

# CorelDRAW<sup>®</sup> Graphics Suite X7

Przewodnik „Szybki start”

# CorelDRAW Graphics Suite X7

Pakiet CorelDRAW® Graphics Suite X7 zawiera w pełni zintegrowane aplikacje i uzupełniające je moduły dodatkowe do obsługi wszystkich zadań graficznych: od projektowania ilustracji wektorowych i układu strony po edycję zdjęć, przekształcanie map bitowych w rysunki wektorowe oraz projektowanie stron WWW.

## Obszar roboczy programu CorelDRAW X7

**Pasek tytułu:** Tu wyświetlany jest tytuł otwartego dokumentu.

**Linijki:** Linie z podziałką, które służą do określenia rozmiarów i pozycji obiektów na rysunku.

**Standardowy pasek narzędzi:** Odlączany pasek, który zawiera skróty do elementów menu i innych poleceń, takich jak otwieranie, zapisywanie i drukowanie.

**Pasek menu:** Obszar zawierający opcje rozwijane i polecenia.

**Przybornik:** Zawiera narzędzia przeznaczone do tworzenia, wypełniania i modyfikowania obiektów na rysunku.

**Okno rysunku:** Obszar obramowany paskami przewijania i elementami sterującymi aplikacją. Zawiera stronę rysunku i otaczający ją obszar.

**Strona rysunku:** Prostokątny obszar wewnątrz okna rysunku. Jest to drukowana część obszaru roboczego.

**Paleta dokumentu:** Pasek dokowany zawierający próbniki kolorów dla bieżącego dokumentu.

**Pasek nawigacyjny:** Obszar zawierający elementy sterujące, które umożliwiają przechodzenie między stronami i dodawanie stron.

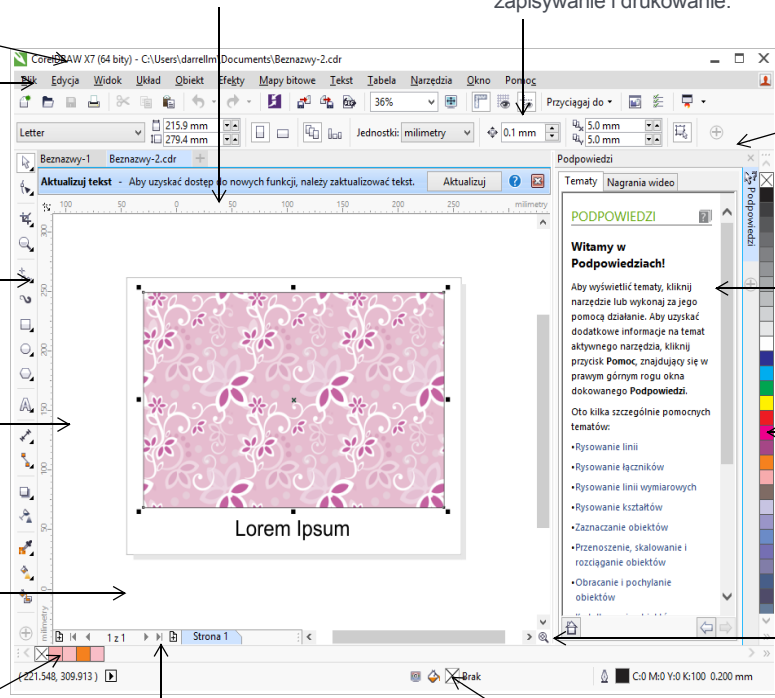
**Pasek stanu:** Zawiera informacje o właściwościach obiektu, takich jak typ, rozmiar, kolor, wypełnienie i rozdzielczość. Na pasku stanu wyświetlany jest też aktualne położenie wskaźnika myszy.

**Pasek właściwości:** Odlączany pasek poleceń związanych z aktywnym narzędziem lub obiektem.

**Okno dokowane:** Okno zawierające dostępne polecenia i ustawienia związane z danym narzędziem lub zadaniem.

**Paleta kolorów:** Pasek dokowany zawierający próbniki kolorów.

**Nawigator:** Przycisk otwierający mniejsze okno podglądu, ułatwiające poruszanie się po rysunku.



## Ekran powitalny

Ekran powitalny to centralne miejsce, z którego można przejść do zasobów edukacyjnych, informacji o subskrypcji i innych obszarów roboczych aplikacji. Można tam też znaleźć informacje o nowych funkcjach, pobrać najnowsze aktualizacje produktu i przeglądać projekty użytkowników programu CorelDRAW z całego świata.



## Możliwość wyboru obszaru roboczego

Zestaw wyspecjalizowanych obszarów roboczych zaprojektowano z myślą o zwiększeniu wydajności pracy. Dzięki nim narzędzia najczęściej używane przy określonych działaniach lub zadaniach są łatwiej dostępne.

Dostępne obszary robocze to: domyślny, prosty, klasyczny, ilustracja, układ strony i Adobe® Illustrator®.

Aby wybrać obszar roboczy, kliknij kolejno pozycje **Okno** ► **Obszar roboczy** lub wybierz jeden z dostępnych obszarów na ekranie powitalnym.

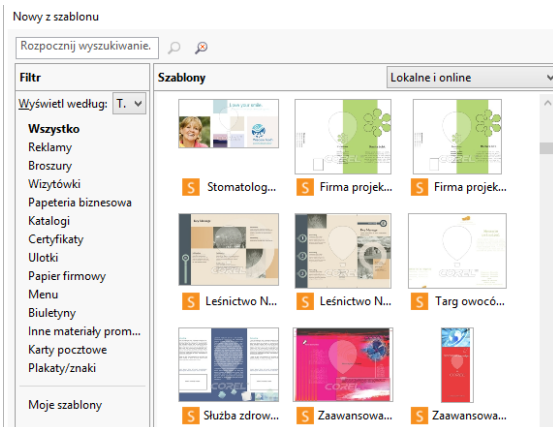
Aby dodać do aktywnego obszaru roboczego narzędzia lub elementy sterujące, kliknij przycisk **Szybkie dostosowanie**

# Przybornik programu CoreIDRAW X7

- 1 Paleta wysuwana **Narzędzie Wskaźnik** udostępnia narzędzia **Wskaźnik**, **Wskaźnik odręczny** i **Swobodna transformacja**.
- 2 Paleta wysuwana **Edycja kształtu** daje dostęp do narzędzi **Kształt**, **Wyglądanie**, **Smużenie**, **Ślimak**, **Przyciąganie**, **Odpychanie**, **Rozmazywanie** i **Chropowatość**.
- 3 Na palecie **Narzędzie Kadrowanie** dostępne są narzędzia **Kadrowanie**, **Nóż**, **Usuwanie segmentów wirtualnych** i **Gumka**.
- 4 Paleta wysuwana **Narzędzie Powiększenie** zapewnia dostęp do narzędzi **Powiększenie** i **Chwył**.
- 5 Paleta wysuwana **Krzywa** zawiera narzędzia **Rysunek odręczny**, **Linia z 2 punktów**, **Krzywe Béziera**, **Pisak**, **Linia b-sklejana**, **Łamana**, **Krzywa z 3 punktów** i **Inteligentne rysowanie**.
- 6 Narzędzie **Środki artystyczne** daje dostęp do narzędzi **Wzorec**, **Pędzel**, **Rozpylacz**, **Kaligrafia** i **Nacisk**.
- 7 Paleta wysuwana **Prostokąt** umożliwia dostęp do narzędzi **Prostokąt** i **Prostokąt z 3 punktów**.
- 8 Paleta wysuwana **Elipsa** umożliwia dostęp do narzędzi **Elipsa** i **Elipsa z 3 punktów**.
- 9 Na palecie wysuwanej **Obiekt** dostępne są narzędzia **Wielokąt**, **Gwiazda**, **Gwiazda złożona**, **Papier kratkowany**, **Spirala**, **Kształty podstawowe**, **Kształty strzałek**, **Kształty schematów blokowych**, **Kształty transparentów** i **Kształty objaśnień**.
- 10 Narzędzie **Tekst** umożliwia wpisywanie słów bezpośrednio na ekranie w postaci tekstu ozdobnego lub akapitowego, a narzędzie **Tabela** pozwala rysować i edytować tabele.
- 11 Paleta wysuwana **Wymiar** zapewnia dostęp do narzędzi **Wymiar równoległy**, **Wymiar poziomy lub pionowy**, **Wymiar kątowy**, **Wymiar segmentu** i **Objaśnienie z 3 punktów**.
- 12 Paleta wysuwana **Łącznik** umożliwia korzystanie z narzędzi **Łącznik prostoliniowy**, **Łącznik prostokątny**, **Łącznik zaokrąglony prostokątny** i **Edycja punktu zaczepienia**.
- 13 Na palecie wysuwanej **Narzędzia interakcyjne** dostępne są narzędzia **Cień**, **Obrys**, **Metamorfoza**, **Zniekształcenie**, **Obwiednia** i **Głębia**.
- 14 Narzędzie **Przezroczystość** umożliwia nadawanie obiektom przezroczystości.
- 15 Paleta wysuwana **Pipeta** zapewnia dostęp do narzędzi **Pipeta kolorów** i **Pipeta atrybutów**.
- 16 Paleta wysuwana **Wypełnienie interakcyjne** zawiera narzędzia **Wypełnienie interakcyjne** i **Wypełnienie siatkowe**.
- 17 Narzędzie **Inteligentne wypełnienie** umożliwia tworzenie obiektów z zamkniętych obszarów i późniejsze ich wypełnianie.
- 18 Przycisk **Szybkie dostosowanie** pozwala dodawać narzędzia do przybornika.

## Szablony

Szablon ułatwia rozpoczęcie nowego projektu. Szablony można przeglądać, wyświetlać i przeszukiwać według nazw, kategorii, słów kluczowych lub komentarzy projektanta.



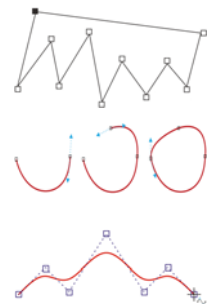
## Rysowanie linii

Narzędzia do rysowania dostępne na palecie wysuwanej **Krzywa** umożliwiają rysowanie linii krzywych i prostych, a także linii zawierających segmenty zarówno zakrzywione, jak i proste. Segmenty linii są połączone węzłami, które mają postać niewielkich kwadratów.

Narzędzia **Rysunek odręczny** i **Łamana** umożliwiają rysowanie linii odręcznych, podobnie jak przy szkicowaniu w bloku rysunkowym.

Narzędzia **Krzywe Béziera** i **Pisak** umożliwiają rysowanie linii segment po segmencie poprzez precyzyjne umieszczanie każdego węzła i określanie kształtu każdego zakrzywionego segmentu.



Narzędzie **Linia b-sklejana** umożliwia tworzenie gładkich krzywych o liczbie węzłów mniejszej niż w przypadku krzywych rysowanych za pomocą ścieżek odręcznych.

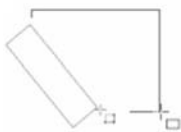


# Rysowanie kształtów



Program CorelDRAW udostępnia szeroką gamę narzędzi do rysowania kształtów.

## Prostokąt

Przeciągając ukośnie narzędzie **Prostokąt** , można narysować prostokąt lub kwadrat (w tym celu należy nacisnąć i przytrzymać klawisz **Ctrl**). Narzędzie **Prostokąt z 3 punktów**  umożliwia szybkie rysowanie prostokątów pod kątem.



## Elipsy

Aby narysować elipsę, przeciągnij ukośnie narzędzie **Elipsa** . Aby ograniczyć kształt obiektu do koła, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Ctrl**. Narzędzie **Elipsa z 3 punktów**  umożliwia szybkie rysowanie elips pod kątem.



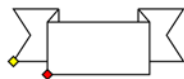
Aby narysować łuk lub wycinek, kliknij narzędzie **Łuk** lub **Wycinek** na pasku właściwości i przeciągnij je.

## Kształty złożone

Za pomocą palety wysuwanej **Obiekt** można rysować wielokąty, siatki, spirale i dwa rodzaje gwiazd: dokładne i złożone. Używając paska właściwości, można zmienić liczbę boków wielokąta, narożników gwiazdy, kolumn siatki lub zwojów spirali.

## Kształty dokładne


Paleta wysuwana **Obiekt** pozwala też rysować kształty podstawowe, strzałki, kształty schematów blokowych, transparenty i kształty objaśnień. Aby zmodyfikować wygląd niektórych kształtów, wystarczy wybrać wzorec kształtu z paska właściwości i przeciągnąć uchwyt w kształcie rombu (glif).




# Tekst

Do rysunków można dodawać dwa typy tekstu: tekst akapitowy i tekst ozdobny. Można też zaimportować tekst z zewnętrznego pliku albo wkleić tekst ze schowka.

## Tekst akapitowy

Tekstu akapitowego można użyć w większych fragmentach tekstu, wymagających zastosowania bardziej zaawansowanego formatowania. Przed dodaniem tekstu akapitowego trzeba przeciągnąć narzędziem **Tekst** , aby utworzyć ramkę tekstową.



 Aby wstawić tekst zastępczy, kliknij ramkę tekstową prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie **Wstaw tekst zastępczy**. Tekst zastępczy ułatwia ocenę wyglądu dokumentu przed zakończeniem pracy nad jego zawartością.

## Tekst ozdobny





Używając tekstu ozdobnego, można dodawać krótkie wiersze tekstu i stosować do nich wiele różnych efektów, takich jak cienie czy obrysy.

Tekst ozdobny można też dodawać do zamkniętej lub otwartej ścieżki.

## Dopasowywanie tekstu do ścieżki

Aby dopasować tekst do ścieżki, zaznacz go i kliknij kolejno pozycje **Tekst** ► **Dopasuj tekst do ścieżki**. Przesuń wskaźnik nad ścieżką i użyj dynamicznego podglądu, aby ustawić tekst w odpowiednim miejscu. Następnie kliknij, aby zamocować tekst do ścieżki.



 Aby edytować tekst na ścieżce, kliknij narzędzie **Tekst**  i wskaż ścieżkę. Kiedy wskaźnik zamieni się na wskaźnik dopasowywania tekstu do ścieżki, kliknij i dodaj tekst.



## Interakcyjne funkcje OpenType

Funkcje OpenType pozwalają wybierać różne wersje poszczególnych znaków (glify). Aby było to możliwe, dana czcionka i wybrane znaki muszą obsługiwać funkcje OpenType.



Do funkcji OpenType należą ułamki, ligatury, liczby porządkowe, ornamenti, kapitaliki, znaki kaligraficzne itd. Czcionki OpenType bazują na standardzie Unicode, co czyni je idealnym rozwiązaniem do projektowania na różnych platformach i obsługi wielu języków. Program CorelDRAW sugeruje też odpowiednie funkcje OpenType, które można zastosować w tekście.

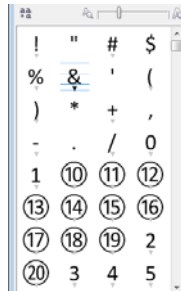
## Zabawa czcionkami

Funkcja Zabawa czcionkami (**Tekst ▶ Zabawa czcionkami**) pozwala wyświetlić przykładowy tekst po zastosowaniu różnych czcionek i rozmiarów, co ułatwia wybór czcionek używanych w projekcie. Można wyświetlić podgląd wstępnie przygotowanych przykładów tekstu albo wpisać lub wkleić własny tekst. Okno dokowane Zabawa czcionkami zapewnia też dostęp do zaawansowanych funkcji czcionek OpenType.



## Okno dokowane Wstaw znak

Okno dokowane **Wstaw znak** (**Tekst ▶ Wstaw znak**) zawiera wszystkie znaki, symbole i glify związane z wybraną czcionką, ułatwia więc znajdowanie odpowiednich znaków i wstawianie ich do dokumentów. Opcja filtrowania pozwala wyświetlić tylko potrzebne podzbiory znaków. Można na przykład wyświetlić tylko należące do danej czcionki znaki i symbole zapisane cyrylicą.



## Łatwa identyfikacja czcionek


Program CorelDRAW pozwala szybko rozpoznawać czcionki w projektach klientów. Wystarczy w tym celu zarejestrować próbkę czcionki i wysłać ją do strony WhatTheFont w serwisie MyFonts (dostępnym tylko w wersji angielskiej).

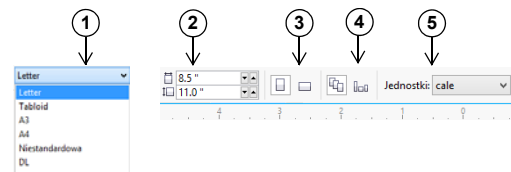
[www.myfonts.com/WhatTheFont/](http://www.myfonts.com/WhatTheFont/)

Aby zidentyfikować czcionkę, kliknij kolejno pozycje **Tekst ▶ WhatTheFont?!**, ustaw wokół tekstu zaznaczenie markizą i naciśnij klawisz **Enter** w celu zakończenia rejestrowania próbki. Później wykonuj instrukcje wyświetlane na stronie WWW.

## Układ strony

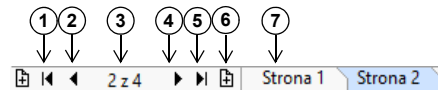
Pasek właściwości Strona pozwala dostosowywać ustawienia strony, takie jak rozmiar strony, jej wymiary, orientacja (pozioma lub pionowa), jednostki miary, odległość podsuwania i odległość duplikowania.

- Aby przejść do paska właściwości Strona, kliknij narzędzie **Wskaźnik** , a następnie kliknij puste miejsce w oknie rysunku.
- Aby otworzyć menu kontekstowe umożliwiające zmianę nazwy, usunięcie lub zduplikowanie bieżącej strony albo wstawianie nowych stron, kliknij prawym przyciskiem myszy kartę strony.



- Wybierz wzorec rozmiaru strony z listy **Rozmiar strony**.
- Określ niestandardową szerokość i wysokość strony w polach **Wymiary strony**.
- Wybierz orientację strony: **poziomą** lub **pionową**.
- Aby zastosować rozmiar strony tylko do bieżącej strony, kliknij przycisk **Bieżąca strona**.
- Wybierz jednostkę miary z listy **Jednostki rysunku**.

Do przechodzenia między stronami w dokumencie służy pasek nawigacyjny dokumentu w lewym dolnym rogu okna aplikacji.



- Przejdź do pierwszej strony.
- Przejdź do poprzedniej strony.
- Otwórz okno dialogowe **Przejdź do strony**.
- Przejdź do następnej strony.
- Przejdź do ostatniej strony.
- Dodaj nową stronę.
- Kliknij kartę dowolnej strony, aby do niej przejść.

Aby wstawić numery stron, kliknij kolejno pozycje **Układ ▶ Ustawienia numerów stron** i wybierz odpowiednie ustawienia.

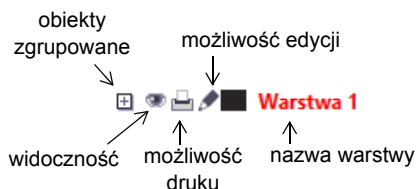
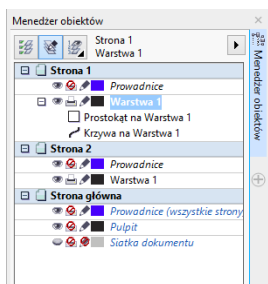
## Narzędzia układu strony

Można wyświetlać linijki, siatki i prowadnice strony ułatwiające organizację obiektów i umieszczanie ich dokładnie w odpowiednim miejscu.

Aby wyświetlić lub ukryć siatki, prowadnice i linijki, kliknij menu **Widok** i wybierz elementy, które mają być wyświetlane.

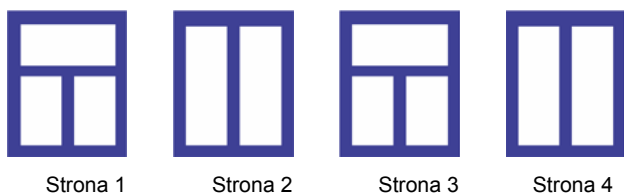
## Warstwy

Cała zawartość jest umieszczana na warstwie. Zawartość stosowana w przypadku określonej strony jest umieszczana na warstwie lokalnej. Zawartość stosowana w przypadku wszystkich stron dokumentu jest umieszczana na warstwie globalnej, zwanej główną. Warstwy główne są przechowywane na wirtualnej stronie, zwanej stroną główną.



## Warstwy główne

Dzięki możliwości wyboru warstw głównych obejmujących strony parzyste, nieparzyste i wszystkie, łatwo tworzyć projekty określonych stron w dokumentach zawierających wiele stron, np. broszur 16- lub 32-stronicowych. Można na przykład ustawić inne nagłówki lub stopki na stronach o numerach parzystych i nieparzystych.



## Skala rysunku

Można wybrać wzorzec skali lub skalę niestandardową, według której odległości na rysunku będą proporcjonalne do odległości rzeczywistych. Można na przykład określić, że jeden cal na rysunku będzie odpowiadał jednemu metrowi w rzeczywistości.

Aby określić skalę rysunku, dwukrotnie kliknij linijkę — pojawi się okno dialogowe **Opcje**. Kliknij polecenie **Edytuj skalę** i wybierz wzorzec skali lub skalę niestandardową.

## Siatka i siatka bazowa

Siatka to szereg przecinających się linii przerywanych lub kropek, które ułatwiają precyzyjne rozmieszczanie i umieszczanie obiektów w oknie rysunku. Siatka bazowa składa się z linii przypominających arkusz papieru w linie i pomaga w wyrównywaniu linii bazowych tekstu.

Aby ustawić siatkę i siatkę bazową, kliknij kolejno pozycję **Narzędzia** ▶ **Opcje** i na liście kategorii **Dokument** wybierz pozycję **Siatka**.

## Prowadnice



Prowadnice to linie, które można umieścić w dowolnym miejscu okna rysunku w celu łatwiejszego rozmieszczania obiektów. Prowadnice można zaznaczać, przenosić, obracać, blokować lub usuwać. Można też zmieniać ich kolor lub wzorec linii przerywanej.

Aby dodać prowadnicę, przeciągnij wskaźnik myszy z linijki pionowej lub poziomej do okna rysunku. Możesz też kliknąć kolejno pozycje **Narzędzia** ▶ **Opcje** i na liście kategorii **Dokument** wybrać pozycję **Prowadnice**.

## Przyciąganie

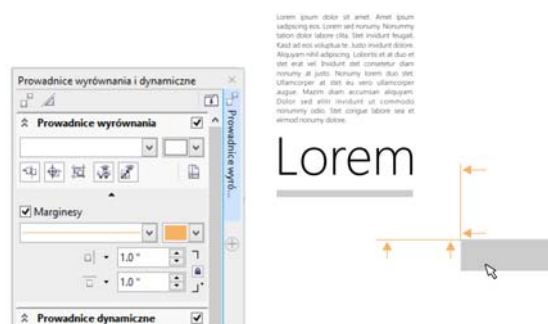
Przesuwane lub rysowane obiekty można przyciągać do innych obiektów na rysunku, do elementów na stronie (np. do środka strony), do siatki dokumentu, siatki pikseli, siatki bazowej lub prowadnic. Obiekt przesunięty w pobliżu punktu przyciągania zostaje przy nim zablokowany.

Aby włączyć lub wyłączyć przyciąganie, kliknij pozycję **Przyciągaj do** na standardowym pasku narzędzi i włącz lub wyłącz przyciąganie do odpowiednich elementów strony.

## Prowadnice wyrównania


Prowadnice wyrównania ułatwiają szybsze umieszczanie obiektów. Te tymczasowe prowadnice są wyświetlane podczas tworzenia, zmieniania rozmiaru lub przesuwania obiektów względem środków innych obiektów w pobliżu.

Aby wyświetlić prowadnice wyrównania, kliknij kolejno pozycję **Widok** ▶ **Prowadnice wyrównania**. Aby zmodyfikować ustawienia prowadnic wyrównania, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▶ **Okna dokowane** ▶ **Prowadnice wyrównania i dynamiczne** i wybierz odpowiednie opcje.



## Praca z obiektami

Praca z obiektami stanowi zasadniczą część tworzenia rysunków.

Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia **Wskaźnik** , aby aktywować uchwyty zaznaczenia. Aby zmieniać wymiary obiektu z zachowaniem proporcji, przeciągnij uchwyt narożny. Aby zmieniać wymiary obiektu bez zachowania proporcji, przeciągnij uchwyt środkowy.



Aby zaznaczyć wiele obiektów, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Shift** i kliknij każdy obiekt.

Aby aktywować uchwyty obrotu, kliknij obiekt dwukrotnie. Aby obrócić obiekt w lewo lub w prawo, przeciągnij uchwyt narożny. Aby interakcyjnie pochylić obiekt, przeciągnij uchwyt środkowy. Aby ustawić środek względny obiektu, przeciągnij jego środek.












Aby przesunąć zaznaczony obiekt, wskaż jego środek i przeciągnij obiekt w nowe położenie. Aby podsuwać obiekty o ustaloną odległość, użyj klawiszy **strzałek**. Aby podsuwać obiekty o ułamek ustalonej odległości, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Ctrl**, i użyj klawiszy **strzałek**. Aby podsuwać obiekty o wielokrotność ustalonej odległości, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Shift**, i użyj klawiszy **strzałek**.

Jeśli zgrupujesz co najmniej dwa obiekty, są one traktowane jako jedna całość. Grupowanie pozwala zastosować to samo formatowanie do wszystkich obiektów w grupie.

Aby zgrupować zaznaczone obiekty lub rozłączyć ich grupę, kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▶ **Grupuj** i wybierz odpowiednią opcję.


Obiekty są ułożone na rysunku jeden nad drugim, zwykle w kolejności ich tworzenia lub importowania.

|   |                            |                   |
|---|----------------------------|-------------------|
|  | Przesuń na wierzch strony  | Ctrl+Początek     |
|  | Przesuń na spód strony     | Ctrl+Koniec       |
|  | Przesuń na wierzch warstwy | Przesunięcie+PgUp |
|  | Przesuń na spód warstwy    | Przesunięcie+PgDn |
|  | Przesuń wyżej              | Ctrl+PgUp         |
|  | Przesuń niżej              | Ctrl+PgDn         |
|  | Przed...                   |                   |
|  | Za...                      |                   |
|  | Odwróć kolejność           |                   |

Aby zmienić kolejność zaznaczonych obiektów, kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▶ **Kolejność** i wybierz odpowiednią opcję z menu.


Aby zaznaczyć obiekty w kolejności ich utworzenia, naciśnij klawisz **Tab**.


## Kształtowanie obiektów

Używając narzędzia **Kształt** , można zmieniać kształt obiektu. Różne typy obiektów można kształtować na różne sposoby.

### Prostokąty




Aby zaokrąglić wszystkie rogi prostokąta, przeciągnij dowolny z jego narożników za pomocą narzędzia **Kształt** .

Po kliknięciu narzędzia **Prostokąt**  można też użyć paska właściwości, aby utworzyć narożniki zaokrąglone, wyłobione lub ścięte. Oryginalny promień narożnika zostaje zachowany podczas skalowania; prostokąty z narożnikami wyłobionymi, ściętymi lub zaokrąglonymi można rozciągać bez zniekształcania narożników.




### Elipsy

Aby utworzyć wycinek z elipsy, przeciągnij węzeł elipsy za pomocą narzędzia **Kształt** , tak aby wskaźnik znajdował się wewnątrz elipsy. Aby utworzyć łuk z elipsy, przeciągnij węzeł, tak aby wskaźnik znajdował się na zewnątrz elipsy.







### Wielokąty i gwiazdy





Aby zmienić kształt wielokąta lub gwiazdy, kliknij narzędzie **Kształt**  i przeciągnij węzeł w żądanym kierunku. Aby przekształcić wielokąt w gwiazdę, przeciągnij węzeł w stronę środka.



### Więcej narzędzi kształtowania

Oprócz narzędzia **Kształt** , paleta wysuwana **Edycja kształtu** zawiera narzędzia udostępniające kreatywne możliwości modyfikowania obiektów wektorowych.




Narzędzie **Wygładzanie**  pozwala wygładzić obiekty złożone z krzywych, aby usunąć kanciaste krawędzie i zmniejszyć liczbę węzłów. Narzędzia **Smużenie**  i **Rozmazywanie**  umożliwiają kształtowanie obiektu przez pociąganie za rozszerzenia lub tworzenie wcięć wzdłuż jego konturu.

Za pomocą narzędzia **Ślimak**  można kliknąć obiekt i zastosować do niego efekt wiru. Narzędzia **Przyciąganie**  i **Odpychanie**  pozwalają kształtować obiekty przez przyciąganie węzłów do siebie lub ich odpychanie. Narzędzie **Chropowatość**  pozwala przeciągnąć wzdłuż krawędzi obiektu, aby uzyskać efekt kanciastych lub poszarpanych krawędzi.




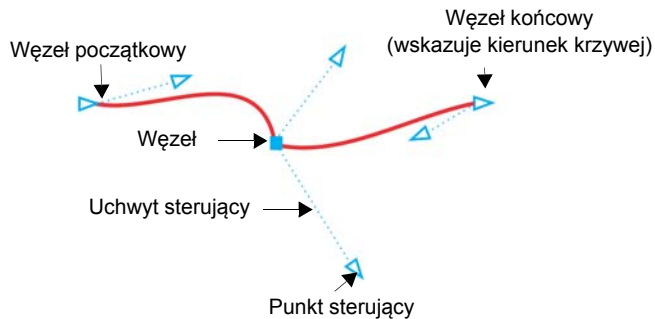
Wielkość końcówki pędzla i intensywność efektu każdego narzędzia można określić za pomocą elementów sterujących na pasku właściwości.


## Przekształcanie obiektów w krzywe

Aby móc edytować pojedyncze węzły, obiekty utworzone za pomocą narzędzi kształtowania, takich jak **Prostokąt**  i **Elipsa** , trzeba najpierw przekształcić je w krzywe (**Obiekt** ▶ **Przekształć w krzywe** lub skrót klawiaturowy **Ctrl + Q**). Jedynym wyjątkiem od tej zasady są obiekty utworzone przy użyciu narzędzia **Wielokąt** .

## Kształtowanie linii i krzywych

Obiekty złożone z linii i krzywych można kształtować, manipulując ich węzłami i segmentami za pomocą narzędzia **Kształt** , a także dodając i usuwając węzły.



- Aby dodać węzeł, kliknij ścieżkę dwukrotnie. Możesz też kliknąć ścieżkę, a potem przycisk **Dodaj węzły** na pasku właściwości.
- Aby usunąć węzeł, kliknij go dwukrotnie. Możesz też zaznaczyć węzeł, a potem przycisk **Usuń węzły** na pasku właściwości.
- Aby zmniejszyć liczbę węzłów, zaznacz je markizą za pomocą narzędzia **Kształt**  i kliknij przycisk **Redukcja węzłów** na pasku właściwości.

## Efekty

Dodając do obiektów efekty obrysu, perspektywy, głębi, fazy lub cienia, można tworzyć złudzenie trójwymiarowej głębi.

## Obrys

Do obiektu można dodać obrys, tworząc szereg koncentrycznych linii biegnących w stronę środka obiektu lub na zewnątrz od niego.




- Aby zastosować obrys, kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▶ **Obrys**, wybierz odpowiednie ustawienia w oknie dokowanym **Obrys** i kliknij przycisk **Zastosuj**.

## Cień

Cienie symulują padanie światła na obiekt z jednej z pięciu określonych perspektyw: płaskiej, prawej, lewej, dolnej i górnej. Dodając cień, można zmienić jego perspektywę i dopasować takie atrybuty, jak kolor, krycie, stopień zanikania, kąt oraz wtapianie.



- Aby zastosować cień, zaznacz obiekt, kliknij narzędzie **Cień**  i przeciągnij nim od środka obiektu. Zdefiniuj dowolne atrybuty na pasku właściwości.

## Efekt fazy

Efekt fazy (**Efekty** ▶ **Faza**) dodaje do obiektu graficznego lub tekstowego trójwymiarową głębię, sprawiając, że krawędzie obiektu wyglądają jak pochylone. W efektach fazy można stosować zarówno kolory dodatkowe, jak i kolory rozbarwiane (CMYK), można je więc z powodzeniem zastosować w pracach przeznaczonych do druku. Styl fazy **Płaskorzeźba** nadaje obiektowi wygląd płaskorzeźby. Styl **Miękka krawędź** sprawia, że niektóre fragmenty powierzchni wyglądają jak zacienione.



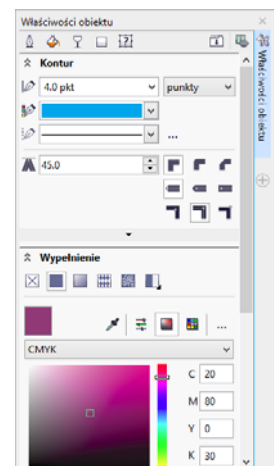
## Wypełnienia i kontury

Do wnętrza obiektów lub innych zamkniętych obszarów można stosować wypełnienia kolorem, deseniem, teksturą i inne rodzaje wypełnień. Można też zmieniać kolor konturów obiektu.

## Okno dokowane Właściwości obiektu

Okno dokowane **Właściwości obiektu** (**Okno** ▶ **Okna dokowane** ▶ **Właściwości obiektu**) zawiera opcje formatowania i właściwości odpowiadające danemu typowi obiektu.

Jeśli na przykład utworzysz prostokąt, w oknie dokowanym **Właściwości obiektu** zostaną automatycznie wyświetlone opcje formatowania konturu, wypełnienia i przezroczystości, jak również właściwości prostokąta.





Po utworzeniu ramki tekstowej w oknie dokowanym zostaną natychmiast wyświetlone opcje formatowania znaków, akapitów i ramki, a także właściwości ramki tekstowej.

## Typy wypełnień

Obiektom można nadawać wypełnienia jednolite, tonalne, wypełnienia deseniem lub teksturą, a także wypełnienia postscriptowe i siatkowe.



W wypełnieniach jednolitych stosuje się kolory jednolite, które można wybrać lub utworzyć za pomocą modeli kolorów oraz palet kolorów.

W wypełnieniach tonalnych występuje płynne przejście między co najmniej dwoma kolorami. Obiekty można też wypełniać grafiką wektorową (wypełnienia deseniem wektorowym) lub mapą bitową (wypełnienia deseniem mapy bitowej).



Wypełnienia teksturą pozwalają imitować wygląd naturalnych materiałów, takich jak woda, chmury czy kamień. Wypełnienia postscriptowe to złożone wypełnienia teksturą, utworzone w języku PostScript.

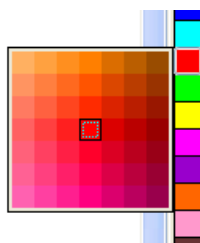
Wypełnienia siatkowe pozwalają tworzyć płynne przejścia kolorów, nadające obiektom wrażenie objętości i realistyczne efekty trójwymiarowe.



Aby wypełnić obiekt, wybierz typ wypełnienia z obszaru **Wypełnienie** w oknie dokowanym **Właściwości obiektu** i odpowiednie opcje wypełnienia. Aby zastosować wypełnienie siatkowe, użyj narzędzia **Wypełnienie siatkowe**.

## Wybieranie kolorów

Paleta kolorów to kolekcja próbników kolorów. Używając domyślnej palety kolorów, można wybierać zarówno kolory wypełnienia, jak i konturu. Wybrane kolory wypełnienia i konturu są wyświetlane w próbnikach kolorów na pasku stanu.



Aby wypełnić obiekt kolorem jednolitym, kliknij próbnik koloru na palecie kolorów lub przeciągnij kolor do obiektu.

Aby zmienić kolor konturu, kliknij prawym przyciskiem myszy próbnik koloru na palecie kolorów lub przeciągnij kolor do obrisy obiektu.

Aby pomieszać kolory, zaznacz obiekt w określonym kolorze, naciśnij klawisz **Ctrl** i kliknij inny kolor na palecie kolorów.

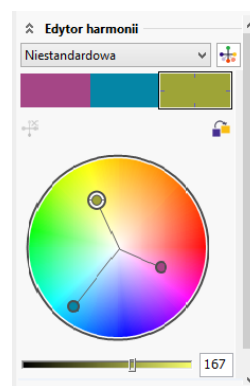
Aby wybrać spośród różnych odcieni koloru, kliknij próbnik koloru i przytrzymaj wciśnięty przycisk myszy.

Kolory wypełnień i konturów można też wybierać z okien dialogowych koloru, klikając dwukrotnie przycisk **Wypełnienie** lub **Kontur** na pasku stanu.

## Style i harmonie kolorów

Okno dokowane **Style kolorów** pozwala dodawać kolory użyte w dokumencie jako style kolorów. Aby utworzyć styl kolorów z obiektu, wystarczy przeciągnąć obiekt na okno dokowane **Style kolorów**. Każde zaktualizowanie stylu koloru powoduje również aktualizację wszystkich obiektów, w których jest on używany.

Harmonia kolorów to grupa pasujących do siebie stylów kolorów, które połączono ze sobą, aby utworzyć schemat kolorów. Do harmonii kolorów można zastosować określone reguły, aby zmienić wszystkie kolory i tworzyć różne schematy kolorów.



## Narzędzie Pipeta

Podczas próbkowania koloru za pomocą narzędzia **Pipeta** automatycznie przełącza się ono w tryb **Zastosuj kolor**, próbkowany kolor można więc od razu zastosować. Aby szybko włączyć narzędzie **Pipeta**, naciśnij klawisze **Ctrl + Shift + E**.

Narzędzie Pipeta jest też dogodnie umieszczone w różnych oknach dialogowych koloru, dzięki czemu można próbkować i dopasowywać kolory z dokumentu bez konieczności zamykania okna dialogowego.

## Dostęp do większej liczby palet kolorów

Okno dokowane **Menedżer palet kolorów** (**Okno > Okna dokowane > Menedżer palet kolorów**) ułatwia tworzenie, organizowanie oraz wyświetlanie lub ukrywanie domyślnych i niestandardowych palet kolorów. Można tworzyć palety RGB przeznaczone do wykorzystania na stronach WWW, palety CMYK przeznaczone do druku, a także dodawać palety kolorów opracowane przez podmioty zewnętrzne. Okno dokowane **Menedżer palet kolorów** zawiera profile PANTONE®, takie jak system PANTONE® Goe™, oraz paletę Fashion+Home.

## Zarządzanie kolorami

Zarządzanie kolorami zapewnia wierniejsze przedstawienie kolorów, gdy dokument jest oglądany, modyfikowany, współdzielony, eksportowany do innego formatu lub drukowany. Do ustawiania profili kolorów, zasad zarządzania

kolorami i odwzorowania kolorów można wykorzystywać domyślne albo dotyczące danego dokumentu ustawienia zarządzania kolorami. Ustawienia dotyczące danego dokumentu mają podczas pracy z tym plikiem pierwszeństwo przed ustawieniami domyślnymi aplikacji.

Aby przejść do domyślnych lub dotyczących danego dokumentu ustawień zarządzania kolorami, kliknij kolejno pozycje **Narzędzia ▶ Zarządzanie kolorami**.

## Kody QR

Popularne w reklamach i na opakowaniach produktów kody QR (ang. Quick Response — dosł. szybka odpowiedź, szybka reakcja) zapewniają użytkownikom smartfonów szybki dostęp do stron internetowych danej marki, zawierających np. dodatkowe informacje o produkcie. Można określić informacje zapisywane w kodzie QR, takie jak adres URL, adres e-mail, numer telefonu, wiadomość SMS, dane kontaktowe, zdarzenie kalendarza lub geolokalizacja.



Aby utworzyć kod QR, kliknij kolejno pozycje **Obiekt ▶ Wstaw kod QR**. W obszarze **Kod QR** w oknie dokowanym **Właściwości obiektu** wybierz opcję z listy **Typ kodu QR**.

## Widok Piksele




Widok Piksele wyświetla pikselową interpretację rysunku, umożliwiającą powiększenie obszaru obiektu i dokładniejsze wyrównanie obiektów. Pozwala się też dokładniej zorientować, jak dany projekt będzie wyglądał w Internecie.

Aby włączyć ten widok, kliknij kolejno pozycje **Widok ▶ Piksele**. Z listy **Poziomy powiększenia** na pasku właściwości wybierz pozycję **800%**.

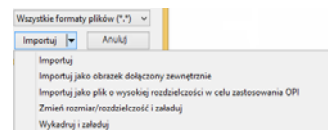
## Importowanie plików

Program CorelDRAW pozwala importować pliki (**Plik ▶ Importuj** lub **Ctrl + I**) utworzone w innych aplikacjach i wykorzystywać je w projektach. Można na przykład zaimportować plik w formacie Portable Document Format (PDF), JPEG lub Adobe® Illustrator® (AI). Typy plików można sortować według daty, rozszerzenia, nazwy lub opisu.

Jeśli chcesz zaimportować plik tekstowy, kliknij narzędzie **Tekst** , aby odfiltrować z listy wszystkie pliki w innych formatach.

Zaimportowany plik można umieścić jako obiekt w aktywnym oknie aplikacji. Przy importowaniu można również zmienić rozmiar pliku i wyśrodkować jego układ.

Podczas importowania mapy bitowej można zmienić jej rozmiar lub rozdzielczość w celu zmniejszenia rozmiaru pliku; można ją również wykadrować, eliminując zbędne fragmenty obrazka.



## Edytowanie zdjęć

Pakiet CorelDRAW Graphics Suite oferuje wiele funkcji pozwalających na skuteczną i wydajną edycję zdjęć oraz innych map bitowych. Niektóre z tych funkcji są dostępne tylko w programie Corel® PHOTO-PAINT™.

### Usuwanie niepotrzebnych obszarów ze zdjęć

Pracownia wycinków w programie Corel PHOTO-PAINT (**Obrazek ▶ Pracownia wycinków**) pozwala wycinać obszary obrazka z otaczającego je tła. Funkcja ta umożliwia izolowanie obszarów obrazka i zachowanie szczegółów krawędzi, takich jak krawędzie włosowe lub rozmazane.

Narzędzie Inteligentne skalowanie (**Obrazek ▶ Inteligentne skalowanie**) ułatwia usuwanie ze zdjęć niepotrzebnych obszarów i jednocześnie dostosowanie współczynnika proporcji zdjęcia bez zniekształcania jego pozostałej zawartości.

### Pliki RAW z aparatu fotograficznego

Podczas importowania plików RAW z aparatu fotograficznego można wyświetlić informacje o właściwościach pliku i ustawieniach aparatu, dostosować kolor i odcień zdjęcia oraz poprawić jego jakość.

### Pracownia prostowania obrazka

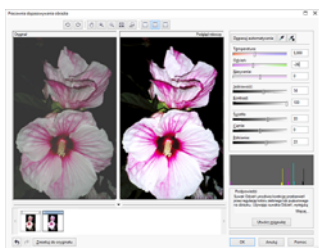
Za pomocą okna dialogowego **Wyprostuj obrazek** można wyprostować zdjęcia zrobione aparatem lub zeskanowane pod kątem, a także usunąć zniekształcenia poduszkowe i beczkowe spowodowane przez obiektyw.



Aby otworzyć Pracownię prostowania obrazka, kliknij kolejno pozycje **Mapy bitowe ▶ Wyprostuj obrazek** (CorelDRAW) lub **Dopasuj ▶ Wyprostuj obrazek** (Corel PHOTO-PAINT).

## Pracownia dopasowywania obrazka

Pracownia dopasowywania obrazka składa się z logicznie zorganizowanych automatycznych i ręcznych elementów sterujących służących do poprawiania obrazka, poczynając od jego prawego górnego rogu. Wysoce wskazane jest wykadrowanie lub wyretuszowanie obrazka jeszcze przed rozpoczęciem korekcji kolorów i tonów.



Aby utworzyć Pracownię dopasowywania obrazka, kliknij kolejno pozycje **Mapy bitowe** ▶ **Pracownia dopasowywania obrazka** (CorelDRAW) lub **Dopasuj** ▶ **Pracownia dopasowywania obrazka** (Corel PHOTO-PAINT).

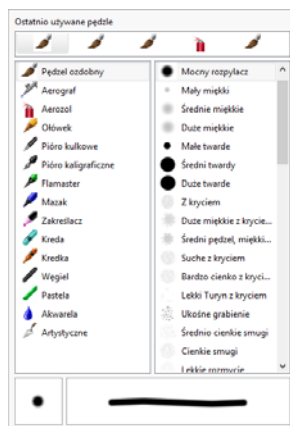
## Efekty specjalne

Efekty fotograficzne, takie jak Rozmycie typu bokeh, Koloryzacja, Tonowanie sepią i Wehikuł czasu, pozwalają odtworzyć stosowane dawniej style fotograficzne i nadać obrazkom niepowtarzalny charakter. Efekty specjalne dostępne są w menu **Mapy bitowe** w programie CorelDRAW lub w menu **Efekty** w programie Corel PHOTO-PAINT.



## Selektor Pędzel

Selektor **Pędzel** w programie Corel PHOTO-PAINT zawiera wszystkie kategorie i typy pędzli, ułatwia więc ich wyszukiwanie. W selektorze **Pędzel**, dostępnym na paskach właściwości narzędzi **Malowanie** i **Klonowanie** i **Klonowanie**, dostępne są podglądy końcówek i pociągnięć pędzli oraz zapisane ustawienia pięciu ostatnio używanych pędzli.



## Okno dokowane Menedżer obiektów

Okno dokowane **Menedżer obiektów** w programie Corel PHOTO-PAINT (**Okno** ▶ **Okna dokowane** ▶ **Menedżer obiektów**) pozwala wyświetlać obiekty znajdujące na obrazku i zarządzać nimi. Umożliwia na przykład ukrywanie, wyświetlanie i zmienianie nazwy lub kolejności ułożenia obiektów. Pozwala też wybrać tryb scalania, decydujący o sposobie przejścia obiektu w obiekty, które znajdują się pod nim.

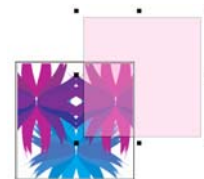
## Cień

W programie Corel PHOTO-PAINT można dodawać cienie do każdego obiektu, również do tekstu. Bezpośrednio w oknie obrazka można zmienić kolor, położenie, kierunek i przezroczystość cienia.

Aby utworzyć cień, kliknij narzędzie **Cień** i przeciągnij nim od środka lub od krawędzi obiektu.

## Przezroczystość

Przezroczystość obiektu można zmienić, aby odkryć elementy obrazka znajdujące się pod spodem. Obiektom można nadać przezroczystość jednolitą lub tonalną, a także przezroczystość tekstury lub desenia mapy bitowej.



Aby zastosować przezroczystość w programie Corel PHOTO-PAINT, kliknij narzędzie **Przezroczystość obiektu** i użyj elementów sterujących na pasku właściwości. Możesz też użyć elementu sterującego **Przezroczystość** w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**.

Aby zastosować przezroczystość w programie CorelDRAW, kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▶ **Właściwości obiektu** i użyj elementów sterujących w obszarze **Przezroczystość** w oknie dokowanym **Właściwości obiektu**.

## Trasowanie map bitowych

Używając polecenia Szybkie trasowanie, można przeprowadzić trasowanie mapy bitowej w jednym kroku. Można też użyć elementów sterujących w programie PowerTRACE, aby wyświetlić podgląd trasowania i dostosować jego rezultaty.

Aby przeprowadzić trasowanie mapy bitowej, zaznacz ją w programie CorelDRAW i kliknij polecenie **Trasuj mapę bitową** na pasku właściwości.

## Eksportowanie plików

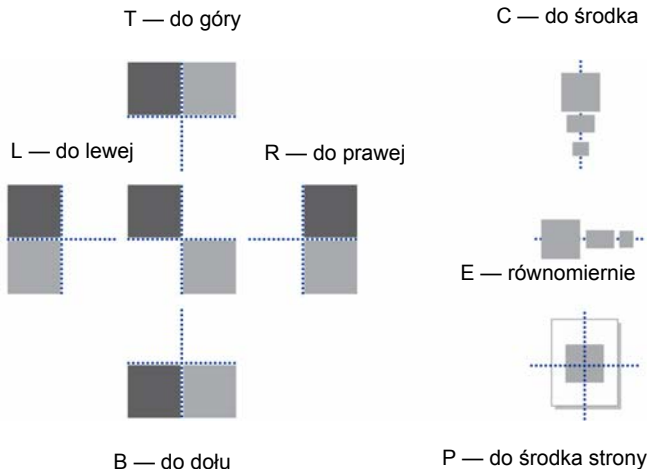
Obrazki można eksportować (**Plik** ▶ **Eksportuj** lub **Ctrl + E**) i zapisywać w wielu różnych formatach wykorzystywanych w innych aplikacjach. Można na przykład wyeksportować plik do formatu Adobe Illustrator (AI), PDF lub JPG. Ponieważ niektóre formaty plików nie obsługują wszystkich funkcji pliku programu CorelDRAW (CDR), warto zapisać oryginalny plik przed wyeksportowaniem go.

Okno dialogowe **Eksport dla Internetu** (**Plik** ▶ **Eksport dla Internetu**) zawiera elementy sterujące dotyczące eksportu i umożliwi wyświetlenie podglądu efektów zastosowania różnych ustawień filtrowania przed eksportem pliku. Pozwala też określić przezroczystość obiektów i kolory otoczki wygładzanych krawędzi oraz wyświetlać podgląd tych zmian na bieżąco.

# Skróty klawiaturowe

Aby wyświetlić wszystkie skróty klawiaturowe, kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ► **Dostosowanie**. Na liście kategorii **Dostosowanie** kliknij kolejno pozycję **Polecenia**, kartkę **Klawisze skrótów** i polecenie **Wyświetl wszystkie**.

Skróty klawiaturowe wyrównania pozwalają szybko rozmieszczać obiekty na stronie.



Dostępne materiały można przeglądać lub przeszukiwać przy użyciu słów kluczowych; oznaczać je jako ulubione, głosować na wybraną zawartość lub kopiować materiały z systemu Content Exchange do folderu prywatnego.

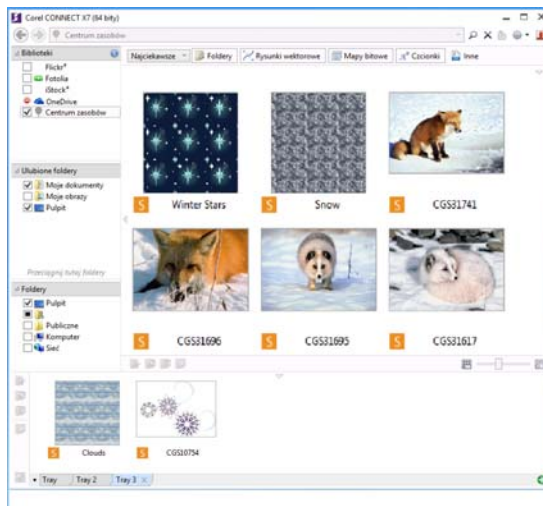
Można też znajdować zawartość znajdującą się na komputerze, w sieci lokalnej lub w witrynach wybranych dostawców zawartości internetowej. Po wyszukaniu potrzebnej zawartości można ją zaimportować do dokumentu, otworzyć w związanym z nią programie lub zgromadzić w zasobniku do przyszłego wykorzystania.

## Website Creator

Program Corel® Website Creator™ pozwala łatwo i szybko projektować oraz tworzyć strony internetowe, a także zarządzać nimi. Aby pobrać program Corel Website Creator, trzeba mieć członkostwo CorelDRAW i zalogować się na konto corel.com. Kliknij kolejno pozycje **Pomoc** ► **Ustawienia konta**, aby przejść do strony **Twoje konto**, a następnie kliknij pozycję **Do pobrania dla członków i subskrybentów**.

## Corel® CONNECT™

Program Corel CONNECT zapewnia dostęp do systemu Content Exchange, internetowego repozytorium obrazków clipart, zdjęć, czcionek, symboli, ramek, deseni i list obrazków, z których można korzystać, mając konto corel.com.



**Corel Corporation**  
1600 Carling Ave.  
Ottawa, ON  
K1Z 8R7  
Kanada

**Corel UK Limited**  
Sapphire Court  
Bell Street  
Maidenhead  
Berkshire SL6 1BU  
Wielka Brytania

**Corel Taipei**  
5F, No. 18 Jihu Road  
Neihu, Taipei 114  
Tajwan