT + F6, ALT + TAB, ALT + ESC, CTRL + ESC oraz CTRL + /.

Aby zresetować skróty klawiaturowe:

• Naciśnij przycisk "Zresetuj".

Aby wyświetlić istniejące skróty klawiaturowe:

• Naciśnij przycisk "Pokaż wszystko".

Drukowanie skrótów klawiaturowych

Korzystając ze strony "Klawisze skrótów" okna dialogowego **Opcje** można wydrukować listę skrótów klawiaturowych.

Aby wydrukować listę skrótów klawiaturowych:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Klawisze skrótów".
- 3 Naciśnij przycisk "Pokaż wszystko".
- 4 Naciśnij przycisk "Drukuj".

Zapisywanie skrótów klawiaturowych w formacie czytelnym dla innych programów

Istnieje możliwość zapisania listy skrótów klawiaturowych w pliku o formacie czytelnym dla takich aplikacji, jak edytory tekstu czy arkusze kalkulacyjne.

Aby zapisać skróty klawiaturowe w formacie czytelnym dla innych programów:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Klawisze skrótów".
- 3 Naciśnij przycisk "Pokaż wszystko".
- 4 Naciśnij przycisk "Eksportuj do CSV".
- 5 Z listy "Zapisz w" wybierz dysk, na którym chcesz zapisać plik.
- 6 Kliknij dwukrotnie folder, w którym chcesz zapisać plik.
- 7 W polu "Nazwa pliku" wpisz nazwę.
- 8 Naciśnij przycisk "Zapisz".

Dostosowywanie menu

Program CorelDRAW pozwala modyfikować pasek menu oraz zawarte w nim menu. Można dodawać polecenia do istniejących menu albo dodawać nowe menu do paska menu. Można też usuwać poszczególne polecenia lub całe menu. Istnieje możliwość zmiany kolejności menu i ich poleceń, w celu ułatwienia sobie dostępu do najczęściej wykorzystywanych funkcji. Ponadto można zmienić nazwy menu i ich poleceń, a także zmodyfikować przypisane do nich klawisze skrótów, albo przywrócić ustawienia domyślne. Odnosi się to zarówno do menu z paska menu, jak i do dowolnego menu wyświetlanego po naciśnięciu prawego przycisku myszy.

Pomoc CorelDRAW oparta jest na domyślnych ustawieniach programu. Tematy Pomocy nie będą odzwierciedlać zmian dokonanych w menu i ich poleceniach.

Zmiana kolejności menu

Korzystając ze strony "Menu" okna dialogowego **Opcje** można modyfikować kolejność, w jakiej menu wyświetlane są na pasku menu, a także przywrócić ustawienia domyślne.

Aby zmienić kolejność menu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Menu".
- 3 Z listy "Menu" wybierz pozycję "Menu główne".
- 4 Wybierz odpowiednie menu z wyświetlanej listy.
- 5 Naciśnij jeden z następujących przycisków:
 - "W górę" przesuwa menu w kierunku początku listy;
 - "W dół" przesuwa menu w kierunku końca listy.
- Przeniesienie menu w dół listy powoduje przesunięcie go w prawo na pasku menu. Przeniesienie menu w górę powoduje przesunięcie go w lewo na pasku menu.

R

• Kolejność menu można również zmieniać, przeciągając je za pomocą myszy.

Aby przywrócić początkową kolejność menu:

• Naciśnij przycisk "Zresetuj".

Zmiana kolejności poleceń menu

Korzystając ze strony "Menu" okna dialogowego **Opcje** można modyfikować kolejność poleceń menu, a także przywrócić ustawienia domyślne.

Aby zmienić kolejność poleceń menu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Menu".
- **3** Na liście "Menu" kliknij dwukrotnie menu, w którym znajduje się dane polecenie.

- 4 Kliknij nazwę polecenia menu.
- 5 Naciśnij jeden z następujących przycisków:
 - "W górę" przesuwa polecenie menu do góry listy;
 - "W dół" przesuwa polecenie menu w dół listy.



 Kolejność poleceń menu można również zmieniać, przeciągając je za pomocą myszy.

Aby przywrócić początkową kolejność poleceń menu:

• Naciśnij przycisk "Zresetuj".

Dodawanie, usuwanie i zmiana nazwy menu

Środowisko pracy można dostosować do własnych potrzeb, określając menu, jakie mają się pojawiać na pasku menu. Można tego dokonać poprzez dodawanie, usuwanie i zmianę nazwy poszczególnych menu.

Aby dodać menu do paska menu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Menu".
- 3 Z listy "Menu" wybierz pozycję "Menu główne".
- **4** Z wyświetlanej listy wybierz menu, obok którego chcesz dodać nową pozycję na pasku menu.
- 5 Naciśnij przycisk "Dodaj menu".
- 6 Wpisz nazwę nowego menu.



• W oknie dialogowym nowe menu pojawia się poniżej wybranego menu, ale na pasku menu pojawia się ono na prawo od niego.

.....

Aby usunąć menu z paska menu:

- 1 Powtórz czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Z wyświetlanej listy wybierz menu, które chcesz usunąć.
- 3 Naciśnij przycisk "Usuń".

Aby zmienić nazwę menu na pasku menu:

- 1 Wykonaj czynności od 1 do 3 z procedury "Aby dodać menu do paska menu".
- 2 Z wyświetlanej listy wybierz menu, którego nazwę chcesz zmienić.
- 3 Kliknij ponownie wybrane menu.
- 4 Wpisz nową nazwę.



• Aby przywrócić domyślne ustawienia menu na pasku menu, należy nacisnąć przycisk "Zresetuj".

.....

Dodawanie, usuwanie i zmiana nazwy poleceń menu

Środowisko pracy można dostosować do własnych potrzeb, określając polecenia, które mają być wyświetlane w poszczególnych menu. Można tego dokonać poprzez dodawanie, usuwanie i zmianę nazwy wybranych poleceń. Istnieje również możliwość określenia położenia polecenia w menu.

Aby dodać polecenie do menu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Menu".
- **3** Z wyświetlanej listy wybierz menu, do którego chcesz dodać nowe polecenie.
- **4** Na liście poleceń kliknij dwukrotnie folder zawierający polecenie menu, które chcesz dodać.
- 5 Z listy poleceń wybierz polecenie menu, które chcesz dodać.
- 6 Naciśnij przycisk "Dodaj".

Aby usunąć polecenie z menu:

- 1 Powtórz czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Na liście menu kliknij dwukrotnie nazwę menu, z którego chcesz usunąć polecenie.
- 3 Kliknij polecenie menu, które chcesz usunąć.
- 4 Naciśnij przycisk "Usuń".

Aby zmienić nazwę polecenia menu:

- Wykonaj czynności z punktów 1 i 2 procedury "Aby dodać polecenie do menu".
- **2** Na liście menu kliknij dwukrotnie menu zawierające polecenie, którego nazwę chcesz zmienić.
- **3** Kliknij ponownie wybrane polecenie.
- 4 Wpisz nową nazwę polecenia.

.....



- Naciskając przycisk "Zresetuj" można w dowolnej chwili przywrócić domyślne ustawienia poleceń menu.
- Aby dodać lub usunąć wybrane polecenie, można je przeciągnąć z jednego pola do drugiego.

.....

Dodawanie i usuwanie separatorów poleceń menu

Separator poleceń menu to pozioma linia rozdzielająca poszczególne grupy poleceń menu. Linię tę można dodawać bądź usuwać.

Aby dodać separator poleceń menu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Menu".
- **3** Na liście "Menu" kliknij dwukrotnie nazwę menu, do którego chcesz dodać separator.
- 4 Wybierz polecenie menu, poniżej którego chcesz umieścić separator.
- 5 Naciśnij przycisk "Separator".

Aby usunąć separator poleceń menu:

- 1 Powtórz czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Na liście "Menu" kliknij dwukrotnie nazwę menu, z którego chcesz usunąć separator.
- 3 Kliknij separator, który chcesz usunąć.
- 4 Naciśnij przycisk "Usuń".



• Aby przywrócić domyślne ustawienia głównego menu, należy nacisnąć przycisk "Zresetuj".

.....

Zmiana skrótów przypisanych menu i poleceniom

Istnieje możliwość zmiany skrótów przypisanych do menu i do poleceń menu.

Aby zmienić skrót menu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Menu".
- 3 Na liście "Menu" kliknij menu, do którego skrót chcesz zmienić.
- 4 Kliknij ponownie nazwę menu.
- 5 Przed literą, której chcesz użyć jako skrótu, wstaw znak &.
- 6 Usuń wszystkie inne znaki & występujące w nazwie menu.

Aby zmienić skrót polecenia menu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Menu".
- **3** Na liście "Menu" kliknij dwukrotnie menu zawierające polecenie, do którego skrót chcesz zmienić.
- 4 Kliknij nazwę polecenia menu.
- 5 Kliknij ponownie nazwę polecenia menu.
- 6 Przed literą, której chcesz użyć jako skrótu, wstaw znak &.
- 7 Usuń wszystkie inne znaki & występujące w nazwie polecenia.



- Naciśnięcie przycisku "Zresetuj" umożliwia przywrócenie domyślnych ustawień menu.
-

Dostosowywanie palety kolorów

Podobnie jak w przypadku wielu innych elementów aplikacji pakietu CorelDRAW, posługiwanie się paletami kolorów jest bardzo proste. Na przykład stosując technikę klikania i przeciągania, można wyświetlać paletę kolorów, ukrywać ją i przesuwać. Można też ją zadokować na górze, na dole lub przy bocznej krawędzi okna aplikacji, albo przeciągnąć do obszaru roboczego, przekształcając w pływającą paletę kolorów.

Aby uzyskać szybszy dostęp do poleceń menu, można zmodyfikować działanie prawego przycisku myszy w palecie kolorów: naciśnięcie tego przycisku może powodować wyświetlenie menu podręcznego, albo służyć do określenia koloru konturu.

Dostosowanie palet kolorów może obejmować modyfikację ich zawartości, kolorów i rozmieszczenia. Można również zmienić rozmiary pojemników z kolorami, wyświetlić paletę kolorów w wielu wierszach (do siedmiu), a także dostosować szerokość krawędzi palety kolorów.

Więcej informacji na temat dostosowywania palety kolorów, opisujących otwieranie, tworzenie, edytowanie, zapisywanie i usuwanie niestandardowych palet kolorów, można znaleźć w części "Dostosowywanie palet kolorów" na stronie 349.

Określanie działania prawego przycisku myszy w palecie kolorów

W zależności od ustawienia opcji działania prawego przycisku myszy, kliknięcie za jego pomocą palety kolorów może spowodować wyświetlenie menu podręcznego lub umożliwić wybranie koloru konturu.

Aby włączyć wyświetlanie menu podręcznego:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Paleta kolorów".
- 3 Zaznacz opcję "Wyświetla menu podręczne".

Aby włączyć wybieranie koloru konturu:

- 1 Powtórz czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Zaznacz opcję "Ustawia kolor konturu".



• Po wybraniu opcji "Ustawia kolor konturu" nadal można mieć dostęp do menu podręcznego palety kolorów. Należy w tym celu kliknąć i przytrzymać przez sekundę prawy przycisk myszy na pojemniku z kolorami, albo kliknąć prawym przyciskiem myszy dowolne miejsce na brzegu palety.

.....

Zmiana szerokości ramek w palecie kolorów

Istnieje możliwość powiększenia lub zmniejszenia odstępów pomiędzy pojemnikami z kolorami na palecie kolorów przez dopasowanie szerokości ramek.

Aby zwiększyć szerokość ramek w palecie kolorów:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Paleta kolorów".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Oddzielone odstępami".

Aby zmniejszyć szerokość ramek w palecie kolorów:

- 1 Powtórz czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Oddzielone odstępami".

Zmiana wielkości pojemników z kolorami

Istnieje możliwość zmodyfikowania wyglądu palety kolorów poprzez zmianę wielkości pojemników z kolorami.

Aby wyświetlać duże pojemniki z kolorami:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie wybierz pozycję "Paleta kolorów".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Duże pojemniki".

Aby wyświetlać małe pojemniki z kolorami:

- 1 Powtórz czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Duże pojemniki".

Wyświetlanie i ukrywanie pojemnika "Brak koloru"

Istnieje możliwość wyświetlenia lub ukrycia pojemnika "Brak koloru".

Aby wyświetlić pojemnik "Brak koloru":

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Paleta kolorów".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Pokaż pojemnik »Brak koloru«".

Aby ukryć pojemnik "Brak koloru":

- 1 Powtórz czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Pokaż pojemnik »Brak koloru«".



Zmiana liczby wierszy zadokowanej palety kolorów

Można określić, ile wierszy ma zawierać zadokowana paleta kolorów.

Aby zmienić liczbę wierszy palety kolorów

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Paleta kolorów".
- **3** Podaj odpowiednią wartość w polu "Maksymalna liczba wierszy palety w stanie zadokowanym".

Dostosowywanie pasków narzędzi

Użytkownik ma pełną swobodę w modyfikowaniu położenia i zawartości pasków narzędzi. Za pomocą myszy można zmieniać ich rozmiary, umieszczać je w dowolnym miejscu obszaru roboczego, a także decydować, które paski narzędzi mają być wyświetlane w oknie aplikacji. Można też dodawać, usuwać i przestawiać elementy pasków narzędzi (z wyjątkiem elementów przybornika) albo tworzyć własne paski narzędzi zawierające najczęściej używane przyciski.

Ponadto istnieje możliwość zmiany wyglądu przycisków znajdujących się na pasku narzędzi. Zamiast rysunków przyciski mogą zawierać tekst, który z kolei można edytować, podobnie jak wyświetlane na przyciskach rysunki.

Zmiana położenia i rozmiaru paska narzędzi

Pasek narzędzi można umieścić w dowolnym miejscu na ekranie. Przesunięcie go do okna aplikacji zamienia go w pływający pasek narzędzi z paskiem tytułu. Z kolei umieszczenie go przy którymś z czterech brzegów okna dokuje go, czyniąc częścią krawędzi okna.

Można zmienić rozmiar pływającego paska narzędzi, ale nie jest to możliwe, gdy pasek jest zadokowany.

Aby przesunąć pasek narzędzi:

• Kliknij brzeg paska i przeciągnij go na nowe miejsce.

Jeśli przeciągniesz pasek do obszaru roboczego, zamieni się on w pływający pasek narzędzi.

Aby zadokować pasek narzędzi:

 Kliknij brzeg paska narzędzi i przeciągnij w stronę krawędzi okna aplikacji, aż zmieni kształt.

Aby zmienić rozmiar pływającego paska narzędzi:

- 1 Umieść wskaźnik myszy na krawędzi paska narzędzi.
- 2 Za pomocą podwójnej strzałki przeciągnij krawędź paska narzędzi, aby zmienić jego wielkość.



• Pływający pasek narzędzi można też zadokować w poprzednim miejscu, klikając dwukrotnie jego pasek tytułu.

Wyświetlanie paska narzędzi

Paski narzędzi dostarczane z programem ułatwiają dostęp do wielu często wykonywanych poleceń i funkcji. Można określić, które paski mają być wyświetlane w oknie aplikacji. Odnosi się to także do wszystkich niestandardowych pasków narzędzi utworzonych przez użytkownika.

Aby wyświetlić pasek narzędzi:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Dostosowanie".
- **3** Na liście pasków narzędzi zaznacz pole wyboru odpowiadające paskowi, który chcesz wyświetlić.

Wyświetlanie i ukrywanie tytułów na pływających paskach narzędzi

Istnieje możliwość określenia, czy na pływających paskach narzędzi mają być wyświetlane tytuły. Jest to przydatna opcja, ponieważ użytkownik może łatwiej zorientować się, jaki pasek jest wyświetlany (zwłaszcza, gdy zamierza go zmodyfikować).

Aby wyświetlić tytuły na pływających paskach narzędzi:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Dostosowanie".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Pokaż tytuły pływających pasków narzędzi".

Aby ukryć tytuły na pływających paskach narzędzi:

- 1 Powtórz czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Pokaż tytuły pływających pasków narzędzi".

Zmiana rozmiarów przycisków i krawędzi paska narzędzi

Istnieje możliwość zmiany rozmiarów przycisków na pasku narzędzi, jak również szerokości otaczającej je ramki.

Aby zmienić rozmiar przycisków paska narzędzi:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Dostosowanie".
- **3** W sekcji "Rozmiar" przesuń suwak "Przycisk", aby dopasować rozmiary przycisków.

Aby zmienić rozmiar ramki otaczającej przyciski paska narzędzi:

- 1 Powtórz czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 W sekcji "Przycisk" przesuń suwak "Obramowanie", aby dopasować szerokość ramki.

Przywracanie standardowych pasków narzędzi

Jeśli standardowe paski narzędzi zostały zmodyfikowane przez użytkownika, można przywrócić ich oryginalną konfigurację.

Aby przywrócić oryginalną konfigurację pasków narzędzi:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Dostosowanie".
- **3** Z listy "Paski narzędzi" wybierz pasek, któremu chcesz przywrócić oryginalną konfigurację.
- 4 Naciśnij przycisk "Zresetuj".

Tworzenie i usuwanie niestandardowego paska narzędzi

Istnieje możliwość tworzenia własnych pasków narzędzi zawierających najczęściej używane przyciski. Można z nich korzystać w różnych projektach w ramach jednej aplikacji. Niestandardowe paski narzędzi można w każdej chwili usunąć, w przeciwieństwie do gotowych pasków umieszczonych w aplikacji.

Aby utworzyć niestandardowy pasek narzędzi:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Dostosowanie".
- 3 Naciśnij przycisk "Nowy".
- 4 Wpisz nazwę nowego paska.

Aby usunąć niestandardowy pasek narzędzi:

- 1 Powtórz czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Z listy "Paski narzędzi" wybierz pasek, który chcesz usunąć.
- 3 Naciśnij przycisk "Usuń".

Zmiana nazwy niestandardowego paska narzędzi

Użytkownik może w dowolnej chwili zmienić nazwę niestandardowego paska narzędzi, lecz nie może zmieniać nazw pasków dołączonych do aplikacji.

Aby zmienić nazwę niestandardowego paska narzędzi:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Dostosowanie".
- 3 Z listy "Paski narzędzi" wybierz pasek, którego nazwę chcesz zmienić.
- 4 Kliknij ponownie nazwę paska.
- 5 Wpisz nową nazwę paska narzędzi.

Dodawanie elementów paska do niestandardowego paska narzędzi

Paski narzędzi można dostosowywać, dodając do nich nowe elementy. Nie można jednak dodawać elementów do przybornika, ani do żadnej z jego palet wysuwanych.

Aby dodać element paska do niestandardowego paska narzędzi:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Dostosowanie".
- **3** Na liście "Paski narzędzi" uaktywnij pasek, do którego chcesz dodać nowy element.
- **4** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Paski narzędzi".
- 5 Na liście poleceń kliknij dwukrotnie folder zawierający element paska narzędzi, który chcesz dodać.
- 6 Kliknij element paska, który chcesz dodać.
- 7 Przeciągnij ikonę elementu na wybrany pasek narzędzi w oknie aplikacji.



• Aby dodawać nowe elementy do pasków narzędzi, konieczne jest otwarcie strony "Paski narzędzi".

.....

Usuwanie elementów paska z niestandardowego paska narzędzi

Można usuwać elementy paska z niestandardowych pasków narzędzi, ale nie można usuwać elementów przybornika, ani żadnej z jego palet wysuwanych.

Aby usunąć element paska z niestandardowego paska narzędzi:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Dostosowanie".
- **3** Na liście "Paski narzędzi" uaktywnij pasek, z którego chcesz usunąć wybrany element.
- **4** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Paski narzędzi".
- 5 Przeciągnij ikonę wybranego elementu z paska narzędzi do okna aplikacji.



 Aby usuwać elementy pasków narzędzi, konieczne jest otwarcie strony "Paski narzędzi".

Zmiana rozmieszczenia elementów paska na niestandardowym pasku narzędzi

Można zmodyfikować kolejność elementów wyświetlanych na niestandardowym pasku narzędzi, dopasowując go do potrzeb użytkownika.

Aby zmienić rozmieszczenie elementów paska:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Dostosowanie".
- **3** Na liście "Paski narzędzi" uaktywnij pasek, na którym chcesz zmodyfikować rozmieszczenie elementów.
- **4** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Paski narzędzi".
- 5 Przeciągnij ikonę wybranego elementu do nowego położenia.
- I-m



• Aby zmieniać rozmieszczenie elementów paska narzędzi, konieczne jest otwarcie strony "Paski narzędzi".

Przemieszczanie i kopiowanie elementów paska z niestandardowego paska narzędzi

Istnieje możliwość przemieszczania i kopiowania elementów niestandardowego paska narzędzi.

Aby przemieścić element paska do innego paska narzędzi:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Dostosowanie".
- **3** Na liście "Paski narzędzi" uaktywnij pasek, z którego chcesz przemieścić wybrany element.
- **4** Na liście "Paski narzędzi" uaktywnij pasek, do którego chcesz przemieścić wybrany element.
- 5 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Paski narzędzi".
- 6 Przeciągnij ikonę wybranego elementu paska na inny pasek narzędzi.

Aby skopiować element paska do innego paska narzędzi:

- 1 Powtórz czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- **2** Na liście "Paski narzędzi" uaktywnij pasek, z którego chcesz skopiować wybrany element.
- **3** Na liście "Paski narzędzi" uaktywnij pasek, do którego chcesz skopiować wybrany element.
- **4** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Paski narzędzi".
- **5** Naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL i przeciągnij ikonę wybranego elementu paska na inny pasek narzędzi.

Ling

- Aby utworzyć nowy pasek narzędzi, należy przeciągnąć ikonę wybranego elementu ze strony "Paski narzędzi" (w oknie dialogowym **Opcje**) do okna aplikacji.
- Aby przemieszczać i kopiować elementy paska narzędzi, konieczne jest otwarcie strony "Paski narzędzi".

Zmiana wyglądu wszystkich przycisków paska narzędzi

Można zmodyfikować wygląd przycisków znajdujących się na paskach narzędzi, zastępując umieszczone na nich rysunki tekstem. Można także włączyć wyświetlanie zarówno rysunków, jak i tekstu. Ponadto istnieje możliwość przywrócenia ustawień domyślnych. Zmiana ustawień domyślnych na stronie "Dostosowanie" okna dialogowego **Opcje** powoduje modyfikację wyglądu wszystkich pasków narzędzi dostępnych w programie.

Aby na paskach narzędzi wyświetlać tekst zamiast rysunków:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję "Dostosowanie".
- 3 W sekcji "Domyślny wygląd przycisku" zaznacz opcję "Tylko tekst".

Aby na paskach narzędzi wyświetlać rysunki zamiast tekstu:

- 1 Powtórz czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 W sekcji "Domyślny wygląd przycisku" zaznacz opcję "Tylko obrazek".

Aby na paskach narzędzi wyświetlać tekst pod rysunkami:

- 1 Wykonaj czynności 1 i 2 z procedury "Aby na paskach narzędzi wyświetlać tekst zamiast rysunków".
- 2 W sekcji "Domyślny wygląd przycisku" zaznacz opcję "Tekst pod obrazkiem".

Zmiana wyglądu wybranych przycisków paska narzędzi

Oprócz opcji zmiany wyglądu przycisków na wszystkich paskach narzędzi, istnieje również możliwość dostosowania wyglądu poszczególnych przycisków na wybranych paskach.

Aby na wybranym przycisku wyświetlać tekst zamiast rysunku:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Paski narzędzi".
- **3** Prawym przyciskiem myszy kliknij wybrany przycisk (na pasku narzędzi wyświetlanym poza oknem dialogowym **Opcje**), a następnie wybierz polecenie **Przycisk tekstowy**.

Aby na wybranym przycisku wyświetlać rysunek zamiast tekstu:

- 1 Powtórz czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Prawym przyciskiem myszy kliknij wybrany przycisk (na pasku narzędzi wyświetlanym poza oknem dialogowym Opcje), a następnie wybierz polecenie Przycisk graficzny.



• Aby dostosować wygląd poszczególnych przycisków paska narzędzi, należy posłużyć się stroną "Paski narzędzi" w oknie dialogowym **Opcje**.

Edytowanie przycisków paska narzędzi i przywracanie ustawień domyślnych

Można dostosować przyciski paska narzędzi, modyfikując umieszczone na nich rysunki. Można również przywrócić ustawienia domyślne wyglądu przycisków.

Aby edytować rysunek umieszczony na przycisku paska narzędzi:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Paski narzędzi".

- **3** Na pasku narzędzi wyświetlanym poza oknem dialogowym **Opcje**, prawym przyciskiem myszy kliknij przycisk, który chcesz edytować, a następnie wybierz polecenie **Właściwości**.
- **4** Zmień rysunek, korzystając z elementów sterujących umieszczonych w oknie dialogowym.

Aby przywrócić domyślne ustawienia rysunku umieszczonego na przycisku:

- 1 Powtórz czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Na pasku narzędzi wyświetlanym poza oknem dialogowym **Opcje** prawym przyciskiem myszy kliknij przycisk, który chcesz edytować, a następnie wybierz polecenie **Właściwości**.
- 3 Naciśnij przycisk "Przywróć ustawienia domyślne".



• Aby dostosować wygląd poszczególnych przycisków paska narzędzi, należy posłużyć się stroną "Paski narzędzi" w oknie dialogowym **Opcje**.

Dostosowywanie paska właściwości

Istnieje pełna swoboda w modyfikowaniu położenia i zawartości paska właściwości. Za pomocą myszy można zmienić jego rozmiar, przesunąć go w dowolne miejsce w oknie aplikacji, albo zadokować przy jednej z krawędzi okna aplikacji. Można także dostosować pasek właściwości, dodając do niego nowe elementy, usuwając je oraz modyfikując ich rozmieszczenie.

Zmiana położenia i rozmiaru paska właściwości

Można dowolnie zmieniać położenie paska właściwości na ekranie. Umieszczenie go w oknie aplikacji powoduje utworzenie pływającego paska właściwości z paskiem tytułu. Przesunięcie go do jednej z czterech krawędzi okna aplikacji umożliwia z kolei zadokowanie paska, przez co staje się on częścią krawędzi okna. Można również zmienić rozmiar pływającego paska właściwości, ale nie rozmiar paska zadokowanego.

Aby zmienić położenie paska właściwości:

• Kliknij brzeg paska właściwości i przeciągnij go na nowe miejsce.



 Przeciągnięcie paska właściwości do obszaru roboczego powoduje utworzenie pływającego paska narzędzi.

Dostosowywanie aplikacji pakietu CorelDRAW 881

Aby zadokować pasek właściwości:

• Kliknij brzeg paska właściwości i przeciągnij go w stronę krawędzi okna aplikacji, aż zmieni się jego kształt.

Aby zmienić rozmiar pływającego paska właściwości:

- 1 Umieść wskaźnik myszy na krawędzi paska właściwości.
- 2 Za pomocą podwójnej strzałki przeciągnij krawędź paska właściwości, aby zmienić jego wielkość.



 Pływający pasek właściwości można też zadokować w poprzednim miejscu, klikając dwukrotnie jego pasek tytułu.

Konfigurowanie niestandardowego paska właściwości

Można określić, jakie elementy mają być wyświetlane na pasku właściwości, gdy zaznaczane są różne obiekty. Na przykład jeśli użytkownik uaktywni narzędzie "Prostokąt", na pasku właściwości wyświetlone zostaną domyślnie elementy sterujące związane z tym narzędziem. Można jednak dodawać, przemieszczać i usuwać elementy paska stosownie do własnych potrzeb.

Aby dodać nowy element do paska właściwości:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Paski narzędzi".
- 3 Z listy "Paski właściwości" wybierz pasek, który chcesz dostosować.
- 4 Na liście poleceń kliknij dwukrotnie folder zawierający element, który chcesz dodać do paska właściwości.
- 5 Kliknij element, który chcesz dodać do paska właściwości.
- 6 Przeciągnij ikonę elementu paska na wybrany pasek właściwości.

Aby zmienić rozmieszczenie elementów na pasku właściwości:

- 1 Powtórz czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- **2** Z listy "Paski właściwości" wybierz pasek, na którym chcesz przenieść wybrany element.
- 3 Przeciągnij odpowiedni element paska do nowego położenia.

Aby usunąć element z paska właściwości:

- I Wykonaj czynności 1 i 2 z procedury "Aby dodać nowy element do paska właściwości".
- **2** Z listy "Paski właściwości" wybierz pasek, z którego chcesz usunąć wybrany element.
- 3 Przeciągnij odpowiedni element poza pasek właściwości.

Dostosowywanie paska stanu

Na pasku stanu wyświetlane są aktualne informacje o środowisku pracy, takie jak używane kolory wypełnień i konturów czy pozycja wskaźnika myszy. Pasek stanu można dostosować do własnych potrzeb. Można przykładowo zmienić jego położenie, rozmiar i zawartość. Ponadto możliwe jest określenie, czy pasek stanu ma być wyświetlany czy ukryty, a także dodawanie do niego nowych elementów i usuwanie ich.

Zmiana położenia i rozmiaru paska stanu oraz przywracanie jego poprzednich ustawień

Można umieścić pasek stanu w górnej lub dolnej części okna aplikacji. Można także zmienić rozmiar paska lub jego wybranych elementów oraz przywrócić wcześniejsze ustawienia.

Aby zmienić położenie paska stanu:

- 1 Prawym przyciskiem myszy kliknij pasek stanu, a następnie wybierz polecenie **Położenie**.
- 2 Wskaż jedno z następujących poleceń:
 - Na górze wyświetla pasek stanu w górnej części okna aplikacji,
 - Na dole wyświetla pasek stanu w dolnej części okna aplikacji.

Aby zmienić rozmiar paska stanu:

- 1 Prawym przyciskiem myszy kliknij pasek stanu, a następnie wybierz polecenie **Rozmiar**.
- 2 Wskaż jedno z następujących poleceń:
 - Jeden wiersz wyświetla pasek stanu w jednym wierszu,
 - Dwa wiersze wyświetla pasek stanu w dwóch wierszach.

Aby zmienić rozmiar elementu paska stanu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Paski narzędzi".
- 3 Na pasku stanu kliknij element paska, którego rozmiar chcesz zmienić.
- 4 Umieść wskaźnik na krawędzi pola wyróżnienia.
- 5 Przeciągnij wskaźnik myszy, aby zmienić rozmiar zaznaczonego elementu.

Aby przywrócić poprzednie ustawienia paska stanu:

• Prawym przyciskiem myszy kliknij pasek stanu, a następnie wybierz polecenie Zresetuj Pasek stanu.

95

• Aby wyświetlić kartę "Paski narzędzi" w oknie dialogowym **Opcje**, można również kliknąć pasek stanu prawym przyciskiem myszy, a następnie wybrać polecenie **Dostosuj**.

porecenie D'obtobuj.

Ukrywanie lub wyświetlanie paska stanu

Na pasku stanu wyświetlane są przydatne informacje, ale jego ukrycie umożliwia powiększenie widocznego obszaru okna aplikacji.

Aby wyświetlić pasek stanu:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Paski narzędzi.
- 2 Na liście "Paski narzędzi" zaznacz pole wyboru "Pasek stanu".

Aby ukryć pasek stanu:

- 1 Z menu Okno wybierz polecenie Paski narzędzi.
- 2 Na liście "Paski narzędzi" usuń zaznaczenie pola wyboru "Pasek stanu".



wybrać polecenie **Ukryj Pasek stanu**.

Zmiana zawartości paska stanu

Dostosowując pasek stanu przez dodanie lub usunięcie jego elementów można określić, jakie informacje będą na nim wyświetlane.

Aby dodać nowy element do paska stanu:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Dostosowanie", a następnie kliknij pozycję "Paski narzędzi".
- 3 Na liście poleceń kliknij dwukrotnie folder Pasek stanu.
- 4 Kliknij element, który chcesz dodać do paska stanu.
- 5 Przeciągnij ikonę wybranego elementu na pasek stanu.

Aby usunąć wybrany element z paska stanu:

- 1 Powtórz czynności od 1 do 3 z poprzedniej procedury.
- 2 Przeciągnij ikonę wybranego elementu poza pasek stanu.
-
 - Aby wyświetlić kartę "Paski narzędzi", można również kliknąć pasek stanu prawym przyciskiem myszy, a następnie wybrać polecenie **Dostosuj**.

Dostosowywanie filtrów

R

Filtry importu i eksportu wykorzystywane są do przekształcania plików z jednego formatu w drugi. Można dostosować ich ustawienia poprzez dodawanie i usuwanie filtrów, tak aby ładowane były tylko te z nich, które są potrzebne.

Dodawanie i usuwanie filtrów

Aby dostosować ustawienia filtrów, można skorzystać ze strony "Filtry" w oknie dialogowym **Opcje**. Filtry dzielą się na trzy kategorie: "Rysunek rastrowy", "Rysunek wektorowy" i "Tekst".

Aby dodać filtr:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Globalne", a następnie wybierz pozycje "Filtry".
- **3** Na liście "Dostępne typy plików" kliknij dwukrotnie rodzaj filtru, który chcesz dodać.

- 4 Kliknij nazwę filtru, który chcesz dodać.
- 5 Naciśnij przycisk "Dodaj".

Aby usungć filtr:

- 1 Powtórz czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Na liście "Lista aktywnych filtrów" zaznacz filtr, który chcesz usunąć.
- 3 Naciśnij przycisk "Usuń".

Zmiana kolejności filtrów na liście

Istnieje możliwość zmiany kolejności filtrów na liście "Lista aktywnych filtrów".

Aby zmienić kolejność filtrów na liście:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Globalne", a następnie wybierz pozycje "Filtry".
- 3 Na liście "Lista aktywnych filtrów" zaznacz filtr, który chcesz przesunąć.
- 4 Naciśnij jeden z następujących przycisków:
 - "Przenieś w górę" przesuwa filtr do góry listy,
 - "Przenieś w dół" przesuwa filtr w dół listy.

Przywracanie domyślnych ustawień filtrów

O ile pojawi się taka potrzeba, po dodaniu lub usunięciu filtrów można je przywrócić do poprzednich ustawień.

Aby przywrócić domyślne ustawienia filtrów:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Globalne", a następnie wybierz pozycje "Filtry".
- 3 Naciśnij przycisk "Zresetuj".

Dostosowywanie skojarzeń plików

Istnieje możliwość tworzenia skojarzeń wielu typów plików z programami wchodzącymi w skład pakietu CorelDRAW. Dwukrotne kliknięcie pliku, który należy do zbioru typów plików skojarzonych z aplikacją Corela, powoduje uruchomienie tej aplikacji i otwarcie wybranego pliku.

Tworzenie skojarzenia typu pliku z programem CorelDRAW

Dwukrotne kliknięcie pliku skojarzonego z programem CorelDRAW powoduje uruchomienie programu i otwarcie wybranego pliku.

Aby skojarzyć typ pliku z programem CorelDRAW:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Globalne" i "Filtry", a następnie wybierz pozycję "Skojarzenia".
- **3** Na liście "Skojarz rozszerzenie pliku z CorelDRAW 9" zaznacz pole wyboru przy typie pliku, który chcesz skojarzyć z programem.

Aby usunąć skojarzenie typu pliku z programem CorelDRAW:

- 1 Powtórz czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Na liście "Skojarz rozszerzenie pliku z CorelDRAW 9" usuń zaznaczenie pola wyboru przy typie pliku, którego skojarzenie z programem chcesz usunąć.

Przywracanie domyślnych ustawień skojarzeń plików

Istnieje możliwość przywrócenia skojarzeń plików do ich początkowych ustawień.

Aby przywrócić domyślne ustawienia skojarzeń plików:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- **2** Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Globalne" i "Filtry", a następnie wybierz pozycję "Skojarzenia".
- 3 Naciśnij przycisk "Zresetuj".

Dostosowywanie sygnałów dźwiękowych

Obsługa dźwięków w programie CorelDRAW odbywa się przy wykorzystaniu mechanizmów systemu operacyjnego. Dźwięki skojarzone są z pewnymi czynnościami lub zdarzeniami zachodzącymi w obrębie interfejsu użytkownika. Ustawienia te można włączać i wyłączać po wybraniu z menu **Narzędzia** polecenia **Opcje**, a następnie wybraniu pozycji "Ogólne" z kategorii "Obszar roboczy". Pomimo tego, że zdarzenia, do których dźwięki mogą być przypisane, są w programie CorelDRAW rejestrowane, do programu nie dołączono żadnych dźwięków. Można jednak powiązać te zdarzenia z wybranymi dźwiękami za pomocą opcji dostępnych w Panelu sterowania, w kategorii zdarzeń dźwiękowych programu CorelDRAW.

Przypisywanie sygnałów dźwiękowych

Korzystając z opcji systemowych umieszczonych w Panelu sterowania można przypisać sygnały dźwiękowe do wybranych zdarzeń zachodzących w programie.

Aby przypisać sygnał dźwiękowy:

- 1 Z menu **Start** wybierz polecenie **Ustawienia**, a następnie wskaż polecenie **Panel sterowania**.
- 2 Kliknij dwukrotnie ikonę "Dźwięki".
- 3 Na liście "Zdarzenia" przejdź do sekcji "CorelDRAW 9".
- 4 Kliknij wybrane zdarzenie.
- 5 Z listy "Nazwa" wybierz odpowiedni dźwięk.



• Więcej informacji na temat sygnałów dźwiękowych można znaleźć w Pomocy systemu Windows.

.....

Włączanie i wyłączanie sygnałów dźwiękowych

Istnieje możliwość włączenia lub wyłączenia sygnałów dźwiękowych przypisanych do wybranych zdarzeń.

Aby uaktywnić sygnały dźwiękowe:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Opcje.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję "Obszar roboczy", a następnie wybierz pozycję "Ogólne".
- 3 Zaznacz pole wyboru "Włącz sygnały dźwiękowe".



• Pole wyboru "Włącz sygnały dźwiękowe" jest domyślnie zaznaczone.

Aby wyłączyć sygnały dźwiękowe:

- 1 Powtórz czynności 1 i 2 z poprzedniej procedury.
- 2 Usuń zaznaczenie pola wyboru "Włącz sygnały dźwiękowe".



 Po włączeniu lub wyłączeniu dźwięków należy uruchomić ponownie program CorelDRAW, aby zmiana odniosła skutek.

.....


AUTOMATYZACJA ZADAŃ APLIKACJI

17

Program CorelDRAW umożliwia tworzenie, zapisywanie i uruchamianie skryptów korzystających z języka Corel SCRIPTTM. Oznacza to, że podczas pracy w programie CorelDRAW można zautomatyzować często wykonywane operacje poprzez utworzenie i zapisanie skryptu. Bardziej zaawansowane możliwości w zakresie tworzenia i edycji skryptów dają narzędzia zawarte w edytorze Corel SCRIPTTM.

Podczas pracy w programie CorelDRAW możliwe jest również tworzenie projektów przy użyciu języka skryptów Microsoft® Visual Basic for Applications® (VBA). Edytor VBA zawiera narzędzia potrzebne do zautomatyzowania operacji wykonywanych w programie CorelDRAW.

Tworzenie i uruchamianie skryptów

W programie CorelDRAW można zarejestrować serię operacji i zapisać je w postaci skryptu. Po utworzeniu skryptu można uruchomić go w dowolnym momencie w celu automatycznego odtworzenia zarejestrowanych czynności. Można na przykład utworzyć skrypt, który rysuje prostokąt i wypełnia go przy użyciu dwukolorowego wypełnienia tonalnego.

Rejestrowanie i zapisywanie skryptu

Skrypty można tworzyć przez rejestrowanie poleceń, które mają zostać zautomatyzowane. Gdy później zajdzie potrzeba powtórzenia operacji, wystarczy uruchomić skrypt.

Aby zarejestrować i zapisać skrypt:

1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Corel SCRIPT, a następnie wskaż polecenie Menedżer skryptów i wzorców.



- 2 Naciśnij przycisk "Zarejestruj".
- **3** Wykonaj procedury, które chcesz zarejestrować.
- 4 Naciśnij przycisk "Zatrzymaj".
- 5 Wpisz nazwę skryptu w polu "Nazwa pliku".

Automatyzacja zadań aplikacji 893

Uruchamianie skryptu

Utworzony skrypt można uruchomić w oknie rysowania. Można to zrobić za pomocą Menedżera skryptów i wzorców lub polecenia **Uruchom skrypt**. Uruchomienie skryptu oznacza automatyczne wykonanie zarejestrowanych wcześniej operacji.

Aby uruchomić skrypt za pomocą Menedżera skryptów i wzorców:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Corel SCRIPT, a następnie wskaż polecenie Menedżer skryptów i wzorców.
- 2 Wybierz skrypt z okna dokowanego Menedżer skryptów i wzorców.

►

3 Naciśnij przycisk "Odtwórz".

Aby uruchomić gotowy skrypt za pomocą Menedżera skryptów i wzorców:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Corel SCRIPT, a następnie wskaż polecenie Menedżer skryptów i wzorców.
- 2 Otwórz folder Presets, a następnie wybierz skrypt.
- 3 Naciśnij przycisk "Odtwórz".

Aby uruchomić skrypt:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Corel SCRIPT, a następnie wskaż polecenie Uruchom skrypt.
- 2 Wybierz folder i nazwę skryptu, który chcesz uruchomić.
- 3 Naciśnij przycisk "Otwórz".



• Często uruchamianym skryptom można przypisać klawisze skrótów, przycisk z paska narzędzi lub polecenie menu.

Skrypty można również uruch

 Skrypty można również uruchamiać z poziomu edytora Corel Script. Edytor Corel SCRIPT można otworzyć z pulpitu Windows lub wybierając z menu Narzędzia polecenie Corel SCRIPT, a następnie wskazując polecenie Edytor Corel Script.

Korzystanie z edytora Corel SCRIPT

Edytor Corel SCRIPT, dołączony do pakietu graficznego CorelDRAW, jest narzędziem umożliwiającym modyfikowanie zapisanych rejestracji i skryptów. Edytora Corel SCRIPT można użyć na przykład do edycji poleceń skryptu, w którym należy dokonać zmian. Często łatwiej jest po prostu zmienić kilka poleceń niż zarejestrować cały skrypt. Edytora Corel SCRIPT można używać również do dodawania do skryptów poleceń, których nie można zarejestrować, albo do utworzenia nowego skryptu od podstaw.

Skrypty mogą być edytowane przez dowolny edytor tekstów systemu Windows, ponieważ są one standardowymi plikami tekstowymi. Jednak edytor Corel SCRIPT zawiera również funkcje umożliwiające testowanie, usuwanie błędów i uruchamianie plików skryptowych. Skrypty Corel SCRIPT można zapisywać jako pliki tekstowe lub jako pliki wykonywalne. Pliki tekstowe nie zawierają w sobie skompilowanych składników binarnych i są kompilowane na bieżąco przy każdym uruchamianiu skryptu. Natomiast pliki wykonywalne zawierają kod binarny i nie mogą być edytowane w edytorze tekstów. Skrypty programu Corel SCRIPT są zapisywane w plikach z rozszerzeniem .CSC.

Edytor Corel SCRIPT zawiera również narzędzia ułatwiające tworzenie i edytowanie okien dialogowych służących do wprowadzania danych wejściowych do działających skryptów. Więcej informacji na ten temat znajduje się w sekcji "Korzystanie z niestandardowych okien dialogowych w skryptach" na stronie 897.

Język programowania edytora Corel SCRIPT

Wszystkie zapisane skrypty zawierają polecenia programów pakietu CorelDRAW. Polecenia te należą do języka programowania Corel SCRIPT. Na język Corel SCRIPT składają się polecenia i funkcje typowe dla aplikacji oraz instrukcje i funkcje języka programowania. Programując w języku Corel SCRIPT, często stosuje się polecenia korzystające z takich parametrów, jak jednostki miary i współrzędne. Można również wykorzystać technikę automatyzacji OLE, umożliwiającą dostęp do elementów innych aplikacji. W pakiecie CorelDRAW dostępne są również narzędzia do konwersji skryptów programu CorelDRAW 7 i 8 do formatu CorelDRAW 9.

Korzystanie z narzędzia Corel SCRIPT w celu modyfikowania i pisania skryptów nie wymaga dużego doświadczenia w programowaniu. Jednak im użytkownik ma więcej wiedzy, doświadczenia i chęci poznania mechanizmów pakietu CorelDRAW, tym lepiej wykorzysta możliwości programu Corel SCRIPT. Poziom wiedzy wymaganej do pisania skryptów zależy od ich zakładanej złożoności. Plik z pomocą ekranową programu Corel SCRIPT zawiera wskazówki przeznaczone dla użytkowników niedoświadczonych w pisaniu skryptów oraz materiały referencyjne dla użytkowników doświadczonych i programistów.

Uruchamianie edytora Corel SCRIPT

Aby móc tworzyć lub edytować skrypty, edytor skryptów należy uruchomić bezpośrednio z menu **Narzędzia**. Więcej informacji na temat skryptów i ich składni znajduje się w Pomocy ekranowej programu Corel SCRIPT.

Aby uruchomić edytor Corel SCRIPT:

 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Corel SCRIPT, a następnie wskaż polecenie Edytor Corel SCRIPT.

Polecenia i funkcje Corel SCRIPT typowe dla aplikacji

Każdy skrypt tworzony przez zapisanie rejestrowanych operacji z programu pakietu CorelDRAW składa się z poleceń Corel SCRIPT typowych dla aplikacji. Polecenia te uruchamiają określone operacje programu pakietu CorelDRAW. Na przykład polecenie może uruchomić czynność programu CorelDRAW polegającą na otwarciu lub zamknięciu dokumentu. Polecenia aplikacji są proste do zrozumienia, dlatego że większość z nich to jednowyrazowe odpowiedniki angielskich nazw elementów interfejsu konkretnych aplikacji firmy Corel. Na przykład polecenie .**FileNew** powoduje utworzenie nowego dokumentu.

Chociaż większość poleceń aplikacji CorelDRAW stanowią jednowyrazowe angielskie odpowiedniki poleceń menu, mogą one nie wystarczyć do wykonania pewnych działań w tych aplikacjach. Jeśli potrzebne są jakieś dodatkowe dane, mogą ich dostarczyć parametry. Reprezentują one dające się modyfikować aspekty działania wybranej funkcji programu lub możliwe do wyboru opcje.

Funkcje te dostarczają informacji na temat stanu aplikacji firmy Corel, zaznaczonych obiektów w aplikacjach oraz właściwości obrazków. Za pomocą tych funkcji można na przykład uzyskać informacje o rozmiarach obiektów programu CorelDRAW. Funkcji aplikacji nie można zarejestrować, muszą one być zapisane w skrypcie.



 Każda z aplikacji firmy Corel umożliwiająca korzystanie ze skryptów ma własny zbiór poleceń i funkcji aplikacji. Jednak w niektórych aplikacjach pewne polecenia i funkcje mają tę samą nazwę. Na przykład polecenie .FileNew jest dostępne zarówno w programie CorelDRAW, jak i Corel PHOTO-PAINT.

Instrukcje i funkcje języka programowania Corel SCRIPT

Instrukcje i funkcje języka programowania Corel SCRIPT należą do wspólnego zbioru instrukcji, które mogą być używane we wszystkich aplikacjach firmy Corel umożliwiających korzystanie ze skryptów. Instrukcje te pochodzą z tradycyjnego języka programowania BASIC. Użytkownik, który zna ten język, łatwo zrozumie zasady pisania programów w języku programowania Corel SCRIPT. Każdy, kto jeszcze nie programował w języku BASIC, zapewne ucieszy się na wiadomość, że jest to jeden z najprostszych języków do czytania, zrozumienia i nauczenia się.

Instrukcje i funkcje języka programowania Corel SCRIPT wysyłają instrukcje lub wykonują działania, które nie należą do innej aplikacji. Przy użyciu instrukcji języka programowania można na przykład wyświetlić własne okno dialogowe, sterować przebiegiem programu przez konstrukcje w rodzaju pętli programowych, tworzyć i używać zmienne, a także dostarczać informacji o stanie komputera. Instrukcje te czynią język programowania Corel SCRIPT bardzo efektywnym. Skrypt zawierający tylko instrukcje języka programowania Corel SCRIPT może być wykonywany nawet wtedy, gdy nie jest uruchomiona żadna inna aplikacja firmy Corel.

Korzystanie z niestandardowych okien dialogowych w skryptach

Niestandardowe okna dialogowe mogą być wykorzystywane do pobierania danych wprowadzanych przez użytkownika i przekazywania tych danych do działającego skryptu. Tworzy się je za pomocą instrukcji języka Corel SCRIPT, które obsługują opcje i elementy sterujące systemu Windows, takie jak przyciski, listy rozwijane, przyciski opcji czy wskaźniki postępu.

Istnieją dwie metody budowania okien dialogowych za pomocą instrukcji języka Corel SCRIPT. Pierwsza polega na posłużeniu się edytorem Corel SCRIPT i wpisaniu za jego pomocą instrukcji określających okno dialogowe. Może to jednak być sposób czasochłonny, dlatego że parametry każdej instrukcji są bardzo specyficzne, a poza tym trudno jest sobie wyobrazić okno dialogowe na podstawie suchych danych.

Druga metoda polega na korzystaniu ze specjalnych okien dialogowych edytora Corel SCRIPT. W oknach tych można narysować, jak ma wyglądać okno dialogowe. Okno i zawarte w nim elementy sterujące są graficzną reprezentacją instrukcji języka Corel SCRIPT. Używanie okien dialogowych w edytorze Corel SCRIPT jest podobne do używania aplikacji do rysowania lub malowania. Zawarte w nich elementy interfejsu są przedstawione jako obiekty graficzne, które można wstawiać do okien dialogowych, a także przemieszczać i wymiarować. Przy użyciu edytora Corel SCRIPT utworzenie lub edycja okna dialogowego to tylko kilka prostych czynności.

Jednostki miary w makrach i skryptach programu CorelDRAW

Podstawową jednostką miary używaną w parametrach większości poleceń programu CorelDRAW jest jedna dziesiąta mikrometra. Na cal przypada 254 000, a na milimetr 10 000 takich jednostek. Przykładem ich stosowania są dwa parametry polecenia **.SetSize**, określające odległość miedzy dwoma wybranymi obiektami.

Współrzędne położenia w makrach i skryptach programu CorelDRAW

Polecenia programu CorelDRAW określające umiejscowienie obiektów na stronie wykorzystują jako parametry współrzędne położenia. Ich podstawową jednostką są dziesiąte części mikrometra i są one wyrażane względem środka bieżącej strony, który ma współrzędne (0,0). Na przykład punkt (100 000, 200 000) znajduje się jeden centymetr w prawo i dwa centymetry w górę od środka strony.

Większość poleceń CorelDRAW, w których występują współrzędne, takich jak polecenie .SetPosition (służące do nadania położenia określonemu obiektowi), jest uzależniona od bieżącego punktu odniesienia aplikacji. Punkt odniesienia znajduje się na prostokącie ograniczającym wybrany obiekt i do niego są stosowane współrzędne położenia. Jeśli na przykład bieżący punkt odniesienia jest ustawiony na 1 (co oznacza "lewy górny róg"), polecenie .SetPosition 0, 0 spowoduje umieszczenie wybranego obiektu w taki sposób, aby jego lewy górny róg znalazł się na środku strony. Jeżeli punkt odniesienia przyjmie wartość 9 (co oznacza "środek"), wówczas polecenie .SetPosition 0,0 będzie miało inny efekt: spowoduje umieszczenie obiektu w taki sposób, aby jego środek znalazł się na środku strony. Bieżący punkt odniesienia można ustawić za pomocą polecenia .SetReferencePoint. Ponieważ nie można mieć pewności co do wartości punktu odniesienia w chwili uruchamiania skryptu, należy wywołać polecenie .SetReferencePoint przed zastosowaniem jakichkolwiek poleceń, w których występują parametry współrzędnych. W przeciwnym razie skrypt może działać nieprawidłowo.

Przykładowy skrypt programu CorelDRAW

Poniżej znajduje się przykład skryptu, za pomocą którego tworzony jest wielokąt w kształcie gwiazdy o ośmiu wierzchołkach, a następnie wielokąt ten jest wypełniany przy użyciu niestandardowego wypełnienia tonalnego o trzech kolorach pośrednich.

WITHOBJECT "CorelDRAW.Automation.9"

.CreateSymPolygon 1032658, -862906, -693154, 877052, 8, 1, 1, TRUE, 50, 100

.StoreColor 5002, 0, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0 .StoreColor 5002, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 100 .ApplyFountainFill 0, 0, 0, -3, 256, 0, 0, 50 .Undo .StoreColor 5002, 0, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0 .StoreColor 5002, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 100 .ApplyFountainFill 0, 0, 0, -3, 256, 0, 0, 50 .StoreColor 5002, 0, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0 .StoreColor 5002, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 100 .ApplyFountainFill 2, 0, 0, -3, 256, 0, 0, 50 .StoreColor 5002, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0 .StoreColor 5002, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 100 .ApplyFountainFill 2, 0, 0, -3, 256, 0, 0, 50 .StoreColor 5002, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0, 0 .StoreColor 5002, 0, 60, 100, 0, 0, 0, 0, 26 .StoreColor 5002, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 100 .ApplyFountainFill 2, 0, 0, -3, 256, 0, 3, 50 .StoreColor 5002, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0, 0 .StoreColor 5002, 0, 60, 100, 0, 0, 0, 0, 26 .StoreColor 5002, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0, 50 .StoreColor 5002, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 100 .ApplyFountainFill 2, 0, 0, -3, 256, 0, 3, 50 .StoreColor 5002, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0, 0 .StoreColor 5002, 0, 60, 100, 0, 0, 0, 0, 26 .StoreColor 5002, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0, 50 .StoreColor 5002, 0, 60, 100, 0, 0, 0, 0, 75 .StoreColor 5002, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 100 .ApplyFountainFill 2, 0, 0, -3, 256, 0, 3, 50 .StoreColor 5002, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0, 0 .StoreColor 5002, 0, 60, 100, 0, 0, 0, 0, 26 .StoreColor 5002, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0, 50 .StoreColor 5002, 0, 60, 100, 0, 0, 0, 0, 75 .StoreColor 5002, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0, 100 .ApplyFountainFill 2, 0, 0, -3, 256, 0, 3, 50 .ApplyOutline 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, FALSE, 0, 33810, FALSE

END WITHOBJECT



• Każdy skrypt zawierający polecenia typowe dla aplikacji programu CorelDRAW musi zawierać polecenie WITHOBJECT i polecenie END WITHOBJECT.

Automatyzacja OLE

Automatyzacja OLE jest uniwersalną techniką, za pomocą której można budować aplikacje wykorzystujące elementy pakietu CorelDRAW.

Technika ta oferuje standard integracji, który umożliwia aplikacjom przekazywanie ich obiektów pod kontrolę innym aplikacjom. Przekazywanie obiektu oznacza, że jedna aplikacja udostępnia sterujące nią polecenia skryptów lub makr innym aplikacjom, w których można tworzyć programy. Udostępniane w ten sposób polecenia stają się rozszerzeniem języka programowania aplikacji sterującej.

Automatyzacja zadań aplikacji 899

Każda aplikacja firmy Corel współpracująca z programem Corel SCRIPT stanowi jeden programowalny obiekt OLE, który jest wykorzystywany przez kontrolery OLE. Przykładem kontrolera jest narzędzie Corel SCRIPT, które zarządza innymi aplikacjami firmy Corel. Kontrolerów automatyzacji OLE, takich jak Microsoft Visual Basic czy Visual C++, można używać do wysyłania poleceń do programu CorelDRAW i do pisania aplikacji wygkorzystujących składniki programów firmy Corel.

Automatyzacja OLE może być użyta w przypadku długich i skomplikowanych procesów, które przesyłają dane pomiędzy dwoma lub więcej aplikacjami. Na przykład może to być proces, w którym dane przekazywane są do arkusza kalkulacyjnego i wykorzystywane do tworzenia reprezentacji graficznej. Reprezentacja ta jest przedstawiona w postaci mapy bitowej i można ją otworzyć w aplikacjach podobnych do Corel PHOTO-PAINT. Korzystając z automatyzacji OLE można napisać program, za pomocą którego wszystkie wymienione czynności zostaną wykonane automatycznie. Dzięki automatyzacji OLE użytkownik posiada prawie całkowitą kontrolę nad różnymi aplikacjami i może budować aplikacje integrujące ich możliwości.

Automatyczne skrypty programu CorelDRAW

Automatyczne skrypty to pliki z rozszerzeniem .CSC lub .CSB, które są uruchamiane wtedy, kiedy w programie CorelDRAW zaszło określone zdarzenie. Aby wstawiać na przykład swoje nazwisko i informacje o prawach autorskich w lewym dolnym rogu każdego drukowanego dokumentu, należy napisać odpowiedni skrypt i zapisać go pod nazwą OnPrint.csc. Każde wysłanie przez użytkownika zadania drukowania z programu CorelDRAW spowoduje uruchomienie tego skryptu (przed wygenerowaniem zawartości drukowanego zadania).

Nazwa	Opis
OnStart	Skrypt o tej nazwie jest uruchamiany po załadowaniu programu CorelDRAW zamiast wszelkich innych (ewentualnych) funkcji startowych. Pod tą nazwą można na przykład umieścić skrypt, który zastąpi powitalne okno dialogowe programu CorelDRAW, wyświetlane domyślnie podczas uruchamiania.
OnOpen	Skrypt o tej nazwie jest uruchamiany przy otwarciu każdego nowego dokumentu.
OnClose	Skrypt o tej nazwie jest uruchamiany przed zamknięciem każdego dokumentu. W skrypcie tym powinno znaleźć się polecenie .FileClose. W przeciwnym razie dokument pozostanie w dalszym ciągu otwarty.
OnNew	Skrypt o tej nazwie jest uruchamiany przy tworzeniu każdego nowego dokumentu.

OnPrint	Skrypt o tej nazwie jest uruchamiany przy drukowaniu dokumentu, zanim dane zostaną przesłane do drukarki.
OnExit	Skrypt o tej nazwie jest uruchamiany podczas opuszczania programu CorelDRAW. Po zakończeniu tego skryptu programu CorelDRAW kończy działanie.



- Automatyczne skrypty muszą być umieszczone w folderze Draw, a nie w folderze Draw\Scripts.
- Aby nie dopuścić do automatycznego uruchomienia skryptu, należy podczas zdarzenia wywołującego działanie skryptu w programie CorelDRAW przytrzymać naciśnięty klawisz SHIFT. Na przykład przytrzymanie klawisza SHIFT podczas uruchamiania programu CorelDRAW spowoduje zignorowanie skryptu OnStart.
- Jednocześnie może działać tylko jeden skrypt. Jeśli jakiś skrypt już działa i zajdzie zdarzenie uruchamiające autoskrypt, wówczas do uruchomienia autoskryptu nie dojdzie.

Korzystanie z wzorców programu CorelDRAW 6 w programie CorelDRAW 9

W Menedżerze skryptów i wzorców programu CorelDRAW 9 można uruchamiać wzorce utworzone w programie CorelDRAW 6.

Aby w programie CorelDRAW 9 skorzystać z wzorców programu CorelDRAW 6:

- Skopiuj plik wzorców CorelDRAW 6 (plik z rozszerzeniem .PST w folderze Draw programu CorelDRAW 6) do folderu COREL\GRAPHICS9\DRAW\SCRIPTS.
- 2 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Corel SCRIPT, a następnie wskaż polecenie Menedżer skryptów i wzorców.

Plik .PST jest reprezentowany przez folder Menedżera skryptów i wzorców.

- 3 Kliknij dwukrotnie folder PST.
- 4 Kliknij wzorzec, który chcesz uruchomić.
- 5 Naciśnij przycisk "Odtwórz", umieszczony u dołu okna dokowanego Menedżer skryptów i wzorców.

Konwersja skryptów programu CorelDRAW 7 i 8 do formatu CorelDRAW 9

Skrypty utworzone lub zarejestrowane w programie CorelDRAW 7 lub 8 można przekształcać na skrypty CorelDRAW 9 za pomocą programu Corel SCRIPT CONVERTER. Program ten umożliwia korzystanie z wcześniej zarejestrowanych lub napisanych skryptów w programie CorelDRAW 9. Przekształca on polecenia skryptów na format programu CorelDRAW 9. Istniejące skrypty dla programów CorelDRAW 7 lub 8 zostaną zapisane w tym samym folderze, pod tą samą nazwą, ale z rozszerzeniem .BAK. Pliki po konwersji zostaną zapisane pod tą samą nazwą, ale z rozszerzeniem .CSC.

Aby przekształcić skrypt programu CorelDRAW 7 lub 8 w skrypt programu CorelDRAW 9:

- 1 Uruchom program Corel SCRIPT CONVERTER.
- 2 Naciśnij przycisk "Przekształć plik(i)".
- **3** Wybierz folder z listy "Szukaj w".
- **4** Wybierz nazwę pliku z listy.

Możesz wybrać więcej skryptów przytrzymując naciśnięty klawisz SHIFT lub CTRL.

- 5 Naciśnij przycisk "Otwórz".
- **6** W oknie programu Corel SCRIPT CONVERTER zostanie wyświetlony komunikat informujący o tym, że wybrane skrypty zostały przekształcone i umieszczone w tym samym folderze.

Przekształcone skrypty można przenieść do innego folderu.

• Możesz również uruchomić plik CSCConv.exe z folderu Programs.

Korzystanie z języka Visual Basic for Applications

Język Visual Basic for Applications (VBA) umożliwia zautomatyzowanie zadań programu CorelDRAW. Dzięki zintegrowaniu edytora Visual Basic z programem CorelDRAW można tworzyć projekty uruchamiane w programie CorelDRAW. Włączając obsługę języka VBA do swojego pakietu graficznego, firma Corel daje użytkownikom do dyspozycji język programowania używany na całym świecie.

Tworzenie zautomatyzowanego projektu przy użyciu języka VBA

Wykonywane zadania można zautomatyzować za pomocą edytora Visual Basic, dostępnego w programie CorelDRAW.

Aby utworzyć zautomatyzowany projekt:

- 1 Z menu Narzędzia wybierz polecenie Visual Basic, a następnie wskaż polecenie Edytor Visual Basic.
- 2 Za pomocą edytora Visual Basic utwórz zautomatyzowany projekt.

Automatyzacja zadań aplikacji 903

Indeks

!													
.CPL .												343	3,349
.EPS .													819
256 kolo	rów	۱.											625
przek	szto	ıłcaı	nie o	obra	zkó	Ν.							625

A

adres skryptu CGI	
dodawanie	719
adresy URL	724
aktywne warstwy	
zmiana	212
Akwarela (efekt)	. 654
analiza wstępna	743
generowanie raportu	743
ikony	743
potencjalne problemy	743
ustawienia	743
wyłączanie informowania o problemach	743
aplikacje w postaci modułów dodatkowych	710
archiwizowanie	33
bieżące wersje	34
pliki	. 33 - 34
arkusz z informacjami o zadaniu	787
arkusze luźne	747
atramenty dodatkowe	. 362
atramenty zdefiniowane przez użytkownika	. 343
atrybuty	
kopiowanie z	181
autokorekta	432,455
dodawanie poprawek pisowni	. 434
dostosowywanie	. 455
automatyczne	
zwiększanie, wypełnienie tonalne, pasma	819
automatyczne kopie zapasowe	36
automatyczne nadlewanie	798,800
automatyczne sprawdzanie pisowni	. 433
dodawanie poprawek do autokorekty	. 434
ignorowanie błędów	. 433
maksymalna liczba wyświetlanych wyrazów	. 434
automatyczne trasowanie	. 590
dokładność	148
automatyczne ustalanie odstępów między rowkami	751

automatyczne uzupełnie	inie									
mapy bitowe										614
automatyczne wypełnia	nie I	۲zy	wych	ı otv	vart	ych				
ustawianie										234
automatyczne złączanie										148

B

balans kolorów							
dopasowywanie							598
Balans kolorów (efekt)							598
Balans próbka/wynik (efekt) .							608
barwa							
dopasowywanie							602
Barwa-Nasycenie-Jasność (efekt	().						602
baza danych							
tworzenie							220
baza danych obiektów							
tworzenie							219
biuro usług poligraficznych 🛛 .						777	7,789
Bloki (efekt)							686
blokowanie							
kadry							577
obiekty						201	- 202
prowadnice							75
punkt zbiegu głębi wektorov	wej.						514
warstwy							215
Brak koloru (pojemnik)							873
ukrywanie							873
wyświetlanie							873
brak znaków spacji						814	- 815

С

cią	gi teks	tu											848
CIE	Lab												331
cie	nie.												531
	dodav	vani	ie										532
	dopas	owy	wai	nie									603
	dopas	owy	wai	nie I	kryc	ia.							535
	edycja	۱.											534
	klonov	wan	ie										533
	kopiov	wan	ie										533
	tworze	enie											531

Indeks

i

usuwanie	532
zanikanie	538
zmiana kąta	534
zmiana koloru	535
zmiana perspektywy	537
	534
zmiana rozdzielczości	538
zmiana właściwości wtapiania	536
ciecie	07.809
znaczniki	822
dipart	
obrazki	54 813
obrazki, drukowanie przy użyciu Teczki podrecznej	54
obrazki, importovanje przy użyciu Teczki podrecznej	54
obrazki, niporovanio przy użycia toczki podręcznej	54
obrazki, Terzka nodreczna	54
	254
CNVK 2	21 227
drukowania	701
	495
przeksztutcunie inap bilowych	025
	100
	100
	100
serie zmian	100
Transformacje	170
zmiany	1/9
CompuServe	
pomoc techniczna	. 18
Corel Corporation	
informacje	. 3
Corel SCRIPT	895
automatyzacja OLE	899
instrukcje języka programowania	896
polecenia aplikacji	896
uruchamianie	896
uruchamianie skryptu	894
CorelDRAW	. 3
pakiet graficzny	. 6
pojęcia	. 6
CSP	
pliki	778
CTRL (klawisz)	
rysowanie kwadratu	. 94
rysowanie okręgu	. 94
Cylinder (efekt)	636
czarno-biały	
przekształcanie map bitowych	618

czarny															
drukowani	e kolor	ów													770
Cząsteczki (ef	ekt).														679
czcionka Maci	ntosh														
czcionka z	astępcz	a w	Win	dows	5.										461
czcionki .														764	,766
dopasowar	nie czcio	onki	Win	dow	s do) cz	cion	ki M	acin	tosh	۱.				461
drukowani	e.														766
mapy bitov	we .														766
określanie	opcji														463
określanie	przyros	stu o	lla z	mia	ny r	ozn	niarı	J.							463
osadzanie	podcza	s za	pisy	wani	ία.										28
osadzone															814
PANOSE															459
przypisywo	inie czc	ione	ek zo	ıstęp	oczy	ch v	v mi	ejsc	e br	akuj	ącyc	h.			460
zastępowa	nie bra	kuja	cych												460
zastępowa	nie nie	zair	ıstal	owa	nycł	۱.									459
zastępowa	nie nied	dost	epny	c h											459
zmiana czo	ionek z	zaste	pczy	ych											459
zmiana roz	zmiaru														382
zmiana tyr	DU .														382
czcionki Type	ι.														766
część postscrip	otowa														
PDF .															851
część wspólna													287	,322	,327
wiele obiel	ctów														327
część z podąla	ıdem														
PDF .															851
czułość dla od	cinków														148
czułość dla wi	erzchoł	ków													148
czyszczenie															
transforma	icie .													291 -	292
			•	•	•										

D

dane obiektu .												17	9,219
edycja													223
kopiowanie													224
pola													222
pola, dodawa	ınie	nov	vych										221
pola, edycja													222
pola, usuwan	ie												222
pola, zmiana	kol	lejno	ści										222
pola, zmiana	na	zwy											222
przypisywani	e.									1	220,	223	- 224
włączanie au	tom	atyc	zne	jo s	umo	wan	ia						226
włączanie op	cji F	Poka	ż po	dsu	mow	ania	۱.						226
DCS (Desktop Co	lor	Sepo	arati	on)									790

ii

definiowanie punktów aktyv	vnych												721
densytometryczne skale .													785
desenie z mapy bitowej .													252
Desktop Color Separation (D	(S)												790
DIC													362
kolor												341	,795
Dodaj szum (efekt)													698
Dodanie koloru (soczewka)													561
dodawanie													
moduły dodatkowe													710
strony													39
wiele kolorów													340
dodawanie kolorów													
palety kolorów													351
doker.													345
dokerv		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	0.0
Menedżer łaczy													585
dokładność	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	505
rysowanie													148
dakładność okroślania natoj	ionia	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	110
ustawianie	emu												1/10
dokładność rycowania	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	1/12
uokiuuliose rysowulliu .	•	•	·	•	·	•	•	•	•	•	•	•	140
dakładny widak	•	•	·	•	·	•	•	•	•	•	•	•	147
uokiuuliy wiuok ustawianio rodzaju widol													05
	κυ.	•	•	·	•	•	•	•	•	·	•	·	05
aokowanie	•	•	·	·	•	•	•	•	·	·	•	·	073
paski narzęazi	. I. I.	•	•	·	•	•	•	•	•	·	·	·	0/4
aokowanie ekranowej palety	у кою	orow		·	•	•	•	•	•	·	·	·	348 715
аокитепту 	•	·	·	·	·	·	·	·	•	·	•	·	/15
nawigacia	•	•	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	44
	•	•	·	·	•	•	•	•	·	·	•	·	853
publikowanie w sieci Infe	rnet	•	·	·	·	·	•	•	•	·	·	·	121
testowanie zrozumiałości	•	•	·	·	•	•	•	•	•	·	·	·	450
tworzenie dla WWW	•	·	·	·	·	·	·	·	·	·	•	·	/15
dokumenty wielostronicowe													
nawigacja	•	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	44
dołączanie hiperłączy													
PDF	·	•	·	·	•	•	•	•	·	·	·	·	853
dołączanie map bitowych .	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	•	·	584
dołączone mapy bitowe .	•	•	·	•	•	•	•	•	•	·	•	·	584
aktualizacja		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	586
edycja		•			•	•	•	•	•	•	•		586
odświeżanie			•		•	•	•	•		•			586
realizowanie łączy.		•							•				586
tworzenie		•							•				584
domyślna													
ekranowa paleta kolorów	ι.				•	•	•	•					348
domyślna ekranowa paleta	kolor	ów			•	•	•	•	•				339
domyślna ekranowa paleta	/ . kolor	ów	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	33

domvślne opcie										
tworzenie nowych doku	mer	ıtóv	۷.							50
domyślne style grafiki .										160
domyślne ustawienia										
powiększanie i przesuw	anie).								81
domyślny kolor										345
domyślny tekst										
zmiana jednostek										463
Dopasowanie kolorów										
wspólne elementy steru	ijace									634
Dopasowanie kolorów (efe	kty)									595
Balans kolorów										598
Balans próbka/wynik .										608
Barwa-Nasycenie-Jasno	ść.									602
Dopełnienie										603
Gamma										601
Jaskrawość-Kontrast-Int	ensy	wn	ość							597
Krzywa tonalna										610
Posteryzacja										606
Równoważenie lokalne										605
Równoważenie pozioma	ów.									603
Selektywna zmiana kol	oróv	v								609
Usuń przeplot										600
Zamień kolory										606
Zmniejsz nasycenie do :	zera									600
dopasowywanie										
kolory										595
dopasowywanie dokument	u da) sti	rony	<i>.</i>						757
dopasowywanie kolorów .			. '							595
dopasowywanie rozmiaru i	mar	gin	esóv	v						753
dopasowywanie tekstu do	ścież	iki								
dostosowywanie orienta	ncji .									427
odstępy w tekście	· .									428
pozycjonowanie tekstu	po p	rze	ciwi	nej s	tror	ie				430
prostowanie tekstu .				. '						431
stosowanie										426
usuwanie tekstu										431
wyrównywanie w pozio	mie									429
dopełnianie kolorów										603
Dopełnienie (efekt)										603
Dopełnienie kolorów (socz	ewk	a)								560
dostosowywanie		'								871
filtry										885
Menedżer łaczv (doker)) .									587
menu										865
obiekty internetowe										718
odległości na ekranie										82
opcie startowe										859

Indeks

iii

paleta kolorów	871
pasek stanu	883
pasek właściwości	881
paski narzędzi	873
skojarzenia plików	886-887
skróty klawiszowe	861
sygnały dźwiękowe	887
zakres czułości	629
dostrajanie zadania drukowania	768
DRAW	345
drukarka	
kalibracia	354
drukarnia	
drukowalne tła	
dodawanie	47
	47
	735 777 791
	787
	730
sabi telest na szarno	740
	794 770 701
do pilko	/30,//0,/01
	730
	703
	/41
	88
kolejne strony	/39
kolor	/91
kolory dodatkowe i rozbarwiane	791
kopie	738
mapy bitowe	767,769,781,787,790
metody	735
negatywy	782
obiekty wektorowe	740
obiekty złożone	761
obrazki clipart przy użyciu Teczki podręcznej	54
parzyste strony	739
podsumowania danych obiektu	227
pojedynczy plik	781
Pomoc ekranowa	5
strony do oddzielnych plików	781
strony na osobnych planszach	781
strony nie występujące kolejno	739
strony nieparzyste	739
tekst	740,774
w systemach Macintosh	781
warstwy	216,740
wiele konii	740
	/40

wszystkie strony	9
wyciągi barwne	3
zaznaczone obiekty	D
zwiększanie szybkości dla głębi	6
zwiększanie szybkości dla głębi wektorowych 51	6
drukowanie kilku stron na pojedynczym arkuszu	4
DSC (Document Structuring Convention)	I
Duotone	
przekształcanie map bitowych 62)
duplikaty	
tworzenie przy transformacji	3
zmiana przesunięcia	1
duplikowanie obiektów	4
ustawianie przesunięcia	4
duże próbki kolorów	9
dwie strony obok siebie 4	5
przeglądanie 4	5
ustawianie strony początkowej 4	5
dwukolorowe desenie	
stosowanie)
tworzenie	3
dwukolorowe wypełnienia tonalne	
stosowanie	6
dwusegmentowe objaśnienia)
Dyfuzja (efekt))
dynamiczna zmiana linii wymiarowych	1
dyski robocze	1
tworzenie	1
Dziecięce zabawy (etekt)	1
dzielenie	-
ścieżka	5
dzielenie wyrazów	/
automatyczne dzielenie tekstu akapitowego	/
	5
dzielenie zadania drukowania na pasy	L
dziury	-
Tworzenie w obiektách	1

E edycja

edycla										
dane obiektu .										223
łączone, obiekty										829
mapy bitowe .									61	2,614
obiekty w Menedź	erz	ze ol	biek	tów						206
osadzone, obiekty	١.									833
podsumowania da	iny	ch o	bieł	tu						225
przez warstwy .										217

Indeks

wynikowa paleta kolorów edycja tekstu			•										631
autokorekta													455
automatyczne sprawdzan	ie ni	sown	i	•	•	•	•	•	•	·	·	•	432
korzystanio z tozaurusa	ic pi	30411		•	•	•	•	•	•	•	•	•	152
				•	•	•	•	•	•	•	•	•	420
korzysianie ze sprawazar	na p	ISOWI	11	•	•	•	•	•	•	·	•	·	432
sprawdzanie gramatyki	·	•	•	·	•	·	•	•	·	·	•	·	439
Edytuj tekst (okno dialogowe)												
automatyczne wyświetlar	ie	•	•	·	·	·	·	·	•	•	·	·	381
przewijanie za pomocą m	yszy	Inte	llim	OUS	9	·	·	•	•	·	•	•	381
efekty	•				•			•			·		469
dopasowanie kolorów .	•				•			•			•		595
specjalne													633
stosowanie do obiektów													469
stosowanie do tekstu aka	pitov	vego											469
stosowanie do tekstu ozd	obne	go											469
trvbv kolorów													616
ustawianie podaladu													634
efekty man hitowych	-		-		-			-					
Ffekty tróiwymiarowe													635
Obruc	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	·	•	667
Dovinanio dia condebus	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	•	649
rociąginięcia ozaobne .	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	•	·	042
kozmywanie	·	•	•	·	•	·	·	•	·	·	·	·	000
Szum	·	•	•	·	•	·	·	•	·	·	·	·	698
Transtormacje kolorów.	·	•	•	·	•	·	·	•	·	·	·	·	664
Twórcze	·	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	·	671
Wyostrzanie	•		•	•	•	•	•	•	•	·	•	•	706
Zniekształcanie	•				•			•			•		686
efekty przestrzenne													635
efekty specjalne													633
Efekty trójwymiarowe .													635
Obrys													667
Pociągnięcia ozdobne .													642
Rozmywanie													656
Szum													698
Transformacie kolorów													664
Типлотоппасто коногонт. Тио́гсте	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	·	•	671
wsnólne elementy steruin		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	634
Wyostrzanio	10	•	•	•	•	•	•	•	•	·	·	•	704
Thickertakersis	·	·	•	•	•	•	•	•	·	•	·	·	100
Znieksztarcanie	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·			000
ekranowa paleta kolorów	•	• •			•		•	•	-		337,	346	,351
dokowanie	·	·	•	·	•	·	•	•	•	·	·	•	348
modytikowanie	•	·	•	•	•	•	•	•	•		3	48	. 349
otwieranie palet				•		•	•		•	•		•	347
próbka Brak koloru 🛛 .					•			•		•			349
wiele													346
zmiana kolorów													347

		47
		47
		47
		814,822
		. 817
		. 852
		. 852
		. 852
		. 873
		. 877
		. 878
		. 878
		. 877
		. 878
		4
		5
		. 108
		94
		106,108
		94
		. 108
		783
		. 705
· ·		. 822
· · · ·	· ·	. 822 778,850
· · · · ·	· · ·	. 822 778,850 4
· · · ·	· · ·	. 822 778,850 4 6
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · ·	. 703 . 822 778,850 4 6 37
· · ·	· · ·	. 703 . 822 778,850 4 6 37 51
· · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	. 703 . 822 778,850 4 6 37 51 . 37,51

F

fazowane narożniki					
ustawianie					274
fazy					
stosowanie do głębi wektorowych .					508
stosowanie do głębi z mapą bitową					524
stosowanie do obiektów					508
stosowanie wypełnień gradientowych					520
stosowanie wypełnień jednolitych .					519
Filtr dolnoprzepustowy (efekt)					659

Indeks

V

Filtr górnoprzepu:	stowy	(efe	kt)										707
filtry													885
dodawanie													885
dodawanie ma	odułóv	v doo	latk	owyc	h.								710
dostosowywan	ie .												885
moduły dodatl	kowe												710
resetowanie													886
usuwanie .												71	1,885
włączanie .													711
wyłączanie													711
zmiana pozycj	i na li	ście	akty	wny	ch fi	ltróv	Ν.						886
filtry dodatkowe													710
usuwanie .													711
włączanie .													711
wyłączanie													711
FOCOLTONE .													362
kolor .												34	1,795
foldery													
otwieranie w s	erwis	ach F	TP .										59
format EPS (Enca	psulat	ed P	ostso	ript)									819
format kodowania	J.								•	•			848
formatowanie													
podsumowania	a dany	ych a	biek	tu									225
formatowanie tek	stu												
HTML													716
formatowanie tek	stu al	kapit	owe	go									395
dodawanie ini	cjałów	/ wpu	JSZCZ	any	ch								399
dodawanie kol	umn												396
dodawanie zno	aków	wypı	unkt	owar	nia								405
dzielenie wyra	zów.												407
stosowanie tak	oulato	rów											401
wcięcia .													404
wyrównywanie	÷.												398
formaty wielokrot	ine .												744

G

gamma								
dopasowanie								601
Gamma (efekt)								601
generowanie miniatur								854
generowanie zakładek								854
gęstość rastra								787
głębia								
zmiana głębi wektoro	owej							513
zmiana głębi z mapy	bito	owej						527
głębia z mapy bitowej								
obracanie								527

głębie									506
edycja głębi wektorowych									510
edycja głębi z mapą bitową 🛛 .									525
klonowanie głębi wektorowych									509
kopiowanie głębi wektorowych.									509
oświetlanie głębi wektorowych.									521
stosowanie fazowanych głębi wekt	orov	vych							508
stosowanie fazowanych głębi z ma	ıpą l	oitov	/ą						524
tworzenie głębi wektorowych .									506
tworzenie głębi z mapą bitową									523
wypełnianie głębi wektorowych									517
wypełnianie głębi z mapą bitową									528
zaznaczanie głębi wektorowych									511
zaznaczanie zrenderowanych głęb	i z n	napq	bite	ową					525
głębie z mapą bitową									506
edycja									525
pozycjonowanie									525
ramka ograniczająca							5	25 -	526
renderowanie									523
rozciąganie									526
stosowanie									523
stosowanie fazowania									524
stosowanie światła punktowego									530
stosowanie światła rozproszonego									529
stosowanie wypełnień teksturą									528
tworzenie									523
ustawianie głębokości									527
usuwanie									523
wypełnianie									528
zaznaczanie renderowanej.									525
zmiana rozdzielczości									523
zmiana rozmiaru									526
gromadzenie plików									780
grubość									
dopasowywanie konturów									273
grupowanie obiektów								179	,197
korzystanie z Menedżera obiektów									209
grupy									
zaznaczanie									98
zaznaczanie obiektów ukrytych									101
zaznaczanie obiektów w grupach									101
grupy zagnieżdżone									197
tworzenie									197
gwiazdy									93
kształtowanie									106
rysowanie									95
tworzenie z wielokątów									110

Indeks vi

zamiana na wielokąty .							110
zmiana liczby punktów.							110

н

11				
harmonie kolorów			334	,340
hexachrome				
kolor rozbarwiany			791	,793
hiperłącza				720
obiekty oznaczone zakładkami				723
PDF				853
HSB		33	,337	,345
HTML				726
naprawianie konfliktów obiektów				727
opcje eksportu			729 ·	730
publikowanie				728
sprawdzanie konfliktów obiektów w dokumentach				726
ustawianie opcji sprawdzania konfliktów obiektów				726
wyszukiwanie konfliktów obiektów w dokumentach				726
HTML (tekst)				715
formatowanie				716
przekształcanie z tekstu akapitowego				716

I ICC

profil										80)7,8	09,8	312,	B14 ·	815
profil kolorów .															354
ignorowanie kolor	ów	obie	ektó	w											217
import															807
grafika wektor	owo	۱.													812
importowanie .														54	,809
obrazki clipart	za	pon	1000	į Tec	zki	podı	ręczr	iej.							54
pliki z serwisóv	n FT	P.													59
Impresjonizm (efe	ekt)														647
indeks dolny .															386
indeks górny .															386
informacje															
o dokumencie															87
o programie															87
o systemie .															87
informacje o doku	me	ncie													
drukowanie.															88
przeglądanie														87	- 88
zapisywanie															88
informacje o pliku															786
informacje o prog	ram	ie													
przeglądanie															87

informacje o rastrz	е														040
rυr		·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	047
informacje o syster	nie .	•	•	•	•	·	·	·	·	·	·	·	·	•	8/
przeglądanie		·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	87	- 88
zapisywanie		•	•	•	•	•	•	•	·	·	•	•	•		88
inicjały wpuszczano	е.														399
dodawanie .															400
zmiana ustawie	ń.														401
instrukcje języka p	rograi	now	anio	1.											896
inteligentna duplik	acja														184
Intellimouse	•														
przewijanie tek	stu .														381
intensvwność									-	-	-	-		-	
donasowywanie															597
interlinia		·	·	•	•	•	•	•	·	·	·	·	•	•	388
miana odstoná						·	·	·	•	•	•	•	•	•	201
Zilliuliu ousiępo	w mię	uzy	wie	ISZU		·	·	·	·	·	·	·	·	•	371
Internet	•	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	341	,121
opcje publikowo	inia	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	/30
publikowanie d	okum	entó	W	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	727
internetowe grafiki															
ustawianie jedn	ostek	na l	inijo	e.											64
ustawianie rozd	zielcz	ości	linij	ki .											64
internetowe obiekt	у.														717
dostosowywanie	θ.														718
identyfikacja w	doku	men	tach												722
wstawianie .															718
	-								-	-	-	-	-		-

J

jakość przetwarzania											
mapy bitowe											613
jakość wyświetlania											
dopasowywanie w wy	pełni	enio	ıch	tona	Inyc	h					240
jaskrawość											
dopasowywanie .											597
Jaskrawość-Kontrast-Inter	isyw	ność	(el	ekt)							597
jasność											
dopasowywanie .											602
jednolite wypełnienia.											232
jednolity kolor											232
nadawanie wypełnień											232
jednosegmentowe objaśn	ienio	1								137	/,140
jednostki											
w liniach wymiarowyc	h										141
jednostki linijki											63
dla grafiki internetow	ej.										64
ustawianie											63

Indeks

vii

jednostki miary											
skrypty											897
język											432
zmiana dla sprawdzania gramat	tyki										443
zmiana dla sprawdzania pisown	i .										438
zmiana tezaurusa											457
JPEG											
kompresja używana podczas dru	ukowa	nia									781
K											
kadrowanie map bitowych	·	•	•	•	·	·	·	·	·	•	582
po zaimportowaniu	·	·	•	•	·	·	·	·	·	•	583
przy importowaniu	•	·	•	•	•	·	·	•	•	•	582
kadry	·	•	•	•	•	•	•	•	•	•	573
blokowanie	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	577
edycja	·	·	·	·	·	•	•	•	•	•	575
edycja zawartości	•	·	·	·	·	·	·	·	·	·	576
kopiowanie zawartości		·	·	•	•	•	•	•	•	•	574
odblokowywanie	·				•	•	•	•	•	•	577
tworzenie		•	•	•	•	•	•	•	•	•	573
tworzenie w Menedżerze obiektó	ów.	•	•	•	•	•	•	•	•	•	208
wydobywanie zawartości	•	•	•	•	•			•	•	•	577
zagnieżdżanie obiektów								•	•		573
zmiana położenia								•	•		575
kafelki											
przesuwanie wypełnień											264
zmiana rozmiaru wypełnień 🛛 .											259
Kafelkowanie (efekt)											693
kafelkowanie z użyciem symboli .											377
kalibracja											
linijki											82
kaligraficzny											
tryb narzędzia Środki artystyczn	ne .					11	7 - 1	18,1	20,1	23	- 124
wklejanie tekstu jako											466
kaligrafowane kontury											
tworzenie											276
kasowanie											
kontury											279
węzły											130
kąt											
zmiana dla wypełnień tonalnych	۱.										245
kerning											388
stosowanie zakresu											390
ukrywanie strzałek odstępu .											413
wyświetlanie strzałek odstepu											413
klawiatura											
przesuwanie obiektów											105
-											

klawisz skrótu												
przynisywanie do stylu												162
klawisz szybkiego dostenu	•	•	•						•			
przypisywanie do stylu												162
klonowane		-			-	-	-	-			-	
autoporzadkowanie												750
klonowanie	•	•		•			•				·	
cienie												533
ałehie wektorowe	•	•		•		•					·	509
ohrvsv	•	•	•	•	•	•	•		• •	•	•	557
transformacie	•	•	•	•	•	•	•		• •	•	•	473
klonowanie obiektów	•	·						•			183	1186
klonv	•											186
tworzenie	•	•	•	•				•	•		•	186
zmiana przesuniecia	•	•	•	•				•	•		•	187
znaidowanie obiektów a	łówny	rh	•	•	•	•	•	•	•	• •	•	186
Zilalaowalile oblekiow gi Kodak	lowity	u	•	•	•			•	•	• •	•	818
ducki Photo (D	·	•	•	•	•	•	•	•	•	• •	·	010 917
uyski i liulu CD	·	•	•	•	•	•	•	•	•	• •	101	102
odwróconia kalainaści	• •	•	•	•	•	•	•	•	·	·	171	102
ouwrotenie koleniosti .	•	•	•	•	•	•	•	•	•	• •	·	102
	•	•	•	•	•	•	•	•	•	• •	•	172
przesunięcie nizej	•	•	•	•	•	•	•	•	•	• •	•	172
przesunięcie pod spod .	·	·	•	•	•	•	•	•	•	• •	·	192
przesunięcie przed.	•	•	•	•	•	•	•	•	•	• •	•	192
przesunięcie wyzej	•	·	·	•	•	•	•	•	•	• •	•	192
przesunięcie za	•	·	·	•	•	•	•	•	•	• •	•	192
kolejnosc ułożenia obiektow	•	·	·	•	•	•	•	•	•	• •	•	191
zmiana	•	•	•	•	•	•	•	•	•	• •		192
Kolor	·	•		•	•	•	•				331	,//0
dodatkowy	•••	•	· ·	•	•	•	·	3.	37,34	41,76	4,791	,/95
dodawanie do monochro	maty	czny	ch m	iap t	oitov	/ych		•	• •		•	592
dokładna reprodukcja .	•	·	·	·	·	·	·	·	·	354	,359 -	360
domyślne	•	•	•	•	•	•	•	•		•	•	345
dopasowywanie	•	·	•	•	•	•	•	•		•	·	595
dopełnianie	·	•	•	•	•	•	•			•	·	603
edycja maski kolorów .	•	•	•	•		•	•	•		•	·	594
korekcja	•	·	·	•	•	•	•	•			•	817
mieszanie	•	·	•	•	•	•	•			•	•	334
nadawanie nazwy	•	·	•	•	•	•	•			•	•	354
podgląd wyciągów barwi	nych	•		•		•	•			•	·	754
rozbarwiany		•	•	•	•				•		•	791
spoza przestrzeni koloró	w urz	ądze	nia			•				•		360
stosowanie dla konturów			•									271
tworzenie		•					. :	334	,337	,339	- 340	,344
wszystkie kolory jako cz	arny											770
wszystkie kolory w odcie	niach	sza	rości									770
wybieranie						33	34,3	37,	339	- 341	,343 -	345

Indeks

viii

wybieranie dla punktów aktyw	/nych										722
zarządzanie										819	,822
zmiana cienia											535
Kolor (okno dokowane)											345
kolor konturu						337	.339).	341.3	343	344
domvślny									. ,		345
kolor wynełnienia						337	339).	341 :	343	344
domvślny		•	•				,		,		345
kolorowanie	• •	·	•	·	·	•	·	•	·	•	0.5
nrowadnice											74
kolorv	• •	•		•			•			•	
halansowanie											608
doker	• •	•	•	•	•	•	•	·	·	•	334
zamiana	• •	•	•	•	•	•	•	·	•	•	606
kolony dodatkowo	• •	•	•	. 2	27 2	11 3		210	· 76/	701	705
	• •	·	•	J.	<i>,</i> 10	141,3	14J,	141	,704	,171	2/1/J
FDF	••••	•		•	•	•	·	•	·	·	705
przekszinicunie w CMTK poucz		lowu	IIIIu	·	•	·	·	•	·	·	175
dodawania automaturana											144
doddwallie dulomalyczne .	• •	·	•	·	·	·	·	•	·	·	104
	• •	·	•	·	·	•	·	·	·	·	104
Kolory mapy bitowej											501
ukrywanie	• •	·	·	·	•	·	·	·	·	·	591
wyswietlanie	· ·	·	·	·	•	·	·	·	·	·	591
Kolory niestandardowe (soczewka	I) .	·	·	·	·	·	·	·	·	·	563
kolory potomne											
tworzenie	• .	•	•	•	•	•			·	165	- 166
kolory spoza przestrzeni kolorów	urządz	enia	•	·	·	·	·	·	·	·	360
kolory wysokiej jakości		·	•	·	·	·	·	•	·	791	,793
kolumny		·	·	·	·	·	·	·	·	·	396
edycja	· ·	•	·	·	·	•	•	·	·	·	396
przesuwanie wypełnień .		·	•	·	·			•	·		264
tworzenie nierównej szerokośc	i.	·	·	·	•	·		•	·		397
tworzenie równej szerokości											396
wyrównywanie w pionie .											399
koło kolorów											340
kompletowanie											748
kompletowanie kartkowe .											748
kompletowanie, sortowanie i v	vycinan	ie									748
niestandardowe											749
style											748
tworzenie stylów											749
zszywanie zeszytowe											748
kompresja											
typ										814	- 815
kompresja map bitowych											
PDF											845
komunikaty											
ostrzeżenia .											89
	• •	•	•	•	•	•	•		•	•	

włączanie i wyłączanie	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	
KUIIIIKIY	•	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	
naprawianie w dokumentach	•	•	•	·	•	•	•	•	•	·	·	
obiekty internetowe	•	•	•	·	•	•	·	·	•	·	·	
sprawdzanie obiektów interne	tow	ych	·	·	·	·	·	·	·	·	·	
wyszukiwanie w dokumentach	۱.	•	•	·	·	·	·	·	•	·	·	
kontrast												
dopasowywanie	•	·	·	·	·	·	·	·	•	·	·	
kontrola nad odstępami	•	·	•	·	·	·	·	·	·	·	·	
kontrola pasm przy drukowaniu	•	·	•	·	·	·	·	·	·	·	·	
kontury	•	·	·	·	·	·			•	56	,23	I,
dodawanie kształtów zakończ	enia	linii	i.	·	·	·	·	·	•			
dopasowywanie szerokości.	•	•	•		·	·	·	·	•	•	•	
grubość	•				•	•	•	•				
kaligraficzne												
kasowanie												
kopiowanie w Teczce podręczn	ej.											
kształty zakończenia linii .												
limit kąta ostrego												
narożniki												
predefiniowane w Teczce podr	ęczr	nej										
przechowywanie w Teczce pod	ręcz	nej										
przekształcanie w obiekty .												
przełączanie kształtów zakońo	zen	ia lir	nii									
skalowanie z obrazkiem												
stosowanie												
stosowanie koloru												
stosowanie w Terzce nodreczn	ei	•	•	•		•	•	•	•	·	·	
szybszy dosten za nomora Ter	zki	podr	e(7r	nei					•	•	•	
ulubione w Terzre nodrecznej	LICI	pour	ý cz.	101	•	•	•	•	•	•	5/	6
ustawianie stylów linii	·	•	•	•	•	•	•	•	•	•		
za wypołnioniom	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	
za wypennienieni	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	
	•		•	•	·	·	·	·	·	·	·	
zmiunu nuzwy w reczce podrę końco linii	110	গ •	·	•	•	•	•	•	•	•	•	
KSZTOTTY	•	•	·	·	·	·	·	·	•	•	•	
ksztatty, eaycja	•	·	•	•	•	•	•	•	·	•	•	
kształty, przełączanie	•	•	·	·	·	·	·	·	•	·	·	
kształty, stosowanie	•	•	•	·	•	•	•	•	•	·	·	
kształty, tworzenie	•	·	•	·	·	·	·	·	•	•	•	
kształty, usuwanie	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	
kopie	•	•							•			
drukowanie	•	•										
sortowanie		•										
kopie zapasowe plików												
tworzenie												
kopiowanie												

Indeks

ix

	dane obiektu												224
	głębie wektorowe												509
	kopiowanie obiektów mię	dzy v	vars	twa	ni								207
	metamorfozy												473
	obiekty											183	- 184
	obrysy												552
	obwiednie												500
	perspektywa obiektu .												571
	pliki w Teczce podręcznej												55
	przezroczystości												543
	soczewki												566
	właściwości obiektu .												182
	wypełnienia												233
	zawartość kadru												574
	zniekształcenie Postrzępie	enie											490
	zniekształcenie Wepchnij												488
	zniekształcenie Wir												495
	zniekształcenie Wypchnii								_				488
ko	rekcia kolorów								354	135	9 - 3	61 610) 795
	symulowanie kolorów dru	kark	i.	•	•	•	•	•		.,		350	9 361
kn	rzystanie z zarzadzania ko	olora	ni .								35	9 - 361	1 795
kr	wedzie przycisków na pas	karh	nar	zed	7i	•	•	•	•	•	0.5		873
KI I	zmiana rozmiaru	Kuth	nui	Σųu	-1	•	•	•	•	•	• •	•	875
Kr	ator przygotowania dla b	iura	աշհա		liar	nficz	nvcl		•	•	• •	779	2 780
Kr.	ator czablonów	IUIU	0310	y pu	iigi	unicz	iiyu	· .	•	•	•	//(170
NI	dodawanio czablonów	·	•	•	•	•	•	•	•	•	• •	·	170
	uuuuwuiie szubioliow .	•	•	•	•	•	•	•	•	•	• •	•	1/4
v	faaowanie szabionow .	·	·	•	·	•	•	•	•	•	• •	•	1/3
Kr K	eaka (etekt)	•	•	•	•	•	•	•	•	•		·	040
Kr(•	•	•	•	•	•	•	•	•		·	044
ĸŋ	/cie												
	dopasowywanie dla cieni	·	•	•	•	•	•	•	•	•		·	535
	dopasowywanie dla przez	roczy	/stos	sci	•	•	•	•	•	•		·	544
Kr	ystalizacja (etekt)	·	•	•	•	·	•	•	•	•		•	673
kr	zywa												
	złożoność	·	•	•	•	•	·	•	•	•		•	761
Kr:	zywa tonalna (efekt) .	·	·	•	•	·	•	•	•	•		•	610
kr	zywe	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	93,11	3,127
	łączenie		•	•	•	•	·	·	•	•		•	113
	obracanie i pochylanie.	•	•	•	•	•	•	•		•		•	133
	przekształcanie tekstu oz	dobn	ego										371
	przekształcanie z odcinkó	w					•	•		•			134
	rozciąganie i skalowanie												133
	rysowanie												113
	rysowanie za pomocą nar	zędz	ia K	rzyv	/e B	ezie	ra						115
	wklejanie tekstu												466
	wymazywanie podczas ry	sowa	nia										113
Kr	zywe Beziera (narzędzie)										11	2,115	- 116
	trasowanie map bitowych												590

zachowanie		. 148
krzywe i linie		112,116
Kształt (narzędzie)		
używanie do kadrowania map bitowych		. 583
kształtowanie		106,131
linie		. 127
obiekty za pomocą obwiedni		. 497
obiekty złożone z krzywych		127,131
siatki		. 111
tworzenie łuków i wycinków koła		. 108
zaokrąglanie narożników		. 107
Kształtowanie (doker)		. 322
kształtowanie obiektów		. 93
kształty		. 93
nieregularne		112,116
kształty kratek papieru		
rysowanie		. 97
Kubizm (efekt)		. 646
Kula (efekt)		. 642
kursywa (formatowanie)		
stosowanie		. 383
stosowanie do tekstu		. 383
Kurz i rysy (efekt)		. 701
kwadratowe zakończenia linii		
ustawianie		. 274
kwadraty		
kształtowanie		. 106
rysowanie		94

L Lab (kolory)

240 (10101 //					
przekształcanie map bitowych .					. 624
Limit koloru (soczewka)					. 560
linie					93,127
łączenie z tekstem akapitowym					. 421
przekształcanie z segmentów .					. 134
rysowanie prostych					. 113
ustawianie właściwości					. 148
linie i krzywe					112,116
linie wymiarowe					136 - 137
dwusegmentowe linie objaśnień					. 140
dynamiczne					. 141
jednosegmentowe linie objaśnień					137,140
jednostki					. 141
kątowe					137 - 138
łączenie z obiektami					. 140
pionowe					. 138

położenie tekstu 1	38
poziome	38
rozmiar i krój czcionki tekstu	42
skala	50
ukośne	38
wyświetlanie tekstu	41
linie wymiarów kątowych	38
linijki	61
dobieranie skali rysowania	65
kalibracja	82
przesuwanie	62
ukrywanie	68
ustawianie początku układu współrzędnych	62
ustawianie podziałki	65
wyświetlanie	68
zmiana jednostek	63
listy wyrazów użytkownika	151
dodawanie wyrazów za pomocą modułu sprawdzania gramatyki 4	42
dodawanie wyrazów za pomoca modułu sprawdzania pisowni 4	37
dostosowywanie	53
tworzenie	52
uaktywnianie	52
usuwanie	54
wyłaczanie	54

Ł			
ładowanie			
opcje przekształcania do trybu z paletą .			628
opcje przekształcania obrazka z paletą			628
łącza			420
określanie opcji ramek tekstu akapitowego			424
sprawdzanie			725
stosowanie do ramek tekstu akapitowego			420
tworzenie między tekstem akapitowym i obiektami 🛛 .			421
tworzenie na różnych stronach			422
ukrywanie wskaźników przepływu tekstu akapitowego .			424
usuwanie z ramek tekstu akapitowego			425
wyświetlanie wskaźników przepływu tekstu akapitowego			424
zmiana kierunku przepływu tekstu akapitowego 🛛 .			423
łącza internetowe			
PDF			853
łącza OPI			
PDF			851
łączenie			200
dwa obiekty za pomocą łącznika			144
metamorfozy			473
obiekty			199

OLE							829
OLE, obiekty							831
osadzanie							826
rozłączanie połączonych obiek	tów						201
tekst akapitowy							415
łączenie obiektów							179
łącznik							136
dostosowywanie strzałek .							144
rysowanie						143 -	144
tworzenie własnego stylu linii							144
zmiana stylu							144
zmiana szerokości							144
łuki							
tworzenie							108

Μ

TAT T											
makietowanie tekstu											462
makra											
edycja											893
Maksimum (efekt)											701
mapa bitowa											
importowanie										807	,809
kompresja										819	,822
łączenie											807
wiele warstw											807
Mapa termiczna (soczewka).										563
mapy bitowe										. 7	7,581
edycja										612	2,614
edycja w programie Cor	el PHO1	0-P/	INT								614
efekty specjalne											633
filtry dodatkowe											710
jako tła strony											47
jakość przetwarzania 🛛 .											612
kadrowanie											582
kadrowanie po zaimpor	towaniı	J.									583
kadrowanie przy import	owaniu										582
łączenie											584
modyfikowanie kolorów	monod	hron	natyc	znycl	n mo	ıp bi	tow	ych .		591	- 592
naprawianie zniekształo	eń.										613
otwieranie maski kolorá	w.										594
przekształcanie trybu ko	olorów										615
przekształcanie w rysun	ki wek	lorov	ve.								615
stosowanie rastrowych v	vypełni	eń p	ostscr	iptov	vych						592
trasowanie											588
trasowanie automatyczr	ne.										590
trasowanie przy użyciu	narzędz	zia K	rzywe	e Bez	iera						590
trasowanie przy użyciu	narzędz	zia R	ysune	ek od	lręcz	ny					590

Indeks

xi

trasowanie w programie CorelTRACE			589
tryby kolorów			615 - 616
ukrywanie kolorów			593
usuwanie ziarnistości			705
uzupełnianie			614
wiele warstw			809
wysyłanie do urządzenią wyiściowego			770
wysyłanie do urządzenia wyjstawego w formacie CMYK			770
wysyłanie do urządzenia wyjskiewego w formacie RGR		·	770
wysyłanie do urządzenia wyjsciowego w tomiacio nos .	•	·	770
wysytanie do orządzenia wyjsciowego w skali szarosci .	•	·	502
	•	·	J7J 613
	• •	·	013
	• •	•	013
	·	• •	012-013
zmiana rozmiaru i rozdzielczości	·	• •	612 - 613
margines	·	•	. 747,753
rozmiar	•	·	753
margines na spad		•	783
Marszczenie (efekt)			691
Maska kolorów mapy bitowej			594
Maska wyostrzająca (efekt)			709
maski kolorów			
edycja kolorów			594
otwieranie			594
ukrywanie kolorów mapy bitowej			593
wyświetlanie kolorów mapy bitowej			593
zapisywanie			594
	•	•	594
ziniana koloro	•	•	5/1
			520
	•	·	JJ7
	•	•	
Mazak wodny (efekt)	•	·	654
Mediana (etekt)	•	·	/02
Menedžer danych obiektów (doker)	•	·	219
Menedżer danych obiektu	•	·	. 219,225
dodawanie nowych pól danych			221
drukowanie podsumowania danych o obiekcie	•	•	227
edycja pól danych			222
formaty niestandardowe			220 - 221
kopiowanie danych między polami			224
podsumowanie danych obiektów			225
predefiniowane formaty			221
przypisywanie danych			224
przypisywanie i edycja danych.			223
ukrywanie wartości sumarycznych w kolumnie			226
ustawianie			220
usuwanie pola danych	•		223
wyświetlanie danych zarupowanych obiektów	•	•	225
	•		

wyświetlanie podsumowania danych obiektu							225
wyświetlanie wartości sumarycznych w kolumnie							226
zmiana formatu pola danych							222
zmiana kolejności pól danych							222
zmiana nazwy pola danych 🛛 . 🔹							222
Menedżer łączy					584	,586	,725
funkcje							586
Menedzer łączy (doker)							585
dostosowywanie							587
opcie							587
Menedzer obiektów						179	.202
blokowanie i odblokowywanie warstw							215
dodawanie stron							203
dodawanie warstw	·	·	·	·	•	·	211
drukowanie warstw	•	·	·	•	•	•	216
advria abiałtów	·	·	•	•	•	•	206
arunowania abioltów	·	•	·	•	·	•	200
gropowalile oblektow	·	•	•	·	·	•	207
	·	·	·	·	·	·	208
opcje wyswietlania	·	·	·	·	·	·	204
otwieranie	·	·	·	·	·	·	203
praca z warstwami.	·	·	·	·	·	·	210
przenoszenie i kopiowanie między warstwami .	·	·	·	·	·	·	207
tworzenie kadrów	·	·	·	·	•	·	208
tworzenie warstw głównych		·		·	·		216
usuwanie stron							203
usuwanie warstw					•		213
warstwy główne							210
widok warstwy							205
wyświetlanie i ukrywanie warstw							214
zaznaczanie obiektów							206
zmiana aktywnej warstwy							212
zmiana kolejności obiektów							208
zmiana kolejności warstw							213
zmiana nazwy strony							203
zmiana nazwy warstwy							212
zmiana właściwości warstwy							214
Menedżer warstw (widok)	·	·	·	·	202	205	207
zmiana koleiności warstw						,200	213
Menedżer widoków	•	•	•	·	•	. 7	6 82
starowania noviekszaniem	•	•	•		• •	'	9,02 82
	•	•	•	•	•	•	83
	•	·	•	•	•	·	00
	•	•	•	•	•	•	00
meneazer zaktaaek internetowych	·	·	•	·	·	·	123
menu	·	•	•	•	·	•	ŏóó
aoaawanie	·	•	•	·	·	•	ŏ6/
usuwanie	·	•	•	·	·	•	86/
zmiana kolejności	·	·	·	·	•	·	866
zmiana nazwy							867

Indeks

xii

	zmiana skrót	ów n	nenu	١.													870
me	atamorfozy .																469
	edycja																479
	klonowanie																473
	kopiowanie																473
	mapowanie w	/ęzłó	ów														479
	modyfikacja (obie	któw	poś	fred	nich	۱.										474
	obracanie obi	ektó	ów p	ośre	dnie	ch.											476
	oddzielanie																484
	odwracanie																480
	określanie pr	oqre	sji k	olor	ów	dla	obie	któv	/ po	śred	nich	۱.					477
	, podział								ż								481
	połaczenie																482
	przyspieszani	e ko	oloró	w ko	ontu	Iru											478
	przyspieszani	e ko	oloró	ww	vpe	łnie	nia										478
	nrzysnieszani	e ob	niekt	 ów i	nośr	edn	ich								Ċ		478
	tworzenie	0.01			,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	oun		•	·	•	•	•	·	•	•	·	470
	tworzonie wz	thuż	nros	tvrl	h	•	•	•	•	•	•	•	·	•	•	•	471
	tworzonio zło		pro: uch	nyci		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	/72
	ustawiania lia	2011) 	ohio	Ictá			dnid	L	·	•	•	•	·	·	•	·	475
	ustawianio or	.zuy Ilogi	UDIE	mio	w pu	usi e	uiiiu okta			. dni		·	·	·	•	·	4/ 5
		negi	IUSCI	IIIIę	uzy	UDI	ekiu	nn ł	1021	eum		·	·	·	•	·	475
	usuwanie .			·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	•	·	404
		sciez	KI	·	·	·	·	•	·	·	·	•	·	·	•	·	464
	WZCIIUZ SCIEZK	1.	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	4/1
	zapętlanie .	•	•	•	·	·	·	•	·	·	·	•	•	·	•	·	4/6
	zaznaczanie (bie	ktu k	conc	:0W6	ego	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	480
	zaznaczanie (obie	ktu p	00CZ	ątko	owe	go	·	·	·	·	·	·	·	·	·	480
	zaznaczanie	scież	ki	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	•	·	483
	zmiana ścieżł	ci 	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	•	·	483
me	etamorfozy wz	dłuż	ż pro	styc	h	·	·	·	·	·	·	·	•	·	•	·	469
	tworzenie .	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	•	•	·	471
me	etka zadania	•	•	•	•			•				•		·	•		842
	dostarczanie		•					•				•					843
	informacje o	klier	ncie														843
	osadzanie pli	ku n	netki	i zao	dani	ia		•									843
	prace wykońc	zeni	iowe														843
	tworzenie .																843
	ustawianie in	forn	nacji														843
	zapisywanie	pliku	J Zev	/nęt	rzn	ego											843
me	etkowanie zad	ania	۱.														842
Mi	crosoft Interne	t Ex	plor	er													341
mi	ejsca dziesiętn	e															
	ustawianie lia	zby															149
mi	erzenie obiekt	ów															137
mi	eszanie kolorá	w														334	1,339
	obszar																334
mi	eszanie kolorá	iw b	ieżą	cego) wy	pełi	nieni	ia									337
				-													

miniaturowy podgląd .														755
podgląd zadania druk	owa	nia												755
przenoszenie ze stron	y na	stro	onę											755
Minimum (efekt) .														703
model kolorów													331	,344
СМҮК													331	,344
HSB												33	1,337	,344
Lab													· .	344
RGB													331	,344
modele														334
modvfikowanie														
funkcjonowanie narze	dzia	Śro	dki	arty	/sty	czne			11	7 -	118,	120	,123	- 124
wezły				. '									<i>.</i>	133
monitor														
kalibracia														354
monochromatyczne map	v bite	owe												
kolorowanie														592
													706	. 797
mora													170.	
mora Mozaika (efekt)	•	•									•	•	170.	678
mora Mozaika (efekt) możliwości drukarki		•	•	•			•		•	•	•	•		678 768
mora Mozaika (efekt) możliwości drukarki . mysz							-		•	•				678 768
mora Mozaika (efekt) możliwości drukarki . mysz obracanie obiektów			•			•	•		•	•				678 768 311
mora Mozaika (efekt) możliwości drukarki . mysz obracanie obiektów pochylanie obiektów								· ·		•				678 768 311 316
mora							-	· ·	•				, , , ,	678 768 311 316 303
mora				· · ·	· · ·	•	•	· ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	•		· · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	678 768 311 316 303
mora					· · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	•	· ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	•			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	678 768 311 316 303 306 320
mora		ić 0	bieł			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	•				678 768 311 316 303 306 320
mora	odb	ić o nia	biek		w.	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · ·	· · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	•		· · · ·		678 768 311 316 303 306 320 103 302

Nacisk

tryb narzędzia Środki artystyczne 🛛 .		 117 - 11	8,120,123 -	124
nadawanie etykiet obiektom		 		137
nadawanie nazwy kolorom		 	:	354
nadawanie wypełnień				
fazy		 	. 519 -	520
głębie wektorowe		 		517
głębie z mapą bitową		 	!	528
nadkreślenie				
formatowanie, modyfikacja właściwoś	ci linii	 	:	385
formatowanie, stosowanie do tekstu		 	:	384
nadlewanie kolorów		 	. 798-	800
nadlewki		 . 79	8 - 800,819,	822
wielkość		 		800
nadlewki przy drukowaniu		 		45
nadrukowywanie		 		798
czarny		 	. 798,	800

Indeks xiii

kontury							798 ·	799
plansze								798
wyciągi barwne								800
wypełnienia							798 ·	799
nadrukowywanie w dokumencie								
PDF								849
nagrywanie								
jednostki miary								897
współrzędne								898
nagrywanie skryptów								893
Najazd (efekt)								663
narożniki								
ustawianie								274
zaokrąglanie								107
narzędzia								
dostęp do Pomocy								. 5
narzędzia językowe								432
autokorekta								455
automatyczne sprawdzanie p	isow	ni.					432 -	433
listy wyrazów użytkownika								451
sprawdzanie gramatyki .								438
sprawdzanie pisowni								434
statystyka								458
tezaurus								456
narzędzia rysunkowe								
ustawianie preferencji .								147
zmiana ustawień domyślnych								147
nasycenie								354
dopasowywanie								602
naświetlarka								777
nawigacja								
dokumenty wielostronicowe.								44
Nawigator								
korzystanie								44
nazwa użytkownika							819	,822
negatywy								
drukowanie								782
Netscape								341
Netscape Navigator								341
nie związane z językiem Postscri	pt							
problemy z drukowaniem .								772
niedrukowalne znaki								
określanie opcji wyświetlania								465
nierodzime								
eksportowanie								814
zapisywanie								814
niestandardowe okna dialogowe								897

niestandardowe paski narzędzi					873
dodawanie elementów pasków narzędzi					873
tworzenie					876
usuwanie					876
usuwanie elementów paska narzędzi .					873
zmiana nazwy					876
zmiana rozmieszczenia elementów paska					873
niestandardowe wypełnienia teksturą					
tworzenie					258
zapisywanie					258
niestandardowe wypełnienia tonalne					240
stosowanie					238
niestandardowy rozmiar strony					41
definiowanie					41
usuwanie					41
zapisywanie					41
Normalny					
określanie rodzaju widoku					85
nowe rysunki					24
rozpoczynanie z domyślnymi opcjami 🛛 .					50
rozpoczynanie z prowadnicami					69
tworzenie					24
tworzenie na podstawie szablonu					25
numery stron					786

0															
obcięte za	kończenia	lini	i												
ustawi	anie														274
obcinanie	wypełnie	nia													773
sterow	anie .														773
obiekt															
przecio	įganie .														829
tworze	nie stylu														156
obiekty															179
blokov	vanie i odł	oloko	owy	wani	е	•								201	- 202
cofani	e zaznacze	enia													103
część v	vspólna												282	7,322	2,327
dodaw	anie dany	ch													223
dodaw	anie persp	pekty	/wy												569
duplik	owanie	•		•				•						183	- 184
dzieleı	nie								•						287
edycja	w Meneda	ierze	e ob	iektó	ów				•						206
głębia									•						506
grupov	vanie .											•			197
grupov	vanie za p	omo	cą I	Nene	edże	ra o	biek	tów	•						209
interal	cyjna trar	nsfor	ma	:ja											288
interal	ccyjne obr	acan	ie.		•				•		•				311

Indeks

xiv

interakcvine pochylanie	316
interakcyine skalowanie	306
kasowanie	287
	183,186
koleiność	191
konturv	271
koniovanie	183 - 184
kopionanio	93 106
	200
	1/0
laczonio z toletom akanitowym	
natamarfaza	
ngrawianie konfliktów HTMI	797
	128 129
obiekty złożone z krzywych, osowalne zaznaczenia węzłów . obiekty złożone z krzywych zaznaczanie wezłów	120-127
obrazanio	. 120 - 127 987 910
	207,310 540
	J40
	207,317 - 320
	202
oddzielanie ramek tekstu akapitowego	410
	1/7
	3/3
pocnylanie	207,310
	298
powrot do odiektu głownego kionu	100
pozycionowanie	. 287,298
precyzyjna fransformacja	288
precyzyjna zmiana rozmiaru	304
precyzyjne obracanie	312
precyzyjne pochylanie	318
precyzyjne pozycjonowanie	298
precyzyjne rozciąganie	304
precyzyjne skalowanie	308
przesuwanie	103,298
przesuwanie o określoną odległość	300
przesuwanie skokowo	105
przesuwanie za pomocą myszy	103
przyciąganie do prowadnic	73
przyciąganie za pomocą wyrównywania	193
przycinanie	287,322,325
rozciąganie	. 287,302
rozciąganie od środka	303
rozciąganie za pomocą myszy	303
rozdzielanie grupy	197,199
rozłączanie	199,201
rozmieszczanie	193,196
rozmieszczenie	183,191 - 192
skalowanie	. 287,306

spawanie	• •	287,3	322 - 323
sprawdzanie konfliktów HTML	• •	· ·	. 726
stosowanie cieni		· ·	. 531
stosowanie obwiedni			. 497
stosowanie pociągnięć pędzla narzędzia Środki artystyc	zne		. 126
stosowanie przezroczystości			. 538
stosowanie soczewek			. 554
stosowanie zniekształceń			. 485
struktura pionowa			. 202
tworzenie kadrów			. 573
układanie			. 191
ustawianie opcji sprawdzania konfliktów HTML.			. 726
usuwanie			183,187
usuwanie fragmentów			. 297
usuwanie zaznaczenia wezłów			128 - 129
wkleignie			183 - 184
wstawianie ramek tekstu akanitowego		•	416
wycingnie		 83 - 184	187 287
wychume		JJ - 104	,107,207 221
wypenneniu		• •	. 231 102 104
	• •	•	173 - 174
	• •	• •	. 100
	• •	• •	. /20
	• •	• •	. 21/
wyswietianie wypełnienia poaczas przeciągania		• •	. 104
zawijanie tekstu	• •	• •	. 41/
zaznaczanie	• •	• •	. 98
zaznaczanie ukrytych		• •	. 101
zaznaczanie w Menedżerze obiektów		• •	. 206
zaznaczanie wielu	• •	• •	. 98
zaznaczanie wszystkich	· ·		. 99
zaznaczanie zablokowanych			. 102
zmiana kolejności			. 192
zmiana kolejności za pomocą Menedżera obiektów.			. 208
zmiana punktu zaczepienia			298,300
zmiana rozmiaru			287,302
zmiana rozmiaru od środka			. 302
zmiana rozmiaru za pomocą myszy			. 302
obiekty główne			. 186
wyszukiwanie klonów			. 186
obiekty PDF			. 844
obiekty z wypełnieniem siatkowym			. 265
kopiowanie			. 266
kształtowanie			. 268
stosowanie koloru			. 267
tworzenie			. 265
zmiana typu segmentu			. 270
zmiana typu wezła			. 270
	• •	• •	. 270

Indeks

XV

obiekty złożone z krzywych	. 127
dodawanie węzłów	. 130
kształtowanie	. 131
rozłączanie	. 135
usuwanie węzłów	. 130
wyrównywanie węzłów i punktów sterujących	. 132
zamiana segmentu na odcinek lub krzywą 134
zaznaczanie węzłów	128 - 129
objaśnienia	. 137
dwuseamentowe	. 140
iednoseamentowe	. 140
tworzenie	. 137
obracanie	. 310
ałebie wektorowe	513
alehie z mana hitowa	527
	311
many hitowa w przectrzeni	635
	. 035
nielumonozy	7 70 919
obiekty wokoł okresionych wspołrzędnych inniki	313 919
obiekty względem bieżącego położenia	. 313
	311
precyzyjne obracanie obiektow.	312
precyzyjne ustawianie srodka obrotu	. 313
and a state of the second s	216
reserowanie sroaka odrotu	
reselowanie sroaka obrotu	393 - 394
reserowanie sroaka obroru	393 - 394 . 133
reservanie sroaka obroiu	393 - 394 133 . 311
reservanie sroaka obroiu	393 - 394 . 133 . 311 . 261
reservanie staka obrou	393 - 394 . 133 . 311 . 261 . 261
reservanie staka obroiu	393 - 394 - 133 - 311 - 261 - 261 - 311
reservanie staka obrou	393 - 394 - 133 - 311 - 261 - 261 - 311 - 49
reservanie staka obrou	393 - 394 - 133 - 311 - 261 - 261 - 311 - 49 - 49
reservanie sroaka obroiu	393 - 394 - 133 - 133 - 261 - 261 - 261 - 311 - 49 - 49 - 49
reservanie sroaka obroiu	393 - 394 - 133 - 311 - 261 - 261 - 261 - 311 - 49 - 49 - 49 - 49
reservanie staaka obroiu	393 - 394 . 133 . 311 . 261 . 261 . 261 . 311 . 49 . 49 . 49 . 49 . 49
reservanie sroaka obroiu	393 - 394 . 133 . 311 . 261 . 261 . 261 . 311 . 49 . 49 . 49 . 49 . 49 . 819,822 . 817 - 818
reservanie sraaka obroiu	393 - 394 . 133 . 133 . 261 . 261 . 261 . 261 . 311 . 49 . 49 . 49 . 49 . 819,822 817 - 818 817 - 818
reservanie sraaka obroiu	393 - 394 . 133 . 133 . 261 . 261 . 261 . 261 . 311 . 49 . 49 . 49 . 49 . 49 . 819,822 . 817 - 818 . 817 - 818
reservanie sraaka obroru	393 - 394 . 133 . 133 . 261 . 261 . 261 . 261 . 311 . 49 . 49 . 49 . 49 . 49 . 819,822 . 817 - 818 . 817 - 818 . 627
reservanie sraaka obroiu	393 - 394 . 133 . 133 . 261 . 261 . 261 . 261 . 311 . 49 . 49 . 49 . 49 . 49 . 819,822 . 817 - 818 . 817 - 818 . 627
reservanie sroaxa obroru	393 - 394 . 133 . 133 . 261 . 261 . 261 . 261 . 261 . 311 . 49 . 49 . 49 . 49 . 49 . 819,822 . 817 - 818 . 817 - 818 . 627 . 32
reservanie sroaxa obroiu	393 - 394 . 133 . 133 . 261 . 261 . 261 . 261 . 311 . 49 . 49 . 49 . 49 . 49 . 819,822 . 817 - 818 . 627 . 32
reservanie sroaxa obroiu	393 - 394 . 133 . 133 . 261 . 261 . 261 . 261 . 311 . 49 . 49 . 49 . 49 . 49 . 49 . 819,822 . 817 - 818 . 627 . 32 . 813
reservanie sroaxa obroiu	393 - 394 - 133 - 311 - 261 - 261 - 261 - 311 - 49 - 49 - 49 - 49 - 819,822 - 817 - 818 - 627 - 32 - 32 - 813
reservanie sroaxa obroiu	393 - 394 - 133 - 311 - 261 - 261 - 261 - 311 - 49 - 49 - 49 - 49 - 819,822 - 817 - 818 - 627 - 32 - 32 - 813 - 629
reservanie sroaka obroiu	393 - 394 - 133 - 311 - 261 - 261 - 261 - 311 - 49 - 49 - 49 - 49 - 819,822 - 817 - 818 - 627 - 32 - 32 - 813 - 629 - 632
reseñvanie sroaka obroiu	393 - 394 - 133 - 311 - 261 - 261 - 261 - 261 - 261 - 311 - 49 - 49 - 49 - 49 - 49 - 819,822 - 817 - 818 - 627 - 32 - 813 - 629 - 632 - 628
reseñwanie sroaka obroiu	393 - 394 - 133 - 311 - 261 - 261 - 261 - 261 - 311 - 49 - 49 - 49 - 49 - 49 - 819,822 - 817 - 818 - 627 - 32 - 813 - 629 - 632 - 628 - 628 - 631

Obrót w przestrzeni (efekt)														635
Obrys (efekty)														667
Odszukai krawedzie														669
Trasuj obrysy														670
Wykrywanie krawedzi .														668
obrvsv														548
edvria												-		552
klonowanie	•				•	•	•	·	·	·	•	•	•	552
koniowanie	•				•	•	•	·	·	·	•	•	•	552
na zewnatrz obiektu	•	•		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	551
oddzielanie	•			•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	554
stosowanie do środka	•	•		•	•	•	•	•	·	•	•	•	•	549
tworzenie	•	•		•	•	•	•	·	·	•	•	•	•	548
		, .		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	552
wownatrz objektu	104	· .		•	•	•	•	·	·	•	•	•	•	550
obchuga	•	•		•	•	•	•	·	·	•	•	•	•	15
			·	·	•	•	•	•	•	•	•	•	•	17
	laaı	ne	·	·	•	•	•	•	•	•	•	•	•	1/
Compuserve		•	·	·	•	•	•	•	•	•	•	•	•	10
		•	·	·	•	•	•	•	•	·	•	·	•	1/
obstuga klienta		•	·	·	·	·	·	•	·	•	·	·	•	18
SYSTEM BBS		•	·	·	•	•	•	•	•	•	·	·	•	1/
teleton		•	·	·	•	·	·	·	•	·	•	·	•	16
usługi		•	·	·	•	·	·	•	·	•	·	·	•	15
WWW		•	·	·	·	·	·	•	·	•	·	·	•	18
obsługa klienta		•	·	·	·	·	·	·	·	·	•	·	•	18
obszar mieszania	•	•			·	·	·	·	·	·	·	·	·	334
obszar roboczy	·	•		•	·	·	·	·	•	·	•	•	•	859
dostosowywanie	•			•	·	·	·	·	·	·	·	·	•	859
obszary aktywne	•			•	•	·	·	•	•	•	•	•	·	721
definiowanie dla obiektó	w ir	nter	net	OW	ych	•	•	•	•	•	•	•	•	721
przypisywanie kolorów					•	•	•	·			•	·	•	722
obszary robocze	•											•		. 8
tworzenie			•											14
usuwanie			•											14
wiele														14
zaznaczanie														14
obwiednie				•										497
dodawanie														498
dodawanie węzłów .														504
edycja														501
kopiowanie														500
przenoszenie węzłów .														504
stosowanie predefiniowa	nyc	h.												500
tworzenie														497
usuwanie														498
usuwanie węzłów														504
zmiana segmentów														503
zmiana trybu edycji														502

xvi

Indeks

-migna trubu manowania	502
	502
207 210 2	200
	020 020
	520
	- 7 7
)//)00
ODIEKTY	202
warstwy	215
odblokowywanie prowadnic	/5
Odcienie szarości (soczewka)	562
odcinki	113
oddzielanie	
głębie wektorowe	516
metamorfozy	184
obrysy	554
odległości rzeczywiste	
dopasowanie do odległości na ekranie	82
odległość przesunięcia	
zmiana dla duplikatów i klonów	187
odstępy	
ukrywanie strzałek odstępów	413
wyrazy	389
wyświetlanie strzałek odstępów	413
znaki	389
odwracanie	
kierunek metamorfozy	180
odwzorowanie kolorów	354
odzyskiwanie	
zarchiwizowane pliki	35
ograniczanie	
ramka	819
okna	
zamykanie	33
okna dialaaowe	359
Corel SCRIPT	R97
	360
	8
odrzenianie	14
oddzielanie	14
	14
	14
	14
Zwijanie	14
ukilu dalar Valar	0 A F
doker Kolor	545
okno alalogowe	-
aostęp ao Pomocy	5
okręgi	
kształtowanie	106

rysowanie															94
OLE												826,	82	8,831	1,833
automatyzacja															899
edycja, osadzony								•			•				834
obiekty		•			•				•						828
osadzanie, obiek	ty							•			•				833
przerywanie, poł	ączei	nie		•											831
uaktualnianie .															832
opcje															
efekty map bitov	vych														634
Menedżer łączy (doke	r)		•					•		•		•		587
zapisywanie i łac	lowa	nie o	pcji	prz	eksz	tała	ania				•				628
opcje efektów map l	bitow	ych													
ustawianie .															634
opcje menu dostępn	ego z	a po	omo	cą p	raw	ego	przy	cisk	u m	yszy					871
ustawianie .															871
opcje startowe															859
dostosowywanie															859
Open Prepress Inter	face (OPI).									•		789	- 790
OPI															807
łącza															819
OPI (Open Prepress	Inter	face).											789	- 790
orientacja															42
pionowa i pozion	na .														42
ustawianie dla p	ojedy	nczy	rch s	tror	۱.										42
ustawianie domy	ślnej	dla	wsz	ystk	ich	stro	n.								42
osadzanie															833
osadzanie czcionek															
PDF															846
osadzanie czcionek	podst	awo	wycl	h											
PDF															846
osadzanie obiektów	w tel	cście													375
osadzenie															833
osadzone															
profile kolorów															354
ostatnio używane pl	iki														805
ostre narożniki															
ustawianie															274
ustawianie limitu	J.														278
ostrzeżenia															89
włączanie i wyłą	czani	e.													89
wyświetlanie .															89
otwieranie														26	5,807
dokumenty ze sp	ójnyı	ni u	staw	ieni	iami	ί.									52
obrazki clipart za	a pon	10CQ	Tecz	zki p	podr	ęczi	ıej.								54
pliki															26
rysunki														. 1	24,26

Indeks

xvii

zarchiwizowane pliki	j
otwory w kadrze)
Р	
paleta	
zanisywanie nalety wynikowei 63	
ngleta kolorów 337 87	l
advin (3)	i I
akranowa 327 241 242 246 240 25	1
	1
opcje meno wyswienanego po kniknięcio prawym przyciskiem myszy . 67	1
usiawianie menu wyswienanego po kniknięciu prawym przyciskiem myszy 67	•
	5
zmiana szerokości obramowania	!
palety	
palety kolorów)
dodawanie kolorów	
dodawanie wielu kolorów	}
dostęp	1
dostosowywanie)
edycja	
nadawanie nazw kolorom	1
niestandardowe	1
otwieranie	7
resetowanie 35	
	,
sortowanie kolorów 35	
standardowo 224.24	1
	1
	\$
utworzone według dokumentu)
utworzone według widocznego obszaru)
zapisywanie	2
palety wysuwane	3
dostęp z przybornika 12	2
pamięć	2
rezerwowanie dla obrazków	2
PANOSE	
zastępowanie brakujących czcionek 460)
zastępowanie czcionek)
zastępowanie czcionek Macintosh czcionkami Windows	1
zmiana czcionek zastępczych)
PANTONE MATCHING SYSTEM	I
ngnier 40)
wybár rozmiaru //	1
wybór stylu // // // // // // // ///	'n
wybul siylu	'
pupier kruikowany	,
KSZIQ110WQNIE	J

rysowanie		•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	·	97
Papier kratkowany (narzędzi	ie).	•	•	•	•	·	•	·	•	•	•	·	97
Papier marszczony (etekt)	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	655
parametry													
ustawianie dla linijki	•	·	•	•	•	·	•	·	•	•	·	·	62
ustawianie dla siatki .	•	·	•	·	·	·	•	·	•	·	·	·	66
parametry linijki													
ustawianie	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	62
pasek stanu	÷	·	۰.	·	·	·	•	·	•	·	·	·	883
dodawanie elementów pa	ska	nar	zędz	i.	·	·	•	·	•	·	·	·	885
przesuwanie	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	883
ukrywanie	·	·	:	·	·	·	•	·	•	·	·	·	884
usuwanie elementów pas	ka r	narzę	dzi	·	·	·	•	·	•	·	·	·	885
wyświetlanie	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	884
zmiana rozmiaru	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	883
zmiana wyglądu	·	·	·	·	·	•	•	•	•	·	•	·	885
pasek właściwości					•	•		•				8	,881
dodawanie elementu pasl	ka r	narzę	dzi	·	·	·	•	·	•	·	•	•	882
dokowanie			•		•							·	12
dostosowywanie	•			•	•		•	•	•			•	881
przesuwanie	•		•	•	•	•	•	•	•		•	·	881
ukrywanie			•	•	•	•		•		•		·	12
usuwanie elementu pasko	1 no	rzęd	zi	·	·	·	•	·	•	·	•	•	882
wyświetlanie			•		•							·	12
zmiana rozmiaru	•			•	•		•	•	•			•	881
zmiana rozmieszczenia e	lem	entó	w po	ıska	nar	zędz	i.	·	•			•	882
pasery							•	•					784
paski kalibracji	•					·	•	·	•			•	785
paski narzędzi					•	•		•				8	,873
dokowanie		•										13	8,874
dostosowywanie							•		•			•	873
odtwarzanie							•		•			•	875
przesuwanie													874
tworzenie niestandardow	ych												876
ukrywanie													13
ukrywanie tytułów na pły	waj	ącyc	h.									•	875
usuwanie niestandardowy	/ch												876
wyświetlanie												13	8,874
wyświetlanie tytułów na p	ołyv	vając	ych										875
zmiana nazwy													876
zmiana rozmiaru												13	8,874
pasma wypełnienia tonalneg	0											765	,768
PDF													850
Pastele (efekt)													649
PCD													818
PDF													839
czcionki znaków													847
część postscriptowa .													850

xviii Indeks

część z podglądem.	•	•		•	•	•	•	•	•	•		•	•	850
dodawanie stylu .	•	•	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	840
dokumenty	•	·	·	·	·	•	·	·	·	·	·	·	•	853
edycja stylu	•	·	·	·	·	•	·	·	·	·	·	·	•	840
eksportowanie tekst	υ.	·	·	·	·		·	·	·	·	·	·		848
generowanie map b	itowy	/ch		·	•		•	•	•	•				854
generowanie miniat	ur.	•		·	•		•	•	•	•				854
kompresja JPEG 🛛 .														845
kompresja LZW 🛛 .														845
kompresja map bito	wych	۱.												845
kompresja tekstu .														848
konwersja czcionek														846
korzystanie z czcion	ek.													846
publikowanie														839
publikowanie dokun	nento	ów												853
publikowanie pliku														839
styl dla dystrybucji (doku	ment	U											840
styl dla poligrafii .														840
stvl dla WWW														840
stvle													839 -	- 840
usuwanie stylu														840
wybieranie pliku EP	s .													851
zakres eksnortu wy	- hór				-	ļ	,	,		-				840
zanisywanie nliku	201	·	·	•	•	•	•	•	·	·	·	•		840
zmniejszanie rozdzi	elczo	śri	·	•	·	•	•	•	·	·	·	•		845
zmniejszanie rozdzi	elczo	śri k	nlar		rh n	nan	hito	wveł	1	·	·	•		845
zmniejszanie rozdzi	elczo	ści m	nan	hito	wveł	h w	skali		 rnćr	i	•	•	•	845
zmniejszanie rozdzi	01020 01070	ści m	iup ion/	rchri		1 11 .	nvel	1 JZU	in hi	ı. towa	uch	•	•	845
zmniejszanie rozmie	01120 nrii n	liku			Jillu	Tycz	nyci	i inu	ih ni	10	ycn	•	•	845
arconcvinio	uro p	iiku	•	•	•	•	•	•	•	•	·	•	•	354
orcepcylnie	•	•	·	•	•	•	•	•	•	•	·	•	•	560
dodawanio duvunun	• Ictour		·	•	·	•	•	•	·	•	·	•	·	570
	nlan	비.	·	·	·	·	·	·	·	•	·	·	•	570
adaawanie jeanopu		wel	·	·	·	·	·	·	·	•	·	·	•	570
	•	·	·	•	·	·	·	·	·	•	·	·	•	5/2
kopiowanie z obiekt	U.	·	·		·	·	·	·	·	•	·	·	·	5/1
przenoszenie punkti	U ZDI	egu \	N CE I	lu z	mıaı	ny	·	·	•	•	·	·	·	5/2
przenoszenie węzłow	wwo	celu d	10p(150%	ania	α.	·	·	·	·	·	·	·	5/2
tworzenie	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	569
usuwanie	·	·	·	·	·	·	·	·	·	•	·	·	·	5/1
erspektywa (etekt) .	•	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	•	640
HOTO-PAINT														
edycja map bitowycl	h.	·	•	·	·				·	•	·			614
ionowe linie wymiarov	we	•	•			•			•	•	•		137	- 138
ióro i tusz (efekt) .														650
isownia														434
dodawanie poprawe	ek do	auto	kor	ekty	· .									434
ignorowanie błędów	ι.													433

poprawianie automatyczne												432
poprawianie ręczne												436
sprawdzanie automatyczne												433
plik												
eksport												815
formaty												805
nagłówek												819
plik ASCII												
PDF												848
plik EPS												
PDF												851
plik opisu urządzenia postscriptov	veg	0										737
plik w formacie binarnym	Ŭ											
PDF												848
nliki									24	27	30 5	5 59
archiwizowanie	•	•	•	•	•	•	•	·	,		33	34
automatyczna konia zanasow	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·		36
imnortowanie z serwisów FTP	•••	•	•	·	·	•	•	•	•	•	•	59
komprosia	•	•	•	·	·	•	•	•	•	•	•	30
konipresju		•	•	·	·	•	•	•	•	•	•	55
	el.	•	•	·	·	•	•	•	•	•	•	24
nuwe	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•		24 01 94
	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	4	4,20 21
przechowywanie tymczasowe	•	·	·	·	•	·	·	•	•	•	•	51
przeciąganie z serwisow FIP	·	·	·	·	·	·	•	·	·	·	·	59
skroty w leczce podręcznej .	•	·	·	·	·	·	•	·	·	·	·	55
szybkie otwieranie	·	·	·	·	·	·	•	·	·	·	·	30
Teczka podręczna	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	54
tworzenie kopii zapasowej .	•	•	·	·	·	·	•	·	·	·	·	36
tworzenie kopii zapasowych.	·	•	·	·	·	·	·	·	·	·	·	37
tworzenie przenośnych	•	·	·	·	·	·	·	•	•	·	•	30
usuwanie w Teczce podręcznej	•		•			•	•					55
wycinanie w Teczce podręczne	i.	•	•			•	•			•		55
wyświetlanie właściwości 🛛 .	•											55
zamykanie											2	7,33
zapisywanie												27
zapisywanie wszystkich otwar	tych											27
zapisywanie z serwisów FTP.												59
zmiana nazwy w Teczce podrę	czne	ij.										55
Płaskorzeźba (efekt)												637
płaskość												761
pochylanie											287	7,316
interakcyjnie												316
odcinki i krzywe												316
precyzyjne obiektów												318
przy użyciu myszy												316
resetowanie punktu zaczepien	ia											319
węzły												133
wypełnienia deseniem.												262
	-	-		-	-	-	-	-	-	-	-	

Indeks

xix

wypełnienia teksturą														262
Pociągnięcia ozdobne														
efekty map bitowych														642
Pociągnięcia ozdobne (el	ekty)												
Akwarela														654
Impresjonizm														647
Kredka														645
Kredka Conte														644
Kubizm														646
Mazak wodny														654
Papier marszczony														655
Pastele														649
Pióro i tusz														650
Puentylizm														651
Szkicownik														653
Szpachelka														648
Wegiel														643
Wydrapywanka														652
norzatek	·	·	•	•	•	•	·	·	·	•	•	•	•	002
rozpoczynanie pracy														23
porzatek układu współrz	ednv	/ch	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	20
ustawianie	- yung													62
ustawianie dla liniiki	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	62
nodalad	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	02
nełnoekranowy														86
rucunki	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	•	86
tulko zaznaczono obie		·	•	•	•	•	·	·	·	•	•	•	•	00
	экту	·	•	•	•	·	·	·	·	•	·	•	[]	00 754
podgiąd wydruku	:.	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	7	ວງ. ເງ	754
poagiąa zadania arukow	ania	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	1	33.	• / 34
poagiąay pernoekranowe	. 9	·	·	·	·	·	·	·	·	•	·	·	•	ŏ0
podkreslenie				. ,										005
formatowanie, modyt	ikac	a w	tasci	WOS	ci lii	111	·	·	·	•	·	·	•	385
tormatowanie, stosow	anie	do	teks	tu	•	·	·	·	·	•	·	·	•	384
podpowiedzi		•				•	•	•	•		• •	•		. 4
dostęp	• •					•						•		. 6
podsumowania danych o	biek	tu	•	·	•	•	•	•	•	•	·	·	•	225
drukowanie	·	•	•	·	·	·	•	•	•	•	•	•	•	227
edycja	·		•		•	•				•	·	•	•	225
formatowanie .	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	225
wyświetlanie											•			225
podsuwanie														103
obiekty														298
przesuwanie obiektów	۷.													105
podścieżki														127
tworzenie														295
podział dokumentu na fr	agm	enty	/ po	dcza	s dr	ukov	vani	α						741
poglądowy widok														
ustawianie rodzaju w	idok	υ.												85

Pogoda (efekt)													685
pogrubienie (tormatowanie)													
stosowanie		•	·	·	·	·	·	•		·	•	•	383
stosowanie do tekstu .		·	·	·	•	•	·	·		·		•	383
pole opisu													350
polecenia													
powtarzanie													181
polecenia aplikacji													896
polecenia menu													866
dostęp do Pomocy .													. 5
usuwanie													868
zmiana kolejności .													866
zmiana nazwy.													868
zmiana skrótów poleceń	men												870
nołaczenie		•••	·	·	•	•	•	•	·	·	•	•	0.0
metamorfozy													482
nominiacio	·	•	·	·	•	•	•	·	·	·	•	•	402
film.												0/	17 015
	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	ŏ	J7,815
Pomoc	•	•	•	•	•	•	•	•	·	·	•	•	. 4
dostęp do etykietek narz	ędzi	•	•	•	•	•	•	•	·	·	·	·	. 6
dostęp do podpowiedzi	•	•	•	•	•	•	•	•	·	·	·	·	. 6
dostęp do Pomocy ekran	owej	•	•	•	•	•	•	•	·	·	•	·	. 4
dostęp do Pomocy kontel	cstov	vej		•					·		•	•	. 5
dostęp do samouczków		•		•									. 6
drukowanie tematów Por	nocy			•			•						. 5
pomoc techniczna													. 15
automatyczny faks na żą	dani	ie .											. 17
CompuServe													. 18
IVAN													. 17
przed skontaktowaniem :	się z	pon	10CQ	tecl	nnicz	zną							. 15
system BBS		·											. 17
telefon													. 16
WWW				-								-	18
		•	•	•	•	•	•					•	179
cofniete operacie	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	179
conniçie operacte	·	·	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	1/ 7
szerey zilliuli	·	·	·	·	•	•	·	·	·	•	•	•	202
	·	·	·	·	·	·	·	•	·	·	•	•	170
zmiany	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	•	•	1/9
ponawianie sekwencji.	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	•	·	191
ponowne rysowanie obiekto	W												
narzędzie Nóż	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	295
poprzednia wersja													
zapisywanie		•	•										. 28
Poruszenie (efekt)													660
posteryzacja													606
Posteryzacja (efekt)													606
Postrzępienie (zniekształcen	ia)												488
edycja													491

Indeks

ХХ

kopiowanie	0
stosowanie	8
stosowanie losowych	0
stosowanie nowych	7
usuwanie	8
wzmacnianie w określonych obszarach	2
zaokrąglanie punktów	1
zmiana liczby punktów	2
zmiana środka 49	6
PostScript	9
Level 1	9
Level 2	0
Level 3	0
obiekty złożone	1
OPI	0
pasma wypełnienia tonalnego	5
złożone wydruki	4
PostScript 1	9
PostScript 2	0
PostScript 3	0
postscriptowy raster	-
stosowanie do map bitowych	2
powiekszanie	7
do określonego poziomu powiekszenia	0
domyślne ustawienia	1
korzystanie z elementów sterujących paską narzedzi	0
korzystanie z Menedżera widoków 8	2
korzystanie z molecu zna kności 7	9
za nomora myszy IntelliMouse	, 7
nowiekszenie	
mnieisze 7	7
wieksze 7	7
Powiekszenie (narzedzie) 7	7
Powiększenie (naleta wysuwana) 7	, 7
Powiększenie (pasek narzedzi)	, 0
Powiększenie (sorzewka)	8
nowracanie do ostatnio zanisanej wersij	1
nowracanie do stylów	9
nowtarzanie poleceń 18	1
noziome linie wymiarowe 137 - 13	8
	0
okrećlnije lirzhv 43	4
zmiana liczby	0
2111/01/04 11/2017	J
okraćlanja 0	٥
UNICIALITIC	0
240125 240125 24012 240012 24012 24012 24012 24012 24012 24012 24012 24012 24012 240	U Q
uzychonowanie	υ 0
uokiuune porozenie obiektow	0

obiekty				•						•			298
przy użyciu myszy	•	•											103
tekst wymiarowy													142
zmiana punktu zaczepieni	α												298
pozycjonowanie drukowanego	o ob	razk	α									753	8,758
pozycjonowanie stron przy dr	uko	wan	iu										744
półcienie													
dopasowywanie													603
PPD													737
zaznaczanie													737
praca z mapami bitowymi.													581
prawy przycisk myszy													
modyfikowanie													349
preferencje													
narzędzia rysunkowe													147
ustawianie tekstu													461
PRN													
nliki												778	3 781
problemy z drukowaniem												759	768
nrofil		•		•	•	·	•			•	•		,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
kolor													822
nełnokolorowy	•	•	•	·	·	•	•	•	•	•	·	•	822
wyciani harwne	•	•	•	·	·	•	•	•	•	•	·	•	822
nrofil drukarki	•	•	•	•	·	•	·	•	•	•	•	•	354
profil drukarki wielokolorowe		•	•	•	·	·	•	•	•	•	·	•	738
profil drukarki wwiaaów bar	'l wnw	.h	•	•	·	·	•	•	•	•	·	•	730
profil kolorów	wiiy		•	•	·	•	. 25				794	. 720	7 30
ustavianio	•	•	·	·	•	·	33	14,3	57,3	01,	/ 30	,730	0,775 941
nrofil monitora	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	·	301
profil ekanora	•	•	•	•	·	•	·	•	•	•	•	·	224
promi skulleru	•	•	•	•	·	·	·	•	•	•	·	·	334
progresja kolorow													477
ustavianie dla melamorio	zy	•	·	·	•	·	·	·	·	•	·	·	4//
ustawianie ala obrysow	·	·	•	•	·	·	·	·	·	•	·	·	222
proporcie	:	·	•	•		•	•	:	·	•	·	·	302
zachowywanie podczas zm	nan	y ro	zmio	Iru	lub	rozci	qga	nia	·	•	·	·	302
Prostokąt (narzędzie)	·	•	·	•	•	·	·	·	·	·	•	·	94
prostokąty	·	•	·	•	•	·	·	·	·	·	•	·	94
kształtowanie	•	•	·	·	•	·	·	·	·	·	·	·	106
rysowanie	·	·	·	•	•	•	·	·	·	·	•	·	94
zaokrąglanie naroźników	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	107
prostowanie													
obroty tekstu	·	·	•	·	·	·	·	•	•	•	·	·	395
przesunięcia tekstu .	•	•	•	•	·	·	•	•	•	•	·	·	395
prowadnice	•		•				•					. 6	0,68
blokowanie	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	•	•	75
dodawanie			•					•	•	•		•	69
kolorowanie	•	•	•		•	•	•						74
odblokowywanie		•	•	•	•					•			75

Indeks

xxi

	pozycjonowanie		72
	predefiniowane		71
	przenoszenie		72
	przyciąganie obiektów		73
	rozpoczynanie nowych dokumentów		69
	standardowe		69
	ukośne	6	9,72
	ukrywanie		74
	ustawienia strony głównej		219
	usuwanie predefiniowanych		76
	usuwanie standardowych		75
	usuwanie zaznaczenia		103
	wyświetlanie		74
	zaznaczanie wszystkich	•	99
		•	217
nr	źhlu kolorów	•	217 971
hı		·	071
		•	072
		•	8/2
pr	zechylanie	·	316
	obiekty przy użyciu myszy	·	316
	precyzyjne obiektów	·	318
pr	zeciąganie	831	,833
	przeciąganie tekstu akapitowego z ramek	·	415
pr	zecinanie		
	obiekty na dwa		294
	obiekty na podścieżki		294
pr	zeglądanie	88	,873
	informacje o dokumencie		88
	informacje o systemie		88
	podsumowania danych obiektu		225
	poszczególne warstwy		214
Pr	zealadanie (karta)		
	Terzka podreczna		54
nr	zealadarka kolorów	334	337
nr	zegrątania interioriti i i i i i i i i i i i i i i i i i i		,
P	formatowanie, modufikacia właściwości linii		385
	formatowanie, modynkacja włastiwości nim	•	384
nr		•	504
hı.	keleru dedatkewe w CMVK pedezas undruku		705
		•	/175
		·	010
	mapy bitowe do trybu LMYK	·	625
	mapy bitowe do trybu czarno-białego	•	618
	mapy bitowe do trybu Duotone	·	620
	mapy bitowe do trybu Duotone		620 624
	mapy bitowe do trybu Duotone		620 624 623
	mapy bitowe do trybu Duotone . <td< td=""><td></td><td>620 624 623 620</td></td<>		620 624 623 620
	mapy bitowe do trybu Duotone . <td< td=""><td></td><td>620 624 623 620 627</td></td<>		620 624 623 620 627

rysunki wektorowe w mapy bit	towe	Э.										615
tekst ozdobny w krzywe 🛛 .												371
tryby kolorów mapy bitowej												616
typy tekstu												371
orzekształcanie przestrzeni koloró	ów											362
orzekształcanie wsadowe												
tryb kolorów z paletą												632
rzemieszczenie (efekt)												688
orzestrzeń kolorów												
CMYK, sterowanie												362
przekształcanie												362
przestrzeń kolorów urządzenia .											354	,360
wvświetlanie												, 361
Przesuniecie (efekt)												68
nrzesuwanie	-										103	88
miedzy warstwami						•	•	•	•	•		20
nnçek stanu	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	88
pascki narzodzi	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	87
	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	10
przyrosry	•	·	·	·	•	•	·	·	·	·	·	10
punkry sierujące				•	·	·	•	·	·	•	·	12
siyle kolorow do ililiego obleki		aar	zęan	ego	•	·	·	·	·	·	·	10
TEKST	•	•	·	·	·	•	•	·	·	·	·	39
uzywanie myszy	·	·	·	·	•	·	·	·	·	·	·	10
przesuwanie katelkow												~
wiersze i kolumny	•	•	·	·	·	·	•	·	·	·	·	26
przesuwanie obiektów	•	•	·	·	·	·	•	·	·	·	·	29
na określoną odległość .	•	•	·	·	·	·	•	·	·	•	·	30
zmiana punktu zaczepienia	•	•	·	·	•	·	•	·	·	·	·	30
przewijanie zawartości okna 🛛 .	·	·	·	·	·	·	·	•	•	•	76	- 7
korzystanie z palety rozwijane	ej Po	wię	ksze	nie	·	·	·	·	·	•	•	7
korzystanie z paska właściwoś	ci.	•	·	·	·	·						7
przenoszenie rysunków		•	•			•		•	•			7
używanie myszy IntelliMouse												7
wybieranie ustawień domyślny	/ch							•	•			8
przezroczystość												53
dopasowywanie krycia.												54
edycja												54
kopiowanie												54
maski w skali szarości . 🛛 .												53
stosowanie deseniu												54
stosowanie jednolitej												53
stosowanie tekstury												54
stosowanie tonalnej												54
stosowanie trybów scalania												54
tworzenie												53
zamrożenie												54
zmiana rozdzielczości												544
Przezroczystość (soczewka)			÷.				-					557
	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	1

xxii

Indeks

przybornik									. 8
opis przycisków									. 10
ustawianie preferencji									147
przyciąganie									
obiekty do prowadnic 🛛 .									. 73
obiekty do siatki									. 67
przycinanie							2	87,3	22,325
wiele obiektów									325
przyciski na paskach narzędzi.									873
edycja									880
odtwarzanie									880
wyświetlanie obrazków .									879
wyświetlanie tekstu									879
zmiana rozmiaru									875
zmiana wyglądu									879
zmiana wyglądu pojedynczy	rch.								880
Przydymione szkło (efekt)									680
przypisywanie									887
dane obiektu								22	3 - 224
nowe szablony									174
sygnały dźwiękowe									888
przypisywanie adresów URL .									724
przypisywanie zakładek									722
przyrost plamki									787
przyrosty									103
przesuwanie obiektów									105
Psychodeliczny (efekt)									666
publikowanie									727
dokumenty w sieci Internet									727
obiekty PDF									844
w formacie HTML									728
w formacie PDF									839
publikowanie dokumentów									
PDF									853
Puentylizm (efekt)									651
punkt środkowy									
zmiana w wypełnieniach tor	nalnyc	h							244
zmiana wypełnień tonalnyc	ι.								243
punkt zaczepienia									301
pozycjonowanie obiektów									298
przenoszenie									301
resetowanie do środka .									301
resetowanie w trakcie pochv	lania								319
resetowanie w trakcie skalov	wania								309
ustawianie w trakcie skalow	ania								309
punkt zbiegu									510
punkty przyciądania									137
i irisənin i				-	-				

						_	01110	
punkty sterujące								115
kształtowanie obiektów								131
przesuwanie								131
wyrównywanie								132
punkty widzenia								
przenoszenie w soczewkach .								567
punkty zbiegu								
blokowanie w głębi wektorowej								514
kopiowanie z głębi wektorowej.								515
współdzielenie w głębiach wektor	owy	/ch						515
zmiana w głębi wektorowej 🛛 .								514

R

R/	м															32
	rezerwowanie d	lla obr	azkó	w.												32
Rc	ımka (efekt) .															675
ra	mki tekstu akapi	itoweg	0													368
	dodawanie .															369
	dopasowanie te	kstu														412
	łączenie															415
	łączenie z inny	mi stro	nam	i												422
	łączenie z linia	mi.														421
	łączenie z obiel	ctami														421
	oddzielanie od	obiekt	ów													416
	określanie liczb	y znal	κów ι	w wi	ersz	zu										413
	określanie opcji	i łącze	nia													424
	przemieszczani	e.														412
	rozłączanie .															414
	stałe															369
	tworzenie połą	zeń														420
	ukrywanie kont	urów														413
	ukrywanie strze	ałek o	dstęp	ów												413
	usuwanie łączy															425
	wstawianie do	obiekt	ów													416
	wyświetlanie ko	onturó	w.													413
	wyświetlanie st	rzałek	odst	ępó	w											413
	zarządzanie .															410
	zmiana kierunk	cu prze	epłyv	vu te	ekst	u mi	iędz	y po	łącz	onyı	mi r	amk	ami			423
	zmiana rozmia	ru.												369	,410),412
	zmiana rozmia	ru teks	tu w	cel	u da	pas	owa	nia								412
ra	ster											78	37,7	89,7	796	- 797
	gęstość linii .													787	,789	,797
	kąt												7	87,7	796 ·	- 797
	rodzaje												7	87,7	796	- 797
ra	steryzacja															772
	mapy bitowe .															772
	strona															772

Indeks xxiii

rastrowanie															
stosowanie rastro	wan	ia po	ostsc	ript	owe	go d	o m	ap b	itow	ych					592
Rastrowanie (efekt)															665
rastrowe czcionki .															766
rastry															591
rastry kolorów 🛛 .															796
renderowanie															
rozdzielczości ma	p bit	owy	ch												523
reprodukcja kolorów															738
resetowanie .															885
filtry															886
opcje palety kolor	ów														632
zakres czułości															632
reczne uzupełnianie															
mapy bitowe															614
Rekodzieło (efekt)															671
RGB															331
drukowanie man	hitov	wvch													767
RGR (kolory)		.,	•	·	•	·	•	•	•	•	•	·	•		
nrzekształcanie m	un l	nitow	wch												623
rodzaj widoku	up i	,	, cii	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	76
Dokładay	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	84	- 85
Normalny	•	•	•	•	•	·	•	•	•	•	•	•	•	84	- 85
nodalad netnoekr	ano		•	•	•	•	·	•	•	•	•	•	•	01	86
Pogladova	uno	" y	·	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	8/	85
rugiųuuwy	·	·	•	•	•	•	·	•	•	•	•	•	•	04	- 05
JZKIEleluwy .		•	•	•	·	•	·	·	•	•	•	•	•	04	- 05
	ieio	wy	•	•	·	•	·	·	•	•	•	•	•	04	- 0.0
usiawianie	•	·	·	•	•	•	·	•	•	•	•	•	•	·	04
wybieranie	•	·	·	•	•	•	·	•	•	•	•	•	•	·	00
rowek															751
rozmiar	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·		751
rowki	·	•	•	•	•	·	·	•	•	•	•	·	•	/4/	,/51
rozbarwiane kolory	•	•	•	•	•	·	·	•	•	•	•	•	•	/91	,793
hexachrome .	·	·	•	•	·	·	·	•	•	•	•	·	·	•	/93
rozciąganie	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	287	,302
krzywe	·	·	•	·	·	·	·	·	·	·	·	·	•	·	133
obiekty	·	·	•	•	·	·	·	•	•	•	•	·	·	·	302
obiekty, przy użyc	iu n	nysz	y	•	·	·	·	•	•	•	•	·	·	·	303
od środka .	•	۰.	•	·	·	·	·	•	•	•	•	·	·	·	303
precyzyjne rozcią	yani	e ob	iekt	ÓW	·	·	·	•	•	•	•	·	·	·	304
strzałki	·	·	·	•	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	281
rozdzielanie	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	2	87,	294 -	295
metamorfozy .	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	•	481
obiekt		•	•	•			•	•	•	•	•		•		295
obiekty na dwa .		•	•					•	•	•			1	294 -	295
obiekty na podści	eżki		•	•									1	294 -	295
obiekty wzdłuż lir	nii p	rosty	ch		•			•	•	•	•			•	295
odświeżanie ścież	ek	•	•	•	•			•	•	•	•			•	295

w trybie krzywych Beziera .												295
rozdzielanie grupy obiektów .										179	,197	,199
rozdzielczość												
drukowanie												797
zmiana dla cieni												538
zmiana dla głębi z mapą bitov	vą											523
zmiana dla przezroczystości												544
rozdzielczość ekranu												
dostosowywanie												82
rozdzielczość linijki												
dopasowywanie do dokumento	ów											47
ustawianie												47
Rozjaśnianie (soczewka)												559
rozłączanie												
tekst akapitowy												414
rozłączanie obiektów											199	,201
rozmiar kafelków												
wypełnienia deseniem.												259
wypełnienia teksturg												259
rozmiar marginesu												753
rozmiar papieru												736
rozmiar pionowego rowka .												751
rozmiar pliku												
zmniejszanie												30
rozmiar poziomego rowka .												751
rozmiar strony.											40) - 41
, dopasowanie do ustawień drul	kark	i.										43
określanie niestandardowego												41
ustawianie dla iednei stronv												40
ustawianie domvślneao dla ws	zvs	tkicł	ı str	on								40
usuwanie niestandardoweao												41
zapisanie niestandardowego												41
rozmieszczanie obiektów										83.	191 -	- 192
Rozmycie agussowskie (efekt)												657
Rozmywanie (efekty).												656
Filtr dolnoprzepustowy												659
Najazd												663
Poruszenie												660
Rozmywanie aaussowskie .												657
Rozmywanie promieniste												661
Usuwanie plamek												658
Wyaładzanie						·					·	662
Wyaładzanie kierunkowe				·	·						·	657
Zmiekczanie												667
Rozmywanie promieniste (efekt)									·			661
Rozpraszanie (efekt)												680
Równoważenie lokalne (efekt)												605
Równoważenie poziomów (efekt)	·					•	•		·	•	·	603
Contraction Portionion (oloki)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	

xxiv

Indeks
różnico miadzy czcionkami 848
Ruhia aka (sacrawka) 565
ryple uto (Sutzewitu)
dwucegmentowe linie objecnień 140
enpsy
gwiuzuy
KIZYWE
KIZYWE POIQLZOILE
kwaaray
OKręgi
poziome linie wymiarowe
prostokąty
spirale
ukośne linie wymiarowe
wielokąty
rysowanie linii łączników
rysowanie linii wymiarowych
Rysunek odręczny (narzędzie)
funkcjonowanie
trasowanie map bitowych
rysunki
kompresowanie
otwieranie
podgląd
rozpoczynanie
szybkie otwieranie
tworzenie nowych
tworzenie przenośnych
zamykanie
zapisywanie
zapisywanie wszystkich otwartych

S														
samouczki														. 4
dostęp														. 6
schowek.												18	4,82	6,831
kopiowa	nie	obie	ektó	w.										184
Menedż	er d	any	ch o	biek	tów									219
wklejan	ie .													184
wklejan	ie te	ekstu	ı jal	ko ki	rzyw	ych								466
wklejan	ie te	ekstu	ı jal	co te	kstu	kali	gra	ficzn	ego					466

wklejanie tekstu zwykłego			466
wycinanie obiektów	•		184
segmenty			93,127
kształtowanie obiektu złożonego z krzywych .			131
zamiana na krzywą lub prostą			134
zmiana obwiedni			503
sekwencyjne automatyczne ustalanie kolejności $% \left({{\left[{{\left[{{\left[{{\left[{\left[{\left[{\left[{\left[{\left[$			750
selektor kolorów sąsiadujących			341
Selektywna zmiana kolorów (efekt)			609
separatory poleceń menu			865
dodawanie			869
usuwanie			869
serwisy FTP			58-59
importowanie plików			59
łączenie się anonimowo			58
łączenie się przy użyciu haseł			58
łączenie się przy użyciu skrótów			58
łączenie z ulubionymi			58
otwieranie folderów			59
przeciąganie plików			59
zapisywanie plików			59
Serwisy FTP (karta)			57
otwieranie			59
siatka			60-61
odleałości miedzy punktami.			66
przyciaganie			
ukrywanie			68
ustawianje gestości			66
ustawienia strony ałównej			219
wyświetlanie		• •	68
wyświetlanie siatki jako papieru w kratke	• •		
wyświetlanie siatki w postari kronek	• •		
zmiana koloru	• •	• •	217
siatka kolorów	•	• •	220 2/0
siatka rastra	• •	• •	787 797
	•	• •	797 790 707
	• •	• •	787 706 707
rigi surri	• •	• •	101,110-111
licatatowania			104 111
	·	• •	100,111
	·	• •	137,130
Jestesensuum:	• •	• •	61
	• •	• •	65
ustawianie	• •	• •	65
skala szárosci			774
arukowanie kolorow	·	• •	//0
przekształcanie map bitowych	•	• •	620
skalowanie	•		287,306
interakcyjnie			306

Indeks XXV

krzywe																133
od środka	·	•	•	•	•	·	•	·	·	·	•	•	•	•	·	306
procuzvino	·	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	308
hierazalie		•	•			·	•	•	•	•	•	•	•	•		200
usiuwiuille p	UIIKIU	J Zut	zep	leini	u	•	•	•	•	•	•	•	•	•	300	,307
za pomocą n	nyszy	•	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	•	300
zachowanie	propo	rqı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	306	,308
zmiana punl	ktu za	czep	oieni	α	·	·	•	·	·	•	·	·	·	·	·	309
skalowanie z ob	orazki	em														
ustawianie		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	277
skaner																
kalibrowanie	Э.															354
skanowanie .																789
Składowe kolor	ów (el	fekt)).													664
skojarzenia plik	ów															886
dostosowywo	nie															887
resetowanie																887
skrótv																
tworzenie dl	a serv	visóv	n FT	P												58
tworzenie w	Тегти	o no	dree	 7nei		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	55
ckróty klawiczo	10121	c po	urçı	2110	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	861
drukowanio	we	•	•	•	•	·	•	•	•	•	•	•	•	•	•	001
urukuwume	•	•	•	•	•	·	•	·	·	•	·	·	·	·	·	004
przypisywan	іе. • т		· , .		·	·	•	·	·	•	·	·	·	·	·	001
przypisywan	ie do	style	ow t	ekst	U	·	•	·	·	•	·	·	·	·	·	863
usuwanie .	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	861
zmiana .	•	·	·	·	·	·	·	·	•	·	·	·	·	·	·	863
skrypty		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	·	893
automatyczr	ie skr	ypty	pro	graı	mu					•						900
edycja																893
edytor Corel	SCRIP	Υ														893
instrukcje ję:	zyka p	orog	ram	owa	nia											896
jednostki mi	ary															897
okna dialogo	owe															897
polecenia ap	likaci	i.														896
przekształca	nie															901
nrzykład					,		,		,	Ĵ.						898
rejectrowani	A	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	•	803
uruchamiani	ο. ewf	امتما	גרף	IPT	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	894
wenółrzodno	U W U	0101	JCN		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	808
wsponzęune	•	•	•	•	•	·	•	·	·	•	·	·	·	·	·	070
SOCZEWKI	·	·	·	·	·	·	•	·	·	•	·	·	·	·	·	504
Dodanie kol	oru	;	·	·	•	·	•	·	•	•	·	•	•	·	·	201
Dopełnienie	kolor	0W	·	·	·	·	•	·	•	•	·	·	·	·	·	560
edycja	·	·	•	•	•	•	·	·	·	·	·	·	·	•	•	567
Kolory nieste	andar	dow	е	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	·	563
kopiowanie																566
Limit koloru																560
Mapa termic	zna															563
niewidzialne																568
Odcienie sza	rości															562

Powiekszenie											558
nrzenoszenie nunktów widzer	nia	•	•	•	•	•	•	•	•	• •	567
	nu	·	·	•	•	•	•	•	•	• •	557
Roziaćnienie	•	•	•	•	•	•	•	•	•	• •	559
Rubie oko	•	•	•	•	•	·	•	•	•	• •	565
Szkialat	•	•	•	•	•	•	•	•	•	• •	564
tworzenie	•	·	•	•	•	•	•	•	•	• •	555
wyświetlanie tylko nad przyk	rvtv	mi o	hiak	tam	;	•	•	•	•	• •	568
zamrażanio zawartości	1 9 1 9	iiii u	DICK	iuiii		·	•	•	•	• •	568
Solaryzacia (ofokt)	·	·	•	•	·	·	•	•	•	• •	667
sontowania	•	·	·	•	•	•	•	•	•	• •	725
kolory w stylach kolorów	•	·	•	•	•	•	•	•	•	• •	160
cortowania kalarów	·	•	·	·	•	•	•	•	•	• •	107
sulluwullie kulorów											251
pulely kolorow	•	·	·	•	•	•	•	•	·		1CC 207 07
spaa	·	·	·	·	•	•	•	•	•	49,7	10,103
obszar	•	·	·	•	·	·	·	·	·	• •	022
ukrywanie	•	·	·	•	·	·	·	·	•	·	. 49
wyswieflanie	•	·	·	•	·	·	·	·	•		. 49
spawanie	•	•	·	·	•	·	·	·	2	87,32	2 - 323
specjalne znaki	·	·	·	·	·	·	·	·	·	• •	3/3
dodawanie do rysunkow .	·	·	·	·	·	·	·	·	•	• •	3/4
dodawanie do tekstu	•	·	·	·	·	·	·	•	·	• •	3/4
dodawanie do zestawu symbo	oli	·	·	·	·	·	·	·	·	• •	3/8
Spirala (narzędzie)											. 95
spirale											
spirale logarytmiczne											. 95
spirale logarytmiczne o stałym skoku			•	•	•	•	•	•			. 95 . 95
spirale logarytmiczne o stałym skoku rysowanie					•					•	. 95 . 95 . 95
spirale logarytmiczne o stałym skoku rysowanie spirale logarytmiczne											. 95 . 95 . 95 . 95
spirale logarytmiczne o stałym skoku rysowanie spirale logarytmiczne spirale o stałym skoku			· · ·						•		. 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95
spirale logarytmiczne o stałym skoku rysowanie spirale logarytmiczne spirale o stałym skoku sprawdzanie gramatyki	· · ·		· · ·	· · ·	· · · · · · · · · ·	· · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · ·	· · ·		. 95 . 95 . 95 . 95 . 95 432
spirale logarytmiczne o stałym skoku rysowanie spirale logarytmiczne spirale o stałym skoku sprawdzanie gramatyki analiza części mowy		· · · · · ·	· · ·	· · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · ·		. 95 . 95 . 95 . 95 . 95 432 448
spirale logarytmiczne o stałym skoku rysowanie spirale logarytmiczne spirale o stałym skoku sprawdzanie gramatyki analiza części zdań	· · · · · · · · ·	· · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · ·	 	. 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 432 . 448 . 449
spirale logarytmiczne		12ów					· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	 	. 95 . 95 . 95 . 95 432 448 449 442
spirale logarytmiczne		12ów	uży		vnik	a	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · ·	. 95 . 95 . 95 . 95 . 432 . 448 . 449 . 442 . 445
spirale logarytmiczne		12ów	uży		vnik	a	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · ·	. 95 . 95 . 95 . 95 432 448 449 442 445 439
spirale logarytmiczne					vnik		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · ·	· · · · · · ·	. 95 . 95 . 95 . 95 . 432 . 448 . 449 . 442 . 445 . 439 . 446
spirale logarytmiczne			uży						• • • • • • • • • • •	· · · · · · · · ·	 95 95 95 95 432 448 449 442 445 439 446 440
spirale logarytmiczne		1ZÓW								· · · · · · · · · · · · ·	 95 95 95 95 432 448 449 442 445 439 446 440 447
spirale logarytmiczne	wyra						· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	 . 95 . 95 . 95 . 95 . 432 . 448 . 449 . 442 . 445 . 439 . 446 . 440 . 447 . 450
spirale logarytmiczne										· · · · · · · · · · · · · · ·	. 95
spirale logarytmiczne		12ów									. 95
spirale logarytmiczne								· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			. 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95
spirale logarytmiczne	wyra							· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			. 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95
spirale logarytmiczne	wyra	12ów					· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·				. 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95
spirale logarytmiczne		ızów									. 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95 . 95

xxvi

sprawdzanie pisowni .														432
korzystanie														435
listy wyrazów użytkow	wnik	α												437
określanie opcji														437
reczne poprawianie b	łędó	w												436
zmiana jezyka.														438
standardy Windows														
wykorzystanie do tra	nsfor	rmo	wan	ia o	hiek	tów							288	3 291
statystyka													200	458
snrawdzanie tekstu	•	•	·	·	·	•	·	·	•	•	•	·	·	459
sterownik drukarki	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	73/	5 768
stosowanie	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	/ 01	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
ractry do man hitowy	ch													501
stosowania stylów	u	•	·	·	·	•	•	•	•	•	·	•	•	150
strong	·	•	•	•	·	•	•	•	·	·	•	•	•	150
sirollu														40
	•			•		•		•	•	•	•	•	·	42
orientacia, dopasowa	nie d	10 U	stav	vien	dru	Kark	1.	•	•	•	•	·	•	43
orientacia, pionowa i	pozi	om	α.	•		·	•	•	•	•	·	•	·	42
orientacia, ustawianie	e dla	po	SZCZ	egól	nych	stro	on.	·	•	•	•	•	·	42
orientacja, ustawianie	e dor	nyś	Inej	dla	WSZ	/stki	ich s	tron	•	•	•	•	·	42
rastrowanie	·	•	·	·	·	·	·	·	·	·	•	·	·	772
strona dokumentu .	·	•	•	•	•	•	·	·	·	·	·	·	·	747
strona rysunkowa 🛛 .	•	•	·	·		•	•	•			•		•	8,37
ustawianie	•				•		•	•	•	•		•	•	37
strony													3	39,44
dodawanie													3	39,44
dodawanie drukowali	nego	tła												47
style układu														45
usuwanie													3	39,44
usuwanie drukowalne	ego t	ła .												47
wyświetlanie przodu														46
zmiana nazwy													3	39,44
strzałki														
edycja														281
łaczniki														144
nrzełaczanie														280
stosowanie														279
tworzenie	·	·	·	·	·	·	•	·	•	•	•	·	·	280
	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	·	283
ctul	•	•	·	·	•	•	•	•	•	•	•	·	·	200
Jacaniki														144
1ų (ZIIIKI	·	•	·	·	·	•	•	·	·	·	•	•	·	144
styl krawędzi														F0 /
zmiana dia cieni .	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	•	·	·	530
styl linii														
fączniki	·	·	·	·	·	•	·	•	•	•	•			144
style	•		•	•	•	•		•	•	•	1	53	- 15	o,/42
domyślne style gratik	ú.	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	160
edycja	·	·	·	·	·	·	·	•	•	•	•	•	•	157

ko	lor																163
PD)F															839 -	- 840
pr	zypisywanie	e klav	wisz	y sk	rótu	١.											162
pr	zywracanie	styló	w														159
sto	osowanie																158
sty	/le wydruku																742
tw	orzenie .																156
tw	orzenie sza	blond	ów.													171	- 172
US	uwanie .																158
zn	ajdowanie																161
style	drukowania																742
style	edycji																
tw	orzenie .																157
style	grafiki .																154
ed	ycja																157
pr	zypisywanie	e klav	wisz	y sk	rótó	w											162
pr	zywracanie																159
ste	osowanie																158
tw	orzenie .																156
US	uwanie .																158
zn	niana domy	ślnyc	h														160
zn	ajdowanie v	w rys	unk	U													161
style	grafiki i tek	stu														153	3,155
style	kolorów .														153	- 15	5,163
ed	ycja																167
pr	zesuwanie s	tylu	do i	nne	go k	colo	ru (łówr	nego).							169
SO	rtowanie ko	loróv	N														169
ste	osowanie																168
tw	orzenie kol	orów	głó	wny	ch												164
tw	orzenie kol	orów	pote	omn	ych											165	- 166
US	uwanie .																169
zn	niana nazwy	<i>ı</i> .															169
style	linii																
, US	tawianie																275
style	tekstu .																154
ed	vcia.																157
pr	, ı zypisywanie	e klav	wisz	y sk	rótó	w											162
pr	zywracanie																159
ste	sowanie																158
tw	orzenie .																156
us	uwanie .																158
zn	aidowanie v	v rvs	unk	U													161
style	układu stro	nv			•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	.37
,.o	dlewki nrzy	drul	kowi	aniu	÷	Ċ	•	•	•							•	45
w	/bieranie						•										45
Swoh	odna transf	orma	Icin I	(nar	zed	راما		•		•	•	•	•		•	•	
kn	rzystanie		-1-		_~~~ a												288
	,	•	×	·	-	-	-	-	-			-	-	•	•	-	

Indeks

xxvii

sygnały dźwiękowe 🛛 .										•	•		887
przypisywanie.													888
włączanie													888
wyłączanie													888
symbole													373
dodawanie do rysunk	ów												374
dodawanie do tekstu													374
dodawanie do zestawi	ı syı	nbo	li										378
określanie opcji .													463
tworzenie deseniu z sy	/mb	oli											377
system zarządzania kolo	rami												354
systemowe pliki DLL													
przeglądanie													88
szablon													
tworzenie nowych rys	unkó	w											25
szablony											153	,155	5,170
dodawanie do Kreator	a sz	abla	nów										174
ładowanie													173
stosowanie													173
tworzenie											1	71	- 172
zmiana													174
szerokość													
dopasowywanie kontu	rów												273
łączniki													144
szerokość brzegu													
dopasowywanie dla w	ypeł	nieŕ	i ton	alny	/ch								247
Szkicownik (efekt)				. '									653
Szkielet (soczewka)													564
Szkieletowy													
określanie rodzaju wie	loku	١.											85
Szklany blok (efekt)													676
Szpachelka (efekt)													648
Szum (efekty)													698
Dodai szum													698
Dvfuzia													700
Kurz i rvsv													701
Maksimum													701
Mediana													702
Minimum													703
Usuń more													704
Usuń szum													705
szybkie podsuwanie	ĺ.		ĺ.				÷						
przenoszenie obiektów	v.												105
szybkość odświeżania		-			-	-			-				
zwieksząnie													593
													-

Ś			
ścieżka			93,127
przerywanie			. 135
ścieżki			
dopasowywanie tekstu ozdobnego			426
dostosowywanie orientacji tekstu dopasowanego do ścieżki.			. 427
pozycjonowanie tekstu po przeciwnej stronie			430
prostowanie oddzielonego tekstu			. 431
tworzenie metamorfozy wzdłuż ścieżki			. 471
usuwanie metamorfozy			. 484
usuwanie tekstu			. 431
wyrównywanie tekstu poziomo			. 429
zaznaczanie metamorfozy			. 483
zmiana metamorfozy			. 483
zmiana odstępów tekstu dopasowanego do ścieżki . 🛛 .			. 428
zmiana poziomego położenia tekstu dopasowanego do ścież	ki.		. 429
środek obrotu			
resetowanie			. 315
Środki artystyczne (narzędzie)			112,116
rysowanie	118,1	20,12	23 - 124
stosowanie			. 126
światła			
dopasowywanie			. 603
światło			. 521
dopasowywanie intensywności dla głębi wektorowych			. 522
stosowanie do głębi wektorowych			. 521
stosowanie do głębi z mapą bitową			. 528
usuwanie z głębi wektorowych			. 521
światło punktowe			. 528
dodawanie do głębi z mapą bitową			. 530
światło rozproszone			. 528
dodawanie do głębi z mapą bitową			. 529
Świeża farba (efekt)			. 694

Т

TAE	8 (klawisz) .											97
tab	ulatory .											401
	dodawanie											401
	ustawianie zna	ków	/ wi	iodq	cych	۱.						403
	usuwanie .											401
	wyrównywanie											402
	zmiana ustawie	eń										402
Tec	zka podręczna										53	8 - 57
	drukowanie ob	razl	κów	ı diş	part							54
	drukowanie pli	ków	lu	b gr	afik							54
	importowanie j	olik	ów	lub	graf	ik.						54

xxviii

karta Przeglądanie						54	wyświetlanie znaków niedrukowalnych 465
karta Serwisy FTP						57	zamiana znaków
karta Ulubione wypełnienia i kontury						55	zawijanje wokół tekstu
kopiowanie plików						55	zaznaczanie
łaczenie z serwisami FTP				ļ		58	zaznaczanie całego tekstu 99
obrazki clinart		•	•	•	•	54	zmiana czcionek 382
otwieranie obrazków clinart	•	•	•	•	•	54	zmiana denvélnych jednostek 463
otwieranie obłażków chpart	•	·	•	•	•	54	zmiana adetanów 388
niki	•	·	•	•	•	54	zmiana rozmiaru 282
рики	•	·	·	·	·	54	
	•	·	·	·	•	55	
przechowywanie wypełnien i konturow	•	·	·	·	·	50	
stosowanie wypełnien i konturow	•	·	·	·	·	56	16KST akapitowy
tworzenie skrotow do plikow	•	·	·	·	·	55	dodawanie
usuwanie plików	•	·	·	·	·	55	dodawanie inicjałów wpuszczanych 400
wyświetlanie właściwości plików	•	·	·	·	·	55	dodawanie symboli
zarządzanie plikami		·		•	•	55	dodawanie tabulatorów
zarządzanie wypełnieniami i konturami						57	dodawanie zamykających znaków wiodących 403
zdjęcia						54	dodawanie znaków specjalnych
tekst					367	,873	dodawanie znaków wypunktowania 405
automatyczna korekta						455	dopasowanie do ramek
dodawanie tekstu akapitowego						369	dostosowywanie znaków wypunktowania 406
dodawanie tekstu dwukierunkowego						369	dzielenie wyrazów
dodawanie tekstu ozdobnego						370	edycja
dodawanie znaków azjatyckich						369	formatowanie
dopasowywanie do ścieżki						426	kasowanie tabulatorów
edycja						378	łączenie
edycja w oknie edycji tekstu						379	odstepy
edvcia w oknie rvsowania						379	osadzanie arafiki
formatowanie						381	przeciaganie tekstu z ramek
formatowanie tekstu akanitowego	•	·	•	•	·	395	nrzekształcanie w tekst HTMI 716
formatowanie tekstu HTMI	•	•	•	•	•	716	przekształcanie w tekst ozdobny 371
	•	•	•	•	•	300	
	•	•	•	•	•	100	tworzonia kalumn a różnych szarakaściach 307
	•	•	•	•	•	177	tworzenie kolumn o tożnych szerokościal
	•	·	•	•	·	402	
	•	·	•	•	·	403	
przekształcanie tekstu akapitowego w tekst himl .	·	·	·	•	·	/10	
przekształcanie typow	·	·	•	•	·	3/1	
przekształcanie w krzywe	·	·	·	•	·	127	usuwanie znakow wypunktowania 405
przyspieszanie odświeżania	•	·	•	•	·	462	wyrównywanie pionowo
rozłączanie	•	·	·	•	·	201	wyrównywanie poziomo
sprawdzanie statystyki	•			•	•	459	zawijanie wokół grafiki
sprawdzanie zrozumiałości dokumentów	•			•		450	zawijanie wokół obiektów 417
tworzenie tekstu HTML						715	zawijanie wokół tekstu
usuwanie zaznaczenia						103	zmiana rozmiaru do ramki
wygładzanie poszarpanych brzegów						462	zmiana ustawień dzielenia wyrazów 408
wyszukiwanie znaków						380	zmiana ustawień inicjałów wpuszczanych 401
wyświetlanie konturów podczas zmiany odstępów .						392	zmiana ustawień tabulatorów 402
wyświetlanie na przyciskach paska narzędzi						879	

Indeks

xxix

tekst ozdobny												368
dodawanie												370
dodawanie symboli .												. 374
dodawanie znaków specja	Inyc	h										. 374
edycja												378
formatowanie												381
kształtowanie												371
osadzanie arafiki												375
przekształcanie w krzywe												371
przekształcanie w tekst ak	anit	nwv		•	•	•		•	•	•		371
	o.	0117	•	•	•	•	•	•	•	•	• •	307
zawijanje wokół tekstu	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	• •	418
toket warmigeru	·	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	120
formatowanio	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	• •	1/10
	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	• •	142
porozenie	·	·	•	•	•	•	•	•	•	•	•	130,141
pozycjonowanie	·	·	•	•	•	·	•	·	•	·	• •	. 142
tezaurus	۰.	·	•	•	•	•	•	•	•	•		432
dostosowywanie opcji wys	zuki	wani	ia	•	•	•	•	•	•	•		458
dostosowywanie ustawień		•		•		•				•		457
korzystanie							•	•				456
zmiana języka						•		•		•		457
Tkanina (efekt)												673
tła												. 47
dodawanie do stronv												. 47
usuwanie ze strony												. 47
usuwanie ze strony TOYO											• • •	. 47 362
usuwanie ze strony TOYO kolor		•	•			•					 . 3	. 47 362 41,795
usuwanie ze strony TOYO kolor Transformacja (doker)											. 3	. 47 362 41,795
usuwanie ze strony TOYO kolor Transformacja (doker) używanie						•					 . 3	. 47 362 41,795 288
usuwanie ze strony TOYO kolor Transformacja (doker) używanie transformacje										•	 . 3	. 47 362 41,795 288
usuwanie ze strony TOYO kolor Transformacja (doker) używanie transformacje cofanie		•								• • •	 . 3	. 47 362 41,795 288 291
usuwanie ze strony TOYO kolor Transformacja (doker) używanie transformacje cofanie			•								 . 3	. 47 362 41,795 288 291 291
usuwanie ze strony TOYO kolor Transformacja (doker) używanie transformacje cofanie ponawianie stosowanie do dunlikatów	· · · · · ·	•			· ·	•		· ·	· ·	· ·	 	47 362 41,795 288 291 291 2 - 293
usuwanie ze strony TOYO kolor Transformacja (doker) używanie transformacje cofanie ponawianie stosowanie do duplikatów Transformacja (nasek parzed	71)	•	•	· ·	· ·	•	· ·	· ·	· ·	•	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	47 362 41,795 288 291 291 291 2 - 293
usuwanie ze strony TOYO kolor Transformacja (doker) używanie transformacje cofanie ponawianie stosowanie do duplikatów Transformacje (pasek narzęd używanie	zi)	•	•	· ·	· ·	· · ·	· ·	· · · · · · ·	· ·	•	. 3 . 3	47 362 441,795 288 291 291 2 - 293 288
usuwanie ze strony . TOYO kolor Transformacja (doker) używanie transformacje cofanie ponawianie stosowanie do duplikatów Transformacje (pasek narzęd używanie	zi)	· · · · · · · ·	• • • •	· · · · · · ·	· · · · · · · · ·	· · ·	· · · · · · · ·	· · ·	· · · · · · · ·	· · ·	 	47 362 41,795 288 291 291 2 - 293 288 444
usuwanie ze strony . TOYO kolor Transformacja (doker) używanie transformacje cofanie ponawianie stosowanie do duplikatów Transformacje (pasek narzęd używanie Transformacje kolorów (efekt Bruchachiczne	zi) y)	•	· · ·	· · · ·	· · · ·	•		· · · · · · · · ·	· · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	. 3 . 3 	47 362 41,795 288 291 291 2 - 293 288 664
usuwanie ze strony . TOYO kolor Transformacja (doker) używanie transformacje cofanie ponawianie stosowanie do duplikatów Transformacje (pasek narzęd używanie Transformacje kolorów (efekt Psychodeliczna	zi) iy)	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	•	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		47 362 41,795 288 291 291 2 - 293 288 664 666
usuwanie ze strony . TOYO kolor Transformacja (doker) używanie transformacje cofanie ponawianie stosowanie do duplikatów Transformacje (pasek narzęd używanie Transformacje kolorów (efekt Psychodeliczna Rastrowanie	zi) iy)	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	•	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	 . 3 	47 362 (41,795 288 291 291 2 - 293 288 664 666 665
usuwanie ze strony . TOYO kolor Transformacja (doker) używanie transformacje cofanie ponawianie stosowanie do duplikatów Transformacje (pasek narzęd używanie Transformacje kolorów (efekt Psychodeliczna Rastrowanie Składowe kolorów	zi) iy)	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		. 3 . 3 	47 362 288 291 291 2-293 288 664 665 664
usuwanie ze strony . TOYO kolor Transformacja (doker) używanie transformacje cofanie ponawianie stosowanie do duplikatów Transformacje (pasek narzęd używanie Transformacje kolorów (efekt Psychodeliczna Rastrowanie Składowe kolorów Solaryzacja	zi) iy)	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		47 362 288 291 291 2-293 288 664 665 664 665 664
usuwanie ze strony . TOYO kolor Transformacja (doker) używanie transformacje cofanie ponawianie stosowanie do duplikatów Transformacje (pasek narzęd używanie Transformacje kolorów (efekt Psychodeliczna Rastrowanie Składowe kolorów Solaryzacja transformowanie duplikatów	zi) iy)	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	47 362 (41,795 288 291 2 - 293 288 664 666 665 664 665 664 667 7 2 - 293
usuwanie ze strony . TOYO kolor Transformacja (doker) używanie transformacje cofanie ponawianie stosowanie do duplikatów Transformacje (pasek narzęd używanie Transformacje kolorów (efekt Psychodeliczna Rastrowanie Składowe kolorów . Solaryzacja transformowanie duplikatów transformowanie obiektów	zi) yy)	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	47 362 288 291 291 2 - 293 288 664 665 664 665 664 667 2 - 293 287
usuwanie ze strony . TOYO kolor Transformacja (doker) używanie transformacje cofanie ponawianie stosowanie do duplikatów Transformacje (pasek narzęd używanie Transformacje kolorów (efekt Psychodeliczna Rastrowanie Składowe kolorów Solaryzacja transformowanie duplikatów transformowanie obiektów cofanie transformacji .	zi) iy)			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	. 3 . 3 	47 362 441,795 288 291 2 - 293 288 664 665 664 665 664 667 2 - 293 287 287
usuwanie ze strony . TOYO kolor Transformacja (doker) używanie transformacje cofanie ponawianie stosowanie do duplikatów Transformacje (pasek narzęd używanie Transformacje (pasek narzęd używanie Transformacje (pasek narzęd używanie Stosowanie duplikatów transformowanie duplikatów transformowanie obiektów cofanie transformacji . czyszczenie transformacji .	zi) yy)	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	•		. 47 362 288 291 291 2 - 293 288 664 665 664 665 664 665 664 7 - 293 287 287 287 1 - 292
usuwanie ze strony . TOYO kolor Transformacja (doker) używanie transformacje cofanie ponawianie stosowanie do duplikatów Transformacje (pasek narzęd używanie Transformacje (pasek narzęd używanie Transformacje (pasek narzęd używanie Stosowanie duplikatów Składowe kolorów Solaryzacja transformowanie duplikatów transformowanie obiektów cofanie transformacji . czyszczenie transformacji interakcyjne skalowanie	zi) iy)	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		47 362 441,795 288 291 291 291 291 291 293 288 664 665 664 665 664 665 664 665 664 72 - 293 287 287 287 1 - 292 306
usuwanie ze strony . TOYO kolor Transformacja (doker) używanie transformacje cofanie ponawianie stosowanie do duplikatów Transformacje (pasek narzęd używanie Transformacje (pasek narzęd używanie Transformacje (pasek narzęd używanie Stosowanie duplikatów Składowe kolorów Składowe kolorów Składowe kolorów Składowe kolorów Składowe kolorów Składowe kolorów Składowe kolorów Składowe kolorów Składowe kolorów Scaryzacja transformowanie duplikatów transformowanie obiektów cofanie transformacji . czyszczenie transformacji . interakcyjne skalowanie interakcyjne skalowanie	zi) Iy)			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		. 47 362 288 291 291 291 291 291 293 288 664 665 664 665 664 665 664 667 293 287 287 287 287 287 287 287 287 287 287
usuwanie ze strony . TOYO kolor Transformacja (doker) używanie transformacje cofanie ponawianie stosowanie do duplikatów Transformacje (pasek narzęd używanie Transformacje (pasek narzęd używanie	zi)			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			47 362 288 291 291 291 291 291 293 288 664 665 664 665 664 665 664 667 293 287 287 287 287 287 287 287 287 287 287

noch	danio																•
nona	vianie t	ransf	orm	incii	•	•	•	·	•	•	•	•	•	•	•	·	2
nozvi	ionowa	nie		u ch	•	•	·	•	•	•	•	•	•	•	•	·	2
nrecy	zvine	inc	•	•	•	•	•	•	•	•	·	·	·	•	·	·	2
nrzei	271110 śrie do s	tand	ardi	ńw V	Vind	Inws	·	•	•	·	•	•	•	•	•	281	2 2
r070	iaanio	nunu	urut		TIIIC	10113	•	•	•	•	•	•	•	•	·	200	י, י נ
ckala	iyunic	•	•	•	•	•	·	·	•	•	·	·	·	•	·	·	2
JKU10	anio uct	awio	ń nr			(or	י. מו	DV/M	, ·	•	·	·	·	•	·	·	2
wyhi	unie usi	dnou	11 pi 11 pi	niai	mot	odv	CID	NAW	•	•	•	•	•	•	•	•	2
zmia		upow iaru	ieui	nel	mei	ouy	•	·	•	·	·	·	·	•	·	·	-
Znaid		narz	adzi	•	•	·	·	•	•	•	•	•	•	•	·	•	
trasowa	nie man	hitos	çuzı vvch		•	·	·	•	•	•	•	·	•	•	·	•	
	ne mup	01101	yci		•	·	·	•	•	•	•	·	•	•	·	•	1
nrav	1111 y C2111	c .	d-ia	Kr7	•	. Ro-			•	•	·	·	·	•	·	·	1
przy	užyciu n	iui zę	uziu daia	D.//			101	u .	•	•	·	·	·	•	·	·	
pi zy	uzyciu ii	lui Zę	UZIU ITD A	ку: (СЕ	SUIIE	K U	πęι	.2119	·	•	·	·	·	·	·	·	
w pro	is	Core	IIKA		·	·	•	·	·	·	·	·	·	·	·	·	
rasowal Turus si	ile ręczr	10. (.)	·	•	·	•	·	·	•	·	•	•	•	•	•	·	
irasul oi	orysy (ei	тект) г. г.	·	·	·	·	·	·	•	·	·	·	·	·	·	·	1
rojwym	arowe e	etekty	γ.	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	1
Cylin	der .	·	•	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	
Kula		·	:	·	·	·	·	·	·	•	·	·	·	·	·	·	
Obro	w prze	strze	ni	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	(
Persp	ektywa	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	(
Płask	orzeźba		·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	1
Wypı	ıkłość/w	vklęs	łość	•	·	·	·	·	•	·	·	•	·	·	•	·	1
Zawij	anie str	ony	•	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	(
tryb dop	asowani	ia ko	loró	W	•	·	·	•	·	•	•	·	•	•	·	·	
tryb kolo	prów z p	aletą	!														
edycj	a koloró	W	·	•	·	·	·	•	•	•	•	•	•	•	•	•	1
przel	ształcar	nie w	ielu	plik	ów	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	(
przeł	ształcar	nie w	sado	owe		•	·	·	·	·						·	(
zapis	ywanie	palet	y wy	ynik	owe	į.			•	•	•	•	•		•	•	1
tryb maj	oowania																
zmia	na, obwi	iedni	е														1
tryby ko	lorów		•													616	5 ,
CMY	ί																(
czarn	o-biały																
Duot	one .																(
Lab																	1
okreś	lanie za	ıkres	u czi	ułoś	ci												l
opcje	trybu z	pale	tą														(
przel	ształcar	nie															1
przeł	ształcar	nie de	o try	/bu z	z pa	letą											(
RGB																	(
skala	szarośc	i.															(
wspó	lne elem	nenty	ste	rują	ce												(
z pa	etg.															625	56

XXX

tworzenie													
łuki lub wycin	ki												108
tworzenie koloróv	N							33	4,3	37,3	39	- 34(),344
tworzenie podzbi	oró	w cz	cior	iek									847
tworzenie połącze	eń												113
krzywe .													113
węzły													130
tworzenie układu	roz	zmie	szc	zeni	α.								747
Twórcze (efekty)													671
Cząsteczki .													679
Dziecięce zabo	awy												677
Krystalizacja													673
Mozaika .													678
Pogoda .													685
Przydymione :	szkł	0											680
Ramka .													675
Rękodzieło													671
Rozpraszanie													680
Szklany blok													676
Tkanina .													673
Winieta .													682
Wir													684
Witraż													681
tymczasowe prze	cho	wyw	ani	e pli	ków								31
typ sortowania													805

U

układ rozmieszczenia											
liczba stron w grupie	/50										
rozmieszczanie stron	/50										
układ strony											
opcje, rozpoczynanie nowych dokumentów	50										
układy arkuszy luźnych	744										
układy rozmieszczenia	746										
wybieranie	746										
ukośne linie wymiarowe 1	138										
ukryte obiekty	97										
zaznaczanie	101										
ukrywanie	383										
pasek stanu	384										
ukrywanie kolorów mapy bitowej 5	593										
Ulubione wypełnienia i kontury	57										
przechowywanie w Teczce podręcznej	56										
Ulubione wypełnienia i kontury (karta)											
zarządzanie wypełnieniami i konturami	57										
uproszczony szkieletowy											
określanie rodzaju widoku	85										

IIRI													720	794
nrzynisywanie	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	720	794
ustalanie rozmiaru	•	•	·	•	•	•	•	•	·	•	•	•	287	302
objekty	•	•	•	•	·	·	·	•	•	•	•	•	207	302
obiekty nieproporcio	onaln	Ie							·	Ċ	·		·	302
obiekty, nieproporcie	Jirain		•	·	•	•	•	·	•	•	·	•	•	302
obiekty, ou stouku.	·	•	•	·	•	•	•	•	•	•	•	•	·	304
objekty, procyzyjne	Inio	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	•	·	307
	IIIIC	•	•	·	•	•	•	·	•	•	•	•	•	302
ustalania rozmioszczoni	a ohi	iokté	•	·	•	•	•	·	•	·	•		0 109	2 104
	u obi	GKIU	, ,,,	•	·	·	·	·	•	•	•	17	,,,,,	,,,,,
ekran nodaladu efek	rtów													634
noziomy cofania	10₩	•	•	·	•	•	•	•	•	•	•	•	•	634
ustawiania liezby strony		io	•	·	•	•	•	•	•	·	•	•	•	750
ustawianie nezy siron	wyru	pie	•	·	•	•	•	·	·	·	·	•	·	750
un admionia doconio	-													240
wypenneniu uesenie		·	•	·	·	·	·	·	·	·	·	•	·	200
wypermenia reksturg	į. .: 1::	::L:	•	·	·	·	·	·	·	·	·	•	·	200
	ci iini	IKI.	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	4/
ustawianie sygnatur .	•	•	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	749
	KOWO	nia	•	·	•	•	•	·	·	·	·	•	·	/35
														147
narzęazia rysunkow	е. / Ш	·	•	÷		•	, •	·	·	·	·	·	·	14/
zapisywanie ustawie	n dia	I NOV		1 do	KUM	ento	OW.		•	•	•	•	·	52
	mysli	nych	dla	nai	zęd	zia i	ysu	nkov	vego	•	·	·	·	14/
ustawienia dokumentu .	• •	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	52
używanie spójne .	• •	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	52
zapisywanie	• •	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	52
ustawienia drukarki														
dopasowanie do rozi	miaru	JIO	rien	tacji	stro	ony.	•	•	•	•	•	•	·	43
ustawienia rysunku .	·	•	·	•	·	·	·	·	·	·	·	·	·	148
ustawienia strony		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	37
dodawanie tła		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	47
korzystanie z predef	iniow	/any	rch s	tyló	w et	ykie	et.	•	•		•	•	•	51
orientacja strony .	• •	•	•	•					•	•		•	•	42
style układu		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	45
tworzenie niestanda	rdow	ego	rozi	niar	'u st	rony		•	•		•	•	•	41
ukrywanie obramow	ania	stro	ny.	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	49
ukrywanie spadu .	• •	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	49
usuwanie tła		•	•	•	•	•	•	•	•		•	•	•	47
wybieranie rozmiaru	ı stro	ny.	•						•	•		•	•	40
wyświetlanie obramo	owan	ia st	ron	у.	•	•	•		•	•		•	•	49
wyświetlanie spadu .			•	•	•	•	•		•	•		•	•	49
wyświetlanie stron n	aprze	eciw	legł	ych	•	•	•		•			•	•	46
ustawienie opcji obrazk	α.	•	•		•	•	•					•		849
ustawienie profilu kolor	ów													
PDF	•													852
ustawienie zakładek														
PDF			•											854

Indeks

xxxi

Usuń morę (efekt)													704
Usuń przeplot (efekt)													600
Usuń szum (efekt)													705
usuwanie												130),873
kontury													279
kształty zakończenia linii													283
niestandardowe paski na	rzęd	zi											876
obiekty													187
pliki w Teczce podręcznej													55
predefiniowane prowadni	ce .												76
standardowe prowadnice													75
strony													39
style													158
style kolorów													169
warstwy													213
węzły													130
widoki													83
wypełnienia													235
wypełnienia deseniem.													255
wypełnienia i kontury, pr	zy u	życiu	ı Tec	zki	podr	ęczr	ıej						57
usuwanie kolorów													
usuwanie kolorów palety kolorów													351
usuwanie kolorów palety kolorów usuwanie obiektów	•		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	351 183
usuwanie kolorów palety kolorów usuwanie obiektów Usuwanie plamek (efekt).		•											351 183 658
usuwanie kolorów palety kolorów usuwanie obiektów Usuwanie plamek (efekt) . usuwanie układu rozmieszcz	enia												351 183 658 747
usuwanie kolorów palety kolorów usuwanie obiektów Usuwanie plamek (efekt). usuwanie układu rozmieszcz usuwanie zakładek	enia												351 183 658 747 723
usuwanie kolorów palety kolorów usuwanie obiektów Usuwanie plamek (efekt) usuwanie układu rozmieszcz usuwanie zakładek usuwanie zaznaczania	enia			• • •				• • • •	• • • •		•		351 183 658 747 723
usuwanie kolorów palety kolorów usuwanie obiektów Usuwanie plamek (efekt) . usuwanie układu rozmieszcz usuwanie zakładek usuwanie zaznaczania określone obiekty	enia	• • • •	•	• • • •	· · · · ·	• • • •	• • •	• • • •	• • • •	• • • •	• • • •	• • • •	351 183 658 747 723 103
usuwanie kolorów palety kolorów usuwanie obiektów Usuwanie plamek (efekt) . usuwanie układu rozmieszcz usuwanie zakładek usuwanie zaznaczania określone obiekty wszystkie obiekty	enia	• • • •	• • • •	• • • •	· · · · · ·	• • • •	•	• • • •	• • • •	• • • •	• • • •		351 183 658 747 723 103 103
usuwanie kolorów palety kolorów usuwanie obiektów Usuwanie plamek (efekt) usuwanie układu rozmieszcz usuwanie zakładek usuwanie zaznaczania określone obiekty wszystkie obiekty usuwanie zaznaczenia	enia	• • • •	• • • •	• • • •	• • • •	• • • •	• • • •	• • • •	• • • •	• • • •	• • • • •		351 183 658 747 723 103 103
usuwanie kolorów palety kolorów usuwanie obiektów Usuwanie plamek (efekt) usuwanie układu rozmieszcz usuwanie zakładek usuwanie zaznaczania określone obiekty wszystkie obiekty usuwanie zaznaczenia węzty	enia	· · · · · · ·	· · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · ·	· · · · · · ·	· · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	• • • •		351 183 658 747 723 103 103
usuwanie kolorów palety kolorów usuwanie obiektów Usuwanie plamek (efekt) . usuwanie układu rozmieszcz usuwanie zakładek usuwanie zaznaczania określone obiekty wszystkie obiekty usuwanie zaznaczenia węzły uzupełnianie map bitowych		· · ·	· · · ·	• • • • •	128	351 183 658 747 723 103 103 - 129 614							
usuwanie kolorów palety kolorów usuwanie obiektów Usuwanie plamek (efekt) usuwanie układu rozmieszcz usuwanie zakładek usuwanie zaznaczania określone obiekty wszystkie obiekty usuwanie zaznaczenia węzły uzupełnianie map bitowych automatyczne	enia	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · ·	· · · ·	· · · ·	· · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		351 183 658 747 723 103 103 103 - 129 614 614
usuwanie kolorów palety kolorów usuwanie obiektów Usuwanie plamek (efekt) usuwanie zakładek usuwanie zakładek określone obiekty wszystkie obiekty usuwanie zaznaczenia węzły uzupełnianie map bitowych automatyczne		· · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · ·	· · · · · · · · ·	· · · · 128 ·	351 183 658 747 723 103 103 - 129 614 614 614
usuwanie kolorów palety kolorów usuwanie obiektów Usuwanie plamek (efekt) usuwanie zakładek usuwanie zaznaczania określone obiekty wszystkie obiekty usuwanie zaznaczenia węzty uzupełnianie map bitowych automatyczne ręczne używanie czcionek	enia	· · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · · ·	· · · · · · · · ·	· · · · · · · · ·		128	351 183 658 747 723 103 103 - 129 614 614 614
usuwanie kolorów palety kolorów usuwanie obiektów Usuwanie plamek (efekt) . usuwanie układu rozmieszcz usuwanie zakładek usuwanie zaznaczania określone obiekty . wszystkie obiekty . usuwanie zaznaczenia węzły . uzupełnianie map bitowych automatyczne . ręczne . używanie czcionek PDF .		· · · · · · · ·	· · · · · · · · · ·	· · · · · · · · ·	· · · · · · · · · ·	· · · · · · · · ·	· · · · · · · · · ·	· · · · · · · · ·	· · · · · · · ·	· · · · · · · · ·	· · · · · · · · · ·		351 183 658 747 723 103 103 103 614 614 614 614
usuwanie kolorów palety kolorów usuwanie obiektów Usuwanie plamek (efekt) usuwanie układu rozmieszcz usuwanie zakładek usuwanie zaznaczania określone obiekty wszystkie obiekty usuwanie zaznaczenia węzty uzupełnianie map bitowych automatyczne ręczne DF	enia	• • • • • • • •	· · · · · · · · ·	· · · · · · · ·		· · · · · · · ·	· · · · · · · · ·	· · · · · · ·	· · · · · · ·		· · · · · · · · ·		351 183 658 747 723 103 103 - 129 614 614 614 847
usuwanie kolorów palety kolorów usuwanie obiektów Usuwanie plamek (efekt) usuwanie zakładek usuwanie zaznaczania określone obiekty wszystkie obiekty usuwanie zaznaczenia węzty uzupełnianie map bitowych automatyczne ręczne DF 		· · · · · · · ·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · · · · · ·	· · · · · · · ·	· · · · · · · ·	· · · · · · · ·	· · · · · · · ·	· · · · · · · ·	· · · · · · · ·	· · · · · · · · ·		351 183 658 747 723 103 103 614 614 614 614 847
usuwanie kolorów palety kolorów Usuwanie obiektów Usuwanie plamek (efekt) usuwanie układu rozmieszcz usuwanie zazhaczania określone obiekty wszystkie obiekty usuwanie zaznaczenia węzty uzupełnianie map bitowych automatyczne ręczne PDF PDF MA	enia	· · · · · · · · ·	· · · · · · · · ·	· · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · ·	· · · · · · · · · ·	· · · · · · · · ·		351 183 658 747 723 103 103 103 - 129 614 614 614 614 847 847

	edycja aktywnej													217
	edycja przez warstwy .													217
	edycja wielu													217
	główne													210
	ignorowanie widoku pełn	ioko	lorov	vego).									217
	kolejność, zmiana .													213
	kopiowanie obiektów													207
	obiektv													191
	odblokowywanie													215
	porzadkowanie rysunku													210
	przełaczanie													212
	przenoszenie obiektów													207
	tworzenie warstw ałówny	c h												216
	uaktywnianie													212
	ukrywanie.													214
	usuwanie	•	·	•	•	·	•	•	•	•	•	·	•	213
	widok szkieletowy	•	·	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	210
	właczanie drukowania	•	·	•	•	•	•	•	•	•	•	·	•	217
	wyłaczanie drukowania	•	·	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	210
	wyświatlania	•	•	·	•	•	•	•	•	•	•	•	•	210
	zanobioganio zmignom	•	•	·	•	•	•	•	•	•	•	•	•	215
		•	•	·	•	•	•	•	•	•	•	•	•	215
	zezwalalie na zmiana pazwa	•	·	•	·	·	•	•	•	•	•	•	•	213
	zmiana właściwości	•	·	•	·	·	•	•	•	•	•	•	•	212
	Zilliuliu wiusciwosci .	•	•	•	•	·	•	·	·	•	•	·	•	214
wc	Irsiwy głowne	•	·	·	•	·	·	·	·	·	·	·	·	210
	opcle i ustawienia	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	•	219
	tworzenie	•	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	210
	ukrywanie odiektow . 	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	•	210
wc		·	·	·	·	·	•	·	·	·	·	·	•	404
	dodawanie	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	404
	usuwanie	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	405
we	ktorowe tormaty		,											
	zapisywanie plików w inr	iych	torn	nata	ch .	·	•	•	•	•	·	·	·	28
we	ktorowe głębie.	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	506
	blokowanie punktu zbieg	U .	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	•	514
	dopasowywanie oświetler	nia	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	522
	edycja	•	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	510
	klonowanie	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	•	509
	kopiowanie	•	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	509
	kopiowanie punktów zbie	egu	·	·			•			·	·		•	515
	obracanie			•						•	•			513
	oddzielanie	•											•	516
	oświetlenie													521
	przenoszenie punktu zbie	egu											•	514
	stosowanie fazowanych													508
	stosowanie podstawowyc	h.												507
	stosowanie wypełnień .													517
	stosowanie wypełnień gro	adie	ntow	ych										520

W

warstwy							17	9,19	1,21	0,214
blokowanie										215
dodawanie.										211
drukowanie										214

xxxii In

stosowanie wypełnień jednolityc	h.								•		519
stosowanie źródeł światła											521
tworzenie											506
ustawianie głębokości											513
usuwanie											517
usuwanie źródeł światła											521
współdzielenie punktów zbiegu											515
wypełnianie											517
zaznaczanie											511
zmiana kształtu											512
zmiana typu											514
zwiekszanie szybkości drukowan	ia.										516
wektorowe objekty											581
nrzekształcanie w many hitowe	•	•	·	•	•	•	·	•	•	•	615
wektorowe rysunki	·	•	·	•	•	•	·	•	•	•	7
Wagial (afakt)	•	• •	• •	•	•	•	-	•		•	613
wegiei (eleki)	·	•	•	•	•	•	•	•	•	·	043
węzei											500
	·	·	·	·	•	•	•	·	•	·	203
węzeł gładki	·	·	·	·	•	•	•	·	·	·	133
węzeł ostry	·	·	·	·	·	•	•	·	·	·	133
węzeł symetryczny	·	·	·	·	·	•	•	·	•	•	133
węzły	•	·	·	·	·	·	·	·	9	3,115	5,127
dodawanie	•	·	·	·	•	•	·	·	·	·	130
dodawanie do obwiedni	·	•	•	·	•	•	•	·	•	·	504
kasowanie			·	•		•	•	•	•	·	130
kształtowanie obiektów złożonyc	h z k	rzyw	/ych						•		131
łączenie						•	•			•	130
modyfikowanie											133
obracanie											133
odwzorowanie w metamorfozie											479
przenoszenie obwiedni											504
przenoszenie w celu dopasowani	a pei	rspel	ctyw	у							572
usuwanie											130
usuwanie z obwiedni											504
usuwanie zaznaczenia										128	- 129
wyrównanie											132
zaznaczanie										128	- 129
zaznaczanie w obiektach złożony	/ch z	krzy	wyc	h.						128	- 129
złączanie		. '									130
zmiana na inne tvov											133
zmiana typu obwiedni .											505
Wintr (efekt)	·	•	•		•		•		•		697
widoki	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	577
ainwusu											82
	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	63 02
2041139 WUIIIE	•	•	·	·	·	•	•	·	•	·	00
											244
ekranowe palety kolorow	·	·	•	•	•	•	•	·	•	·	340 244
palety kolorow, ekranowe	•	•	•	•	•	•	·	•	•	·	J46

wiele ekranowych pale	et ko	lorów												334
wiele kolorów														339
dodawanie														340
wiele obiektów														
część wspólna .														327
przycinanie .														325
zaznaczanie .													98	3,100
wiele obrazków														
przekształcanie do	tryb	u z pa	ıletą											632
wiele rozmiarów stron														40
wiele zmian														
cofanie														180
wielkość liter														
zmiana														387
Wielokąt (narzędzie)													9	5,110
wielokąty														
kształtowanie .														106
rysowanie														95
, tworzenie z gwiazd	.													110
zamiana na gwiazo	ły .													110
wielokąty jako gwiazd	y													
zamiana na wielok	aty l	ub qw	/iazd	γ.										110
wiersze	.,	Ū												
przesuwanie wypeł	nień													264
Winieta (efekt)														682
Wir (efekt)														684
Wir (zniekształcenia)														493
dopasowywanie ob	rotu													494
kopiowanie .														495
stosowanie														493
stosowanie nowych														497
usuwanie														493
zmiana środka														496
Wir wodny (efekt)														695
Witraż (efekt)														681
wkleignie														
wypełnienia .														233
wklejanie obiektów .													183 -	- 184
właściwości														148
drukarka														736
kopiowanie .														182
ustawianie dla linii														148
właściwości obiektów														182
kopiowanie														182
kopiowanie za pom	1000	Mene	dżero	ı obi	iekto	ów								208
zamiana														189
właściwości pliku		-												
wyświetlanie w Tec	zce r	odrec	znei											55
a jonionanio a loc		Juiyt	-1101	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	,,

Indeks xxxiii

właściwości znaków		
indeks dolny		386
indeks górny		386
kerning		390
kursywa		383
modyfikacja właściwości nadkreślenia		385
modyfikacja właściwości podkreślenia		385
modyfikacja właściwości przekreślenia		385
nadkreślenie		384
obrót	 393 -	394
odstępy		388
podkreślenie		384
pogrubienie		383
przekreślenie		384
przesunięcie		393
usuwanie obrotów		395
usuwanie przesunięć		395
zmiana odstępów między wierszami		391
zmiana odstępów między wyrazami		389
zmiana odstępów między znakami.		389
zmiana wielkości liter		387
World Wide Web		715
Wskaźnik (narzędzie)		
zaznaczanie obiektów	 	98
wspólne elementy sterujące		
efekty Dopasowanie kolorów		634
efekty map bitowych		634
efekty specjalne		634
tryby kolorów		634
współdzielenie		
punkty zbiegu głębi wektorowych		515
współrzędne		
w skryptach		898
wstawianie		
obiekty internetowe		718
ramki tekstu akapitowego wewnatrz obiektów		416
strony	 	39
wszystkie obiekty		
zaznaczanie	 	99
wszystkie obiekty tekstowe		
zaznaczanie	 	99
wszystkie prowadnice		
zaznaczanie	 	99
WWW		715
pomoc techniczna	 	18
skrypty CGI		719
tworzenie dokumentów		715
wybieranie arkuszy luźnych		749
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,		

wybieranie pliku EPS							
PDF							851
wybieranie profilu							780
wybieranie znaczników cięcia lub	o zgina	nia					752
wyciągi barwne						793	8,795
drukowanie							793
nadlewki						798	- 800
przekształcanie kolorów doda	tkowy	ch w C	MYK .				795
raster					. 78	9,796	- 797
symulowanie wydruku.							795
ustawienia zaawansowane.							797
wycinanie						287	,294
obiekty					. 18	3 - 184	4,187
pliki w Teczce podręcznej 🛛 .	•						55
wydłużone zakończenia linii							
ustawianie		•					274
Wydrapywanka (efekt)							652
wydruk seryjny					. 77	4 - 775	6,777
przygotowywanie rysunku.							775
przygotowywanie tekstu 🛛 .							775
scalanie tekstu z rysunkiem							777
Wygładzanie (efekt)							662
Wygładzanie kierunkowe (efekt)							657
wygładzanie tekstu							462
wykonywanie kopii zapasowej pl	ików						36
Wykrywanie krawędzi (efekt).							668
wymazywanie					. 2	87,294	l,297
cofanie wymazywania . 🛛 .							297
fragmenty obiektów							297
korzystanie z różnych kształto	ów koń	cówek					297
linie proste							297
tworzenie dziur w obiektach							297
Wymiary pionowe/poziome (nar	zędzie)				137	- 138
wymuszony kąt							290
ustawianie							149
zmiana							290
Wyostrzanie (efekt)							708
Wyostrzanie (efekty)							706
Filtr górnoprzepustowy .							707
Maska wyostrzająca							709
Wyostrzanie							708
Wyostrzanie adaptacyjne							706
Wyostrzanie kierunkowe .							707
Wyostrzanie adaptacyjne (efekt)							706
Wyostrzanie kierunkowe (efekt)							707
wypełnienia				 		. 56	5,231
deseń dwukolorowy							250
dostosowywanie deseniu 🛛 .							259

xxxiv

1	050
	259
edycja obiektu z wypełnieniem siatkowym	265
jednolite	232
kasowanie	235
kopiowanie siatki	266
kopiowanie w Teczce podręcznej	. 57
korzystanie z palety kolorów	232
obiekt z wypełnieniem siatkowym	265
predefiniowane w Teczce podręcznej	. 55
przechowywanie w Teczce podręcznej	. 56
skróty przy użyciu Teczki podręcznej	. 57
stosowanie w Teczce podręcznej	. 56
stosowanie wypełnień deseniem z mapy bitowej	252
stosowanie wypełnień jednolitych	232
stosowanie wypełnień teksturą	257
stosowanie wypełnień tonalnych	236
stosowanie wynełnień wielokolorowych	251
	256
	248
tworzania obiektu z wynefnianiam cintkowym	245
uluhione w Terze nodrecznej	55.56
	255
	233
	. J/ 104
wyswienanie przy przeciąganiu	104
wypernienia deseniem	249
dostosowywanie	259
dwukolorowe	250
importowanie obrazków	255
obracanie	261
pochylanie	262
przesuwanie kafelków	264
stosowanie wypełnień mapą bitową	252
transformowanie z obiektem	263
tworzenie	254
ustawianie początku	260
usuwanie	255
wielokolorowe	251
zmiana rozmiaru kafelków	259
wypełnienia deseniem wielokolorowym	
stosowanie	251
wypełnienia aradientowe	236
wypełnienia siatkowe	
dodawanie wezłów	265
	235
	2/1
uvinatriania taletura	205
wypennemu tekstorų	230
uusuusuwywallie	237
niestandardowe	258

obracanie												261
określanie początku 🛛 .												260
pochylanie												262
przesuwanie kafelków .												264
stosowanie												257
stosowanie tekstur postscr	iptow	rych	۱.									248
transformowanie z obiekte	em .											263
zapisywanie niestandardo	wych											258
zmiana rozmiaru kafelkóv												259
wypełnienia teksturą postscri	ptow	ą										248
stosowanie												248
wypełnienia tonalne											235	,765
dobieranie jakości . 🛛 .												240
dostosowywanie												240
pasma											765	,768
stosowanie niestandardow	ych v	wyp	ełni	eń to	onal	nycł	I					238
stosowanie wypełnień dwu	ıkolo	row	ych									236
widok poglądowy												84
zmiana kąta												245
zmiana kolorów												241
zmiana liczby pasm 🛛 .												240
zmiana położenia środka												244
zmiana punktu środkoweg	0											243
zmiana wartości brzegu												247
wypełnienie gradientowe												
stosowanie do głębi wekto	rowy	ch										520
wypełnienie tonalne												
pasma												822
Wypukłość/wklęsłość (efekt)												641
wyrównywanie												398
kolumny w pionie												399
tekst akapitowy w pionie												399
tekst akapitowy w poziom	ie											398
tekst ozdobny w poziomie												392
węzły i punkty sterujące												132
wyrównywanie obiektów .									1	79,1	93 -	194
wysyłanie map bitowych do u	rząd	zen	ia w	yjści	iowe	go						770
wysyłanie zadania drukowani	ia .											777
Wyszukaj krawędzie (efekt)												669
wyszukiwanie												
i zamiana obiektów teksto	wych											190
i zamiana znaków w tekśc	ie											190
teksty												190
wyśrodkowywanie drukowane	ego o	bra	zka									758
wyświetlanie		•										883
kolory mapy bitowej 🛛 .												593
Menedżer obiektów												204
pasek stanu												884

Indeks xxxv

paski na	rzęd	zi.															874
warstwy																	214
wyświetlanie wyświetlanie	e kol e mi	loró niat	w m	apy	bito	wej	•		•		•		•				593
wyswichum	• ••••	mui	01														
PDF .																	854
wyświetlanie	e wa	rstw	۱.														214
wyświetlanie zakładek																	
PDF																	854
101 .	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	051
wzorce .																	901
CorelDRA	W 6																901
Wzorzec																	
tryb narz	zędzi	ia Śi	rodk	i art	ysty	/czn	e.					ľ	17 -	118,	120	,123	- 124

Z z nalej

z paletą									
przekształcanie obrazk	ów								625
Za wypełnieniem									
ustawianie									277
zablokowane obiekty									
zaznaczanie									102
zachowanie									
warstwy									812
zachowanie łączy OPI									
PDF									851
zachowywanie informacji (obie	ektu							849
zagnieżdżanie									
kadry									573
zakładki									720
edycja									723
przypisywanie									722
tworzenie hiperłączy .									723
zakończenia linii									
ustawianie									274
zakres czułości									629
zamiana							1	88	189
obiekty tekstowe									190
właściwości obiektu									189
za pomocą Kreatora za	mia	iny							189
znaki									380
zamiana kolorów									
w mapach bitowych									606
Zamień kolory (efekt)									606
zamrażanie									
przezroczystości									545
zawartość soczewek									568
zamykanie okien									33
zamykanie plików								2	7,33

zanikanie															534
cienie															538
zaokrąglanie na	ırożnikóv	ν.													107
zaokrąglone ko	ńce linii														
ustawianie.															274
zaokrąglone na	rożniki														
ustawianie.															274
zapętlone															
metamorfozy	y														476
zapisywanie .												27	- 28	3,30	,865
informacje o	dokume	ncie													. 88
informacje o	systemie														88
maski kolorá															594
niestandarda	owe wype	Inier	nia t	ekst	ura										258
opcie przeks	ztałcania	do ti	rvbu	IZD	alet	a									628
nalety wynik	owe			1		-2									631
nliki skonmr	esowane	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	30
nonrzednie v	versie nli	ków	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	33
skróty klawie	70.00	NO W	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	865
tylko zaznac	7000 ohi	aktv	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	005
ustawionia n	owych de	okum	onto	ńw	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	52
usiuwieniu n widoki	owych ut	KUIII	enn	JW	•	•	•	•	•	•	•	•	·	·	02
worwetkie et	 warto dol	•		•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	·	0J 97
wszysikie un	wurte uut	KUIIIe	iiiy	•	•	•	•	•	·	•	•	•	·	·	27
zapisywanie pin	KOW .	•	·	·	•	·	·	•	·	•	•	•	·	·	21
automatyczn	ie	•	·	·	·	·	·	•	·	•	•	·	·	·	30
inne formaty	/ wektoro	we	·	·	·	·	·	·	·	·	•	·	·	·	28
poprzednie v	versje .	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	28
z miniaturan	nı		·	•		·	·	•	·	•	·	•	·	·	28
z notatkamı	i słowam	I KIU	CZOV	/ym	Ι.	·	·	·	·	·	·	·	·	·	28
z osadzonym	ni czcionk	ami	·	·	÷	·	·	·	·	·	•	·	·	·	28
z użyciem us	tawień z	aawa	nso	wan	ych	·	·	·	·	·	·	·	·	·	30
zapisywanie uk	ladu rozn	niesz	czer	nia	·	·	·	·	·	·	·	·	·	•	747
zarchiwizowane	pliki .	•	·	·	•	·	·	·	·	·	•	·	·	·	35
otwieranie .		•	•	·	•	·	·	·	·	·	•	·	·	·	35
wydobywani	e	•	·	·	•	·	·	·	·	·	•	·	·	·	35
zastępowanie															
czcionki Mac	intosh cz	cionk	ą W	inde	ows	•	•		·	·	·	·	·	•	461
wyinstalowa	ne czcion	ki	•		•	•	•	·		·		·	•		459
zastępcza cz	cionka W	indov	ws d	la c	zcio	nki l	Naci	intos	h	•	•	•	•	•	461
zawijanie															
tekst ozdobn	y wokół j	grafil	ki												426
tekst wokół o	obiektów							•							417
tekst wokół t	ekstu .														418
Zawijanie strony	y (efekt)														638
Zawirowanie (e	fekt) .														692
zaznaczanie .															97
elementy me	etamorfo	zy													483
grupy															98

xxxvi

obiekty								98
obiekty ukryte								101
obiekty ukryte i zablokowane .								102
obiekty ukryte w grupie								101
obiekty w grupach								101
obiekty w Menedżerze obiektów								206
obiekty zablokowane								102
poiedvnczv obiekt w arupie .								98
tekst								372
wezły		• •		•	• •	•	128	- 129
wiele obiektów		•	• •				98	3 100
wszystkie obiekty	•	• •		•	• •	•	~	90
wszystkie obiekty tekstowe	•	• •	•	• •	• •	•	·	99
wszysikie obiekty ieksiówe	•	• •	•	• •	• •	•	•	00
wszysikie prowudnice	•	• •	•	• •	• •	•	•	100
zu pomotų polu murkizy	•	• •	• •	•	• •	·	·	100
zaznaczanie markizą	·	• •	•	• •	• •	•	·	7/
Zaznaczanie zakładek	•	• •	• •	•	• •	·	·	123
zdlécia								
Photo CD	•	• •	• •	•	• •	·	·	818
w Teczce podręcznej	•	• •	•			•	·	54
zginanie								
znaczniki		•	• •	•	• •	·	752	2,784
zgodność sterownika	•		• •	•	• •	·	·	768
zgrupowane obiekty								
wyświetlanie danych	•			•		•	•	225
Ziarnistość (efekt)								690
złączanie węzłów								130
złożone metamorfozy								469
tworzenie								473
złożone wypełnienia								
PDF								849
zmiana								
połączone								831
zmiana nazw zakładek								723
zmiana nazwy								873
paski narzędzi.								876
pliki w Teczce podręcznej								55
strony								39
style kolorów								169
warstwy								212
wynełnienia i kontury w Terzce na	drec:	 7nei			• •	•	•	57
zmiana rozmiaru	ai ųti		•		• •	•	•	872
elementy na nackach narzadzi	·	• •	• •	•	• •	•	·	875
krawadzie wokół nacków narzodzi	;		• •	•	• •	•	•	975
πιανφαείο νοκοι μανκον παιτέξατ		• •	• •	•	• •	·	·	612
napy prove	·	• •	• •	•	• •	·	·	013
pusek siuliu	•	• •	• •	•	• •	•	·	003
puski narzędzi	·	• •	• •	•	• •	•	•	0/4
przyciski na paskach narzędzi .	•			•			•	ö/ک

zmiana rozmiaru dokumentu podczas dru	kowania				. 757
zmiana rozmiaru drukowanego obrazka					. 753
zmiana rozmiaru i rozdzielczości					
mapy bitowe				. 6	12 - 613
zmiana rozmiaru lub rozdzielczości					. 807
zmiany					179,181
cofanie i ponawianie					. 179
cofanie sekwencii					. 180
Zmiekczanie (efekt)					. 662
Zmnieisz nasycenie do zera (efekt)					. 600
zmnieiszanie rozdzielczości					. 771
kolorowe mapy bitowe.					. 771
many hitowe					771
many hitowe w skali szarości					771
monochromatyczne many bitowe					771
zmniejszanie rozmiarów nlików		•			
zmniejszenie nasvcenia do zera		• •	• •		600
znaczniki			•••	•••	. 000
					759
			•••	•••	784
znaczniki cięcia lub zainania			•••	• •	752
znaczniki PDF			•••	•••	763
		•		•••	763
dołączanie mpenączy		•		• •	. 703
uuiųtzume zukluuek		•	• • •		. 703
wyswieliulie		•	• •	• •	. 705
zhujuowume		·	• •		. 100
obiekty granczne i ieksiowe		•			. 100
oblekly lekslowe		•			. 190
siyie		• •		• •	. 101
2110KI			•••	• •	. JOU
znajaowanie i zamiana		•			. 100
obiekty teksiowe		•			. 190
znak woany		·	•••	• •	. 80/
		•	•••	• •	. 30/
		•	•••	• •	. 390
własciwości formatowania	 	•	• • •		. 382
wyswietianie konturow poaczas ustalai	11a oastę	pow	•••		. 39Z
ZNAKI ATUKATSKIE	• •	• •	• •	//0,/0	707 - 44
pozycjonowanie		·	• • •		. /8/
ustawienia linijki	• •	• •	• •	• •	. 65
ZNAKI WIODĄCE			•••	• •	. 403
znaki wodne		•	•••	• •	. 809
znaki wypunktowania		•	• • •	• •	. 405
dodawanie		•	• • •	• •	. 405
dostosowywanie			•••	• •	. 406
usuwanie					. 405

Indeks xxxvii

Zni	ekształcanie (efekty)		•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	·	•	686
	Bloki	•	•	·	·	•	•	•	•	•	•	·	·	·	686
	Kafelkowanie	•	•	•	•		•	•	•		•			•	693
	Marszczenie			•	•	•	·	•	•	•	·	·	•		691
	Przemieszczenie .		•	·	·		•	•	•	•	•	•		·	688
	Przesunięcie							•	•						689
	Świeża farba									•				•	694
	Wiatr														697
	Wir wodny														695
	Zawirowanie														692
	Ziarnistość														690
zni	ekształcanie obiektóv	ν.													485
	edycja zniekształceni	a Po	strze	ępier	nie										491
	efekt Postrzępienie														488
	efekt Wepchnij .														485
	efekt Wir														493
	efekt Wypchnij														485
	kopiowanie efektu Po	ostrz	epie	nie											490
	kopiowanie efektu W	epch	nii												488
	kopiowanie efektu W	ir.													495
	kopiowanie efektu W	voch	nii												488
	modvfikacia	/		-	-										496
	stosowanie efektu Pa	Istrze	nier	nie	•	•	•	•	•	•	•	·	·	•	488
	stosowanie efektu W	onchi	nii		•	•	•	•	•	•	•	·	•	·	485
	stosowanie efektu W	ir		•	•	·	•	•	•	•	•	•	•	•	103
	stosowanie efektu W	u . unch	nii	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	197
	stosowanie losowago	ofol		lactr	i		·	•	•	•	·	•	•	•	407
	siosowanie iosoweyo stocowanie nouwch z	niek	.10 F	USII	zéhi	eme	•	•	•	•	•	•	•	•	470
	siosowanie nowych z ucuwanie ofektu Pec	IIIek:	52101 ioni	cen	·	·	·	•	•	•	·	·	·	·	497
	usuwanie elektu Pos usuwania ofolytu Wos	ırzęp L.:	ieni :	e.	·	·	•	•	•	·	•	·	·	·	400
	usuwanie elektu wep	JCIIII	ŀ	·	·	·	·	•	•	·	•	·	·	·	400
	USUWANIE ETEKTU WIR	•	•	·	·	·	·	•	•	·	·	·	·	·	493
	usuwanie etektu Wyj	ochni D	I٠	•	·	÷	4	•	:	•	÷	·	·	·	487
	wzmacnianie efektu	Postr	zęp	enie	ewo	okre	slony	ych (obsz	arac	h	·	·	·	492
	zmiana liczby punktó	bw et	ektu	I Pos	strzę	pier	lie	•	•	·	·	·	·	·	492
	zmiana obrotu etekti	u Wir	· .	·	·	·	·	·	·	•	·	·	·	·	494
	zmiana środka	·	·	·	·	·	•	•	•	·	•	·	·	·	496
zni	ekształcenia Wepchni	i .	·	·	·	·	•	•	•	·	•	·	·	·	485
	kopiowanie	·	•	•	•	•	•	•	•	•	•	·	·	•	488
	stosowanie	·	•	•	•	·	•	•	•	•	•	·	·	•	485
	stosowanie nowych		·	·	·	•	•	•	•	•	•	•	•	•	497
	usuwanie		•	·	·		•	•	•	•	•	•		·	485
	zmiana środka 🛛 .			•	•			•	•						496
zni	ekształcenia Wypchn	ij.													485
	kopiowanie							•	•						488
	stosowanie													•	487
	stosowanie nowych														497
	usuwanie														487
	zmiana środka 🛛 .														496

xxxviii