

abc

Roland Zimek

Poznaj CoreIDRAW X5 PL...
i odkryj niesamowite możliwości grafiki wektorowej!

Obiekty i podstawy rysunku wektorowego, czyli jak
tworzyć rysunki w CoreIDRAW

Tekst, tabele i praca z bitmapami, czyli do czego
jeszcze może służyć program

Modyfikacje obiektów i efekty, czyli na czym polega
dopracowanie szczegółów

X5 PL

CoreIDRAW



Hellon



» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

» Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

» Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

» Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

» Czytelnia

- Fragmenty książek online

» Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991–2011

ABC CorelDRAW X5 PL

Autor: [Roland Zimek](#)
ISBN: 978-83-246-2958-9
Format: 158×228, stron: 264



Poznaj CorelDRAW X5 PL... i odkryj niesamowite możliwości grafiki wektorowej!

- Obiekty i podstawy rysunku wektorowego, czyli jak tworzyć rysunki w CorelDRAW
- Tekst, tabele i praca z bitmapami, czyli do czego jeszcze może służyć program
- Modyfikacje obiektów i efekty, czyli na czym polega dopracowanie szczegółów

O istnieniu programu CorelDRAW niewątpliwie słyszeli wszyscy użytkownicy komputerów. Nie wszyscy jednak korzystają z jego możliwości, często zniechęceni fundamentalną odmiennością od innych programów graficznych. CorelDRAW, bardzo łatwy w obsłudze, uchodzi za aplikację o niepojętych zasadach działania. A przecież niejednokrotnie można uzyskać w nim efekty znacznie lepsze niż w programach Paint czy Photoshop. W wersji CorelDRAW X5 PL oprócz tradycyjnych narzędzi pojawiły się także pewne usprawnienia: nowy mechanizm zarządzania kolorami i przekształcania rysunków bitmapowych na wektorowe, współpraca z ekranami dotykowymi oraz procesorami wielordzeniowymi i możliwość podglądu w widoku pikseli.

Książka „ABC CorelDRAW X5 PL” pozwoli Ci łatwo i szybko wejść w świat CorelDRAW, zrozumieć zasady jego działania i zacząć samodzielnie projektować plakaty, szyldy, broszury czy wizytówki, a także tworzyć skomplikowane rysunki techniczne. Dowiesz się, jak posługiwać się obiektami i w jakich sytuacjach warto stosować grafikę wektorową. Poznasz zasady pracy z tabelami, konturami i wypełnieniami. Nauczysz się włączać do swoich projektów partie tekstowe i formatować je według własnego uznania. Kolejnym krokiem będzie nauka dopieszczania szczegółów projektu, od drobnych modyfikacji do efektów specjalnych. Strona po stronie biegle opanujesz cały CorelDRAW – i nie zawahasz się go użyć!

- Uruchamianie programu i pierwsze kroki
- Zapisywanie, otwieranie i drukowanie rysunków
- Corel Connect i korzystanie z okien dokowanych
- Podstawy rysunku wektorowego
- Praca z tekstem i tabelami
- Używanie wypełnień i konturów
- Precyzyjne rysowanie
- Edycja krzywych
- Modyfikacje obiektów
- Praca z bitmapami
- Efekty

Sprawdź, jak bajeczne efekty możesz uzyskać w CorelDRAW X5 PL!



abc

SPIS TREŚCI

1	Wstęp	7
	Opis programu CorelDRAW X5	7
	Co nowego w programie?	8
	Wymagania systemowe	11
	Różnice między rysunkiem rastrowym a wektorowym	12
2	Pierwsze kroki	17
	Uruchamianie programu	17
	Podstawowe terminy	20
	Wygląd ekranu	21
	Zapisywanie, otwieranie i drukowanie rysunków	25
	Zapisywanie rysunków	25
	Otwieranie rysunków	28
	Drukowanie rysunków	29
	Corel Connect	30
	Korzystanie z okien dokowanych	34
	Obszar roboczy	36
	Rozmiar strony	36
	Tło strony	38
	Wstawianie i usuwanie stron	39
	Widok dokumentu	40

3	Podstawy rysunku wektorowego	43
	Rysowanie prostych obiektów	43
	Prostokąty, elipsy, wielokąty, gwiazdy i spirale	44
	Kształty podstawowe	48
	Obiekty z 3 punktów	49
	Inteligentne rysowanie	49
	Nadawanie obiektom kolorów	51
	Transformacje obiektów	54
	Precyzyjne transformacje obiektów	58
	Tworzenie kopii obiektu	60
	Tworzenie kopii obiektu podczas transformacji	60
	Tworzenie wielu kopii obiektu	61
	Duplikowanie obiektu	62
	Klonowanie obiektów	64
	Symbole	66
	Kolejność obiektów	71
	Wybieranie obiektów	72
	Grupowanie obiektów	74
	Blokowanie obiektów	76
	Wyrównywanie i rozkładanie obiektów	76
	Wyrównywanie	76
	Rozkładanie	78
4	Praca z tekstem i tabelami	81
	Tekst	81
	Wprowadzanie tekstu	81
	Importowanie tekstu	84
	Formatowanie tekstu	86
	Wyrównywanie obiektów względem tekstu	103
	Wstawianie znaków specjalnych	104
	Rozpoznawanie kroju czcionki	104
	Tabele	107
	Tworzenie tabel	107
	Zaznaczanie wybranych elementów tabeli	110
	Praca nad kolumnami, wierszami i komórkami	111
5	Używanie wypełnień i konturów	115
	Zmiana ustawień domyślnych	116
	Wypełnienie jednolite	117
	Wypełnienie tonalne	121
	Wypełnienie deseniem	124
	Wypełnienie teksturą	126
	Wypełnienie postscriptowe	127
	Okno dokowane Kolor	129
	Kontury obiektów	129
	Interakcyjne wypełnienie	134
	Wypełnienie siatkowe	136

	Inteligentne wypełnianie	136
	Przekształcanie konturu w obiekt	137
	Paleta dokumentu	139
6	Precyzyjne rysowanie	141
	Linijki	142
	Siatka	145
	Prowadnice	147
	Dynamiczne prowadnice	149
	Przyciąganie do obiektów	151
7	Edycja krzywych	155
	Rysowanie linii	155
	Rysunek odręczny	156
	Linia z 2 punktów	158
	Krzywe Béziera	159
	Środki artystyczne	159
	Pisak	162
	Linia b-sklejana	163
	Łamana	163
	Krzywa z 3 punktów	164
	Łącznik	165
	Wymiary	166
	Krzywe Béziera	169
	Zmiana kształtu krzywych	172
	Zmiana kształtu obiektów	176
8	Modyfikacje obiektów	179
	Narzędzia kadrowania	179
	Kadrowanie	180
	Nóż	181
	Gumka	181
	Usuwanie segmentów wirtualnych	182
	Narzędzia kształtu	183
	Pędzel rozmazujący	183
	Pędzel chropowaty	184
	Swobodna transformacja	185
	Łączenie obiektów	186
	Kształtowanie	187
	Spawanie	188
	Przycinanie	189
	Część wspólna	190
	Uprość	190
	Przód bez tyłu	191
	Tył bez przodu	191
	Granice	191

9	Praca z bitmapami	193
	Edycja grafiki rastrowej	193
	Trasowanie	199
10	Efekty	205
	Dopasowanie, transformacje i korekcja	206
	Metamorfoza	207
	Obrys	213
	Obwiednia	215
	Głębina	218
	Faza	225
	Soczewka	227
	Perspektywa	232
	Kadrowanie	234
	Narzędzia efektów	237
	Metamorfoza	238
	Obrys	238
	Zniekształcenie	239
	Cień	240
	Obwiednia	242
	Głębina	242
	Przezroczystość	242
	Dopasowanie tekstu do ścieżki	246
	Obwiednia i oblewanie tekstem obiektów	249
	Skorowidz	251

PODSTAWY RYSUNKU WEKTOROWEGO

Rysowanie prostych obiektów

Podstawowym elementem każdego rysunku wektorowego jest obiekt. Obiekt można określić jako dowolną figurę geometryczną, taką jak na przykład prostokąt, elipsa, wielokąt, odcinek i inne. Kształt i wygląd takich obiektów można w dowolny sposób modyfikować, aż przybiorą postać oczekiwaną przez użytkownika. Ostateczna wersja rysunku wektorowego składa się najczęściej z wielu pojedynczych obiektów. Zaletą takich rysunków jest to, że można je dowolnie skalować bez utraty jakości, dzięki czemu nie muszą być od początku tworzone w takim rozmiarze, w jakim na przykład mają być drukowane. Wiele pojedynczych obiektów można połączyć w grupy, tak aby wygodniej można się było nimi posługiwać.

Prostokąty, elipsy, wielokąty, gwiazdy i spirale

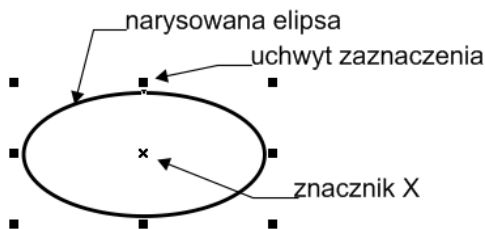
Aby narysować jakikolwiek obiekt, należy skorzystać z przybornika widocznego z lewej strony ekranu. Na początek proponuję narysować prostokąt. W tym celu odszukaj przycisk z taką właśnie figurą i kliknij go. Cursor myszy zamieni się w krzyżyk z małym prostokątem.

Następnie wskaż na kartce jeden z narożników przyszłego prostokąta i trzymając przez cały czas wciśnięty lewy przycisk myszy, przesuвай ją tak, aby wskazać przeciwny narożnik prostokąta — podobnie postępuje się podczas rysowania elipsy oraz innych obiektów.

Po narysowaniu dowolnego obiektu zobaczysz na jego obwodzie szereg czarnych kwadratów. Są to tak zwane uchwyty zaznaczenia (lub po prostu uchwyty). Natomiast w środku obiektu zawsze pojawia się znacznik (✕) ułatwiający przemieszczanie danego obiektu, gdy masz wybrane narzędzie inne niż wskaźnik — rysunek 3.1.

Rysunek 3.1.

Uchwyty
zaznaczenia
oraz znacznik
środku obiektu



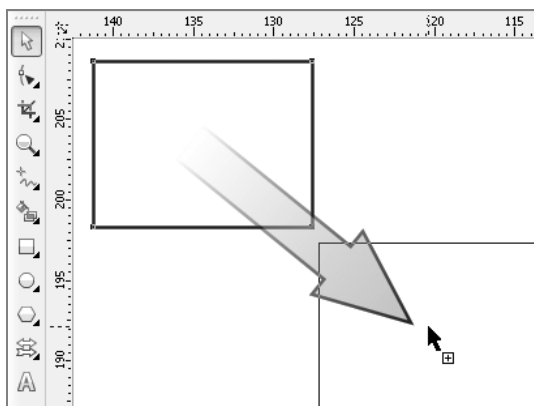
Obiekt możesz narysować, zaczynając od jego lewego górnego narożnika i przeciągając kursor myszy do przeciwnego narożnika. Możesz jednak rozpocząć rysowanie obiektu od jego dowolnego narożnika, ważne jednak, abyś zakończył rysowanie koniecznie w przeciwnym rogu.

Jeżeli narysowałeś jeden bądź kilka obiektów, możesz wskazać któryś z nich i przesunąć go w dowolne miejsce. W tym celu wybierz narzędzie *Wskaźnik*. Następnie kliknij dany obiekt, aby go zaznaczyć.

Żeby przesunąć obiekt w inne miejsce, chwyć go lewym przyciskiem myszy. Cursor myszy w trakcie przeciągania obiektu zamieni się w mały znak plus ze strzałkami na końcach (⊕). Przeciągnij obiekt w wybrane miejsce na kartce, trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy, a potem zwolnij go (rysunek 3.2).

Rysunek 3.2.

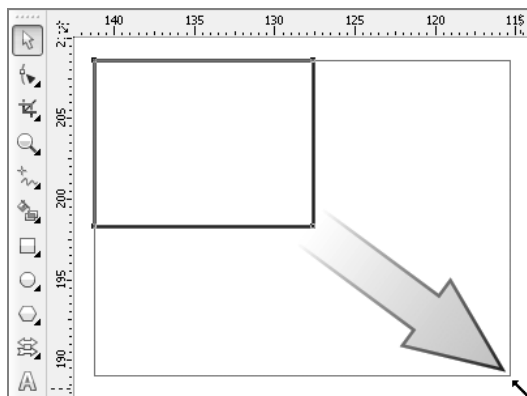
Zmiana
położenia
obiektu



Aby zmienić rozmiar obiektu, zaznacz dowolny obiekt, a potem chwyć i przeciągnij górny lub dolny uchwyt, żeby zmienić rozmiar w pionie. Następnie chwyć lewy bądź prawy uchwyt i zmień szerokość obiektu. Aby równocześnie zmienić wysokość i szerokość obiektu, chwyć jeden z narożnikowych uchwytów i przesuń mysz (rysunek 3.3).

Rysunek 3.3.

Zmiana
rozmiaru
obiektu



Zwróć uwagę na to, że przeciągając jeden z uchwytów znajdujących się w narożniku obiektu, zmieniasz jego rozmiar proporcjonalnie (to znaczy, że proporcje poziomego i pionowego rozmiaru obiektu pozostają niezmienione). Jeżeli zamierzasz zmienić rozmiar obiektu bez zachowania jego proporcji, podczas zmiany rozmiaru trzymaj wciśnięty na klawiaturze lewy klawisz *Alt*.

Kiedy wskazany jest jakiś obiekt, możesz go łatwo usunąć, wciskając klawisz *Delete*.

Korzystając z narzędzia służącego do rysowania elips, można także narysować okrąg. Aby to zrobić, wybierz narzędzie do rysowania elips i przytrzymując wciśnięty klawisz *Ctrl*, narysuj okrąg (podobnie postępuj w przypadku rysowania kwadratu za pomocą narzędzia służącego do rysowania prostokątów).

Zwróć uwagę na to, że podczas rysowania kwadratu czy prostokąta zawsze jeden z narożników będzie się znajdował w miejscu, gdzie zacząłeś rysowanie. Istnieje jednak możliwość rysowania figury nie od narożnika, ale od środka. W tym celu podczas całego procesu należy trzymać wciśnięty klawisz *Shift* (tak samo można rysować elipsy i inne obiekty, o których jeszcze nie mówiłem). Sprawdź także, co się stanie, gdy jednocześnie przytrzymasz klawisze *Ctrl* i *Shift* podczas rysowania.



Możesz także w łatwy sposób narysować prostokąt o rozmiarach całej strony. W tym celu wystarczy dwa razy szybko kliknąć narzędzie prostokąta.

Jeżeli masz zaznaczony obiekt i klikniesz dwa razy narzędzie prostokąta z przytrzymanym klawiszem *Shift*, to narysujesz prostokąt o rozmiarach zaznaczonego obiektu.

Znacznie więcej możliwości wybrania różnych ustawień masz podczas rysowania wielokątów i gwiazd (rysunek 3.4).

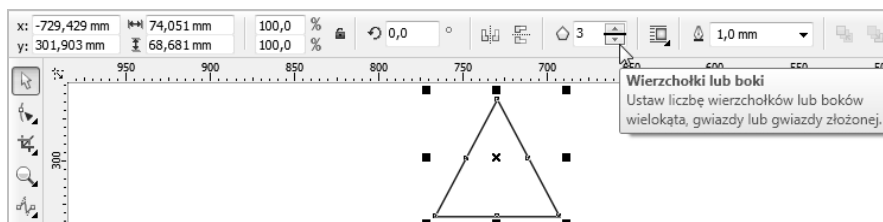
Rysunek 3.4.

Wielokąt
i gwiazdy



Aby narysować wielokąt, wybierz narzędzie *Wielokąt*, a następnie przeciągnij wskaźnik myszy na ukos (pamiętaj, żeby trzymać przy tym wciśnięty lewy przycisk myszy). Zostanie narysowany wielobok o pięciu wierzchołkach.

Wybierz liczbę wierzchołków wielokąta za pomocą pola *Wierzchołki lub boki* znajdującego się na pasku właściwości. Na przykład gdy wybierzesz dla wielokąta wartość 3, otrzymasz trójkąt (rysunek 3.5).



Rysunek 3.5. Zmiana liczby wierzchołków wielokąta

Aby narysować gwiazdę, musisz rozwinąć narzędzie *Wielokąt*. Następnie wybierz narzędzie do rysowania gwiazd i przeciągnij kursor myszy na ukos (pamiętaj, żeby trzymać przy tym wciśnięty lewy przycisk myszy). Zostanie narysowana gwiazda o pięciu ramionach.

W polu *Wierzchołki lub boki* wpisz (lub wybierz strzałkami) wymaganą liczbę ramion gwiazdy.

Aby narysować złożoną gwiazdę, rozwiń zakładkę *Wielokąt* i wybierz narzędzie do rysowania złożonych gwiazd. Następnie przeciągnij kursor myszy na ukos (pamiętaj, żeby trzymać przy tym wciśnięty lewy przycisk myszy). Zostanie narysowana złożona gwiazda o dziewięciu ramionach.

W polu *Wierzchołki lub boki* wpisz (lub wybierz strzałkami) wymaganą liczbę ramion złożonej gwiazdy.

Jeśli chcesz narysować spiralę, wybierz narzędzie *Spirala*, które pojawi się, gdy przytrzymasz przez chwilę wciśnięty lewy przycisk myszy nad zakładką *Wielokąt* (rysunek 3.6).

Rysunek 3.6.

Pasek narzędzi spirali



Na pasku właściwości spirali wybierz liczbę zwojów. Zdecyduj, czy chcesz narysować spiralę o skoku stałym, czy o skoku logarytmicznym (rysunek 3.7).

Rysunek 3.7.

Spirala o skoku stałym i logarytmicznym oraz kratka



Jeżeli zdecydujesz się na spiralę o skoku logarytmicznym, musisz także określić współczynnik rozszerzania spirali.

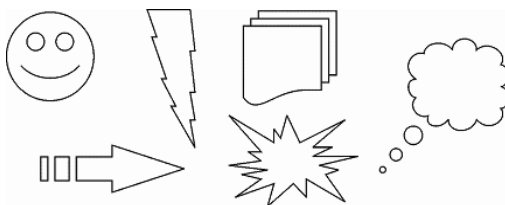
Na tej samej palecie wysuwanej, na której znajduje się wielokąt i spirala, masz też możliwość wybrania rysowania kratek. Ten obiekt jest dość prosty i dlatego możesz wybrać na pasku narzędzi jedynie interesującą Cię liczbę kolumn i wierszy.

Kształty podstawowe

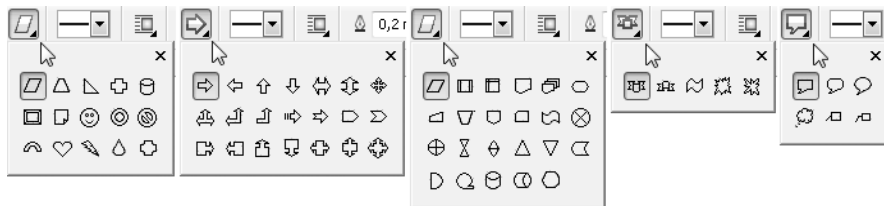
CorelDRAW posiada także wiele zdefiniowanych obiektów podstawowych. Umożliwiają one narysowanie kształtów, takich jak strzałki, błyskawice, dymki, wstęgi, serca itp. (rysunek 3.8).

Rysunek 3.8.

Przykładowe kształty zdefiniowane w programie



Aby narysować dowolny z takich kształtów, wybierz i przytrzymaj przez chwilę narzędzie *Kształty podstawowe*. Wskaż na palecie grupę, która Cię interesuje. Następnie kliknij przycisk *Kształty dokładne* znajdujący się na pasku właściwości i wybierz konkretny kształt, który chcesz utworzyć (rysunek 3.9).



Rysunek 3.9. Palety przykładowych kształtów

Wiele narysowanych w ten sposób kształtów możesz jeszcze dodatkowo zmodyfikować (na przykład z uśmiechniętej buzi możesz zrobić smutną). Aby to zrobić, wskaż obiekt i odszukaj mały czerwony symbol, a następnie chwyć go i przesuń (rysunek 3.10).

Rysunek 3.10.

Zmiana kształtu prostych obiektów



Obiekty z 3 punktów

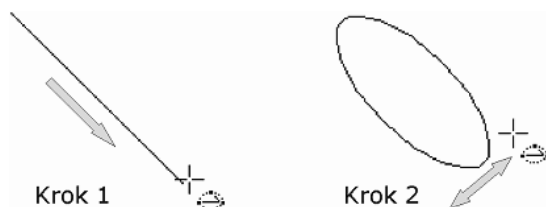
Gdy zechcesz narysować prostokąt lub elipsę obrócone pod kątem innym niż 90 stopni do krawędzi kartki, pomocne będą tak zwane obiekty z 3 punktów. Są to predefiniowane obiekty o tajemniczo brzmiących nazwach: *Elipsa z 3 punktów*, *Prostokąt z 3 punktów* i *Krzywa z 3 punktów*. Narzędzia te przyspieszają bardziej precyzyjne rysowanie pochyłonych obiektów. Do tej pory, gdy chciałeś narysować obróconą elipsę, po jej utworzeniu musiałeś ją ponownie kliknąć i obrócić, chwytając za jedną z zaokrąglonych „strzałek”. Nowe narzędzie pozwala wykonać tę czynność znacznie szybciej.

Aby narysować elipsę z 3 punktów, wciśnij i przytrzymaj przez chwilę narzędzie *Elipsa*, a pojawi się dodatkowe menu. Kliknij drugą z kolei ikonę. Wciśnij lewy przycisk myszy i przytrzymując go, przesuń mysz. Na ekranie pojawi się linia bazowa określająca jedną z osi elipsy.

Zwolnij przycisk i poruszając myszą, określ rozmiar elipsy. Ponowne kliknięcie lewym przyciskiem myszy spowoduje ostateczne zaakceptowanie obiektu (rysunek 3.11).

Rysunek 3.11.

Rysowanie elipsy z 3 punktów



W podobny sposób możesz narysować *Prostokąt z 3 punktów*. *Krzywą z 3 punktów* opiszę przy okazji omawiania rysowania krzywych.

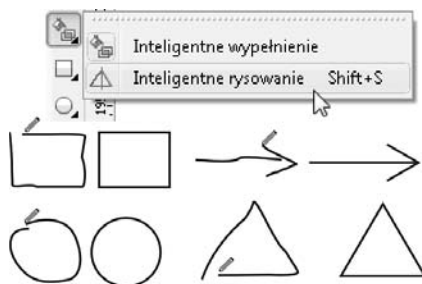
Inteligentne rysowanie

Bardzo ciekawym narzędziem jest tak zwane *Inteligentne rysowanie*. Pozwala naszkicować odręcznie dowolny obiekt, w którym program postara się rozpoznać jeden z podstawowych kształtów, takich jak na przykład prostokąt, elipsa, strzałka itp. W ten sposób narysowane ręcznie kształty przestaną odróżniać się od tych narysowanych za pomocą odpowiednich narzędzi (rysunek 3.12).

Aby skorzystać z uproszczonego rysowania, rozwiń paletę narzędzia *Inteligentne wypełnianie*. Wybierz przycisk inteligentnego rysowania. Narysuj odręcznie dowolny kształt, trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy.

Rysunek 3.12.

Inteligentne
rysowanie



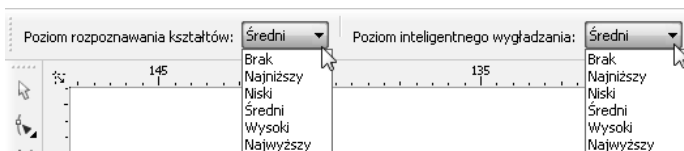
Program postara się samodzielnie rozpoznać narysowany kształt i przekształcić go w jedną z podstawowych figur.

Jeżeli narysowany kształt będzie zbyt odstępował od jednej ze znanych programowi figur, CorelDRAW będzie w stanie jedynie nieznacznie go uprościć, na przykład odszukując i poprawiając proste odcinki.

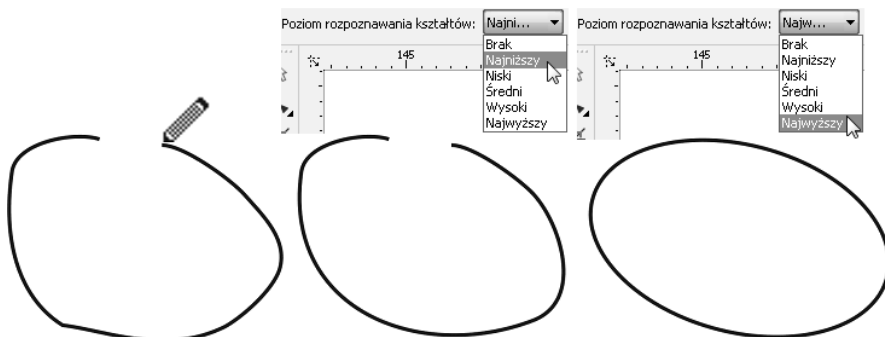
Jeżeli uznasz, że program zbyt słabo rozpoznaje rysowane przez Ciebie kształty, możesz zwiększyć poziom rozpoznawania, rozwijając listę *Poziom rozpoznawania kształtów* na pasku właściwości (rysunek 3.13).

Rysunek 3.13.

Wybór poziomu
rozpoznawania



Wybierając pozycję *Najwyższy*, spowodujesz, że program będzie się starał za wszelką cenę rozpoznać w narysowanym przez Ciebie kształcie jedną z podstawowych figur. Ustawienie *Najniższy* spowoduje, że jedynie bardzo podobne figury będą rozpoznawane (rysunek 3.14).



Rysunek 3.14. Różne poziomy rozpoznawania kształtu

W podobny sposób możesz zmienić poziom wygładzania ostrych narożników. Wystarczy w tym celu zmienić ustawienie listy *Poziom inteligentnego wygładzania*.

Aby wyłączyć rozpoznawanie oraz wygładzanie kształtów, wystarczy na obu opisanych powyżej listach wybrać pozycję *Brak*.

Nadawanie obiektom kolorów

W tej części rozdziału zajmę się wybieraniem kolorów. Ponieważ możliwości nadawania obiektom kolorów oraz wypełnień są olbrzymie i w celu dokładnego ich poznania trzeba by omawiać trochę bardziej skomplikowane czynności, zajmę się tutaj tylko najbardziej podstawowymi opcjami.

Chcąc szybko nadać obiektowi kolor, wskaż ten element, a na paletce znajdującej się z prawej strony ekranu kliknij kolor, który chcesz mu nadać. Wnętrze obiektu zostanie wypełnione wybranym kolorem (jest to tak zwany kolor wypełnienia).

Aby zmienić kolor konturu obiektu, kliknij prawym przyciskiem myszy kolor z tej samej palety.

Jeżeli na paletce nie znajdziesz odpowiedniego koloru, skorzystaj z małych strzałek. Strzałką w górę i strzałką w dół możesz „przewijać” paletę kolorów (jest ich więcej, niż widać na ekranie), a strzałką w lewą stronę rozwija całą dostępną paletę kolorów (rysunek 3.15).

Rysunek 3.15.

Wypełnienie
i kontur obiektu

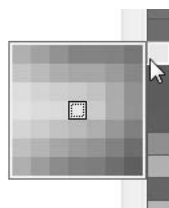


Aby usunąć kolor obiektu, kliknij przekreślony kwadrat (☒) znajdujący się na samej górze palety kolorów. Pozwala on nadać obiektom przezroczystość. Potraktowany w ten sposób obiekt nie posiada wypełnienia (lub konturu).

Możesz także wybrać inny odcień interesującego Cię koloru. W tym celu przytrzymaj dłużej kolor jak najbardziej zbliżony do potrzebnej Ci barwy, a będziesz mógł zastosować jego odcień, inny niż te pokazane dotychczas, ponieważ pojawi się wówczas dodatkowa paleta kolorów. Kliknij wybrany kolor (rysunek 3.15).

Rysunek 3.16.

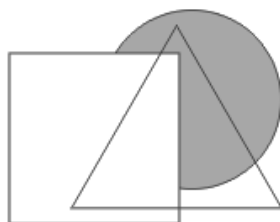
Paleta
z dodatkowymi
kolorami



Na rysunku poniżej widoczne jest szare kółko, biały kwadrat i przezroczysty trójkąt. Przezroczystość jest często mylona z kolorem białym, gdyż rysujesz na białej „kartce”, która „prześwituje” przez obiekt (rysunek 3.17).

Rysunek 3.17.

Przezroczysty
trójkąt umożliwia
zobaczenie
obiektów
leżących pod nim

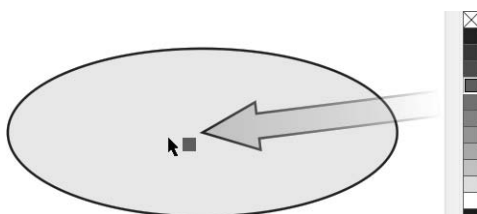


Wybrany kolor można również przeciągnąć na konkretny obiekt. Dzięki temu przed zmianą koloru nie trzeba zaznaczać obiektu. Aby to zrobić, kliknij wybrany kolor i przytrzymując lewy przycisk myszy, przeciągnij go nad obiekt i puść. Powtórz to jeszcze raz, ale tym razem przeciągnij kolor na kontur obiektu.

W trakcie przeciągania koloru trzeba zwrócić uwagę na kursor myszy. Zobaczysz obok niego kwadrat w wybranym kolorze. Gdy kursor myszy znajdzie się nad konturem obiektu, z prawej strony pojawi się kwadrat pusty w środku, a gdy kursor znajdzie się nad obiektem, kwadrat ten ponownie zostanie wypełniony wybranym kolorem. W ten sposób możesz przeciągać kolory, nadając obiektom wybrane wypełnienia lub kolory konturów (rysunek 3.18).

Rysunek 3.18.

Przeciąganie
koloru na obiekt

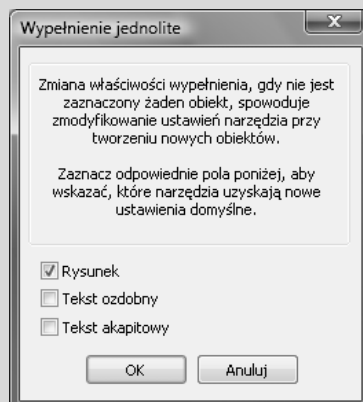




Jeżeli podczas przeciągania puścisz lewy przycisk myszy w miejscu, gdzie nie ma żadnego obiektu, pojawi się okno o nazwie *Wypełnienie jednolite* z zaznaczoną opcją *Rysunek* (rysunek 3.19). Jeżeli ją zaakceptujesz, klikając przycisk *OK* lub wciskając *Enter*, od tej pory każdy nowo rysowany obiekt będzie miał taki właśnie kolor. Będzie to tak zwany kolor domyślny.

Rysunek 3.19.

Nadawanie
domyślnego
koloru



Bardzo ciekawą funkcją jest mieszanie kolorów. Jeśli podczas przeciągania jakiegoś koloru przytrzymasz wciśnięty klawisz *Ctrl*, a docelowy obiekt będzie już wypełniony jakimś innym kolorem, oba kolory zostaną ze sobą zmieszane w stosunku 90% do 10% (90% koloru wcześniejszego do 10% nowego).

Możesz także skopiować kolor z jednego obiektu do innego. W tym celu złap prawym przyciskiem myszy obiekt, z którego chcesz skopiować kolor. Następnie przesuń wskaźnik myszy nad obiekt docelowy i dopiero wtedy zwolnij przycisk.

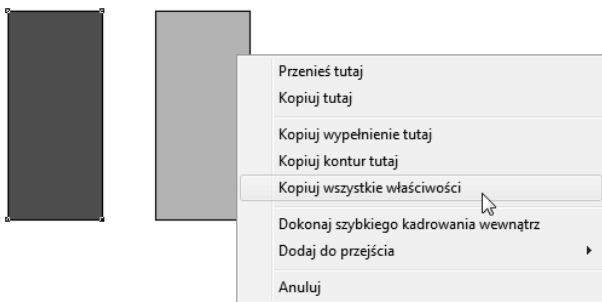
Wybierz z tak zwanego podręcznego menu (nazywanego również menu kontekstowym) jedną z trzech opcji (rysunek 3.20):

- *Kopiuj wypełnienie tutaj* — aby skopiować tylko wypełnienie bez konturu;
- *Kopiuj kontur tutaj* — aby skopiować jedynie kontur bez wypełnienia;
- *Kopiuj wszystkie właściwości* — aby skopiować zarówno wypełnienie, jak i kontur.

W ostatnim przypadku oprócz kolorów zostaną skopiowane także inne właściwości obiektu, które może on posiadać.

Rysunek 3.20.

Kopiowanie
wypełnienia
i konturu



Transformacje obiektów

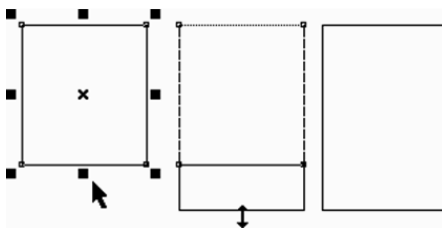
Po narysowaniu dowolnego obiektu możesz go poddawać wielu różnym transformacjom, takim jak zmiana rozmiaru czy obrót. Istotną zaletą takich czynności w przypadku rysunków wektorowych jest to, że transformowane obiekty nie tracą na swojej jakości.

Aby dokonać transformacji, zaznacz obiekt za pomocą wskaźnika (tak naprawdę możesz wskazać obiekt przy wybranym dowolnym narzędziu, lecz nie polecam tego, gdyż niechcący możesz narysować na przykład elipsę).

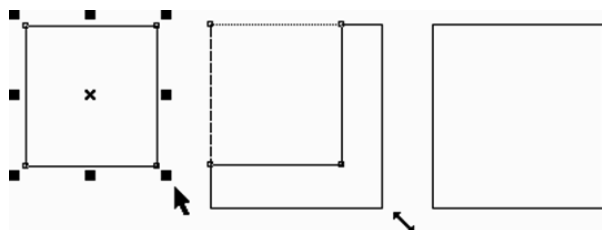
Kliknij jeden z czarnych kwadratów znajdujących się na obwodzie obiektu (zwanymi uchwytami zaznaczenia), aby zmienić jego rozmiar (rysunki 3.21 i 3.22). Następnie, przytrzymując lewy przycisk myszy, przeciągnij kursor w inne położenie.

Rysunek 3.21.

Zmiana
wysokości
obiektu

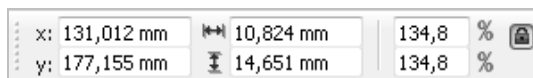
**Rysunek 3.22.**

Proporcjonalna
zmiana
wysokości
i szerokości
obiektu



Aby zmienić położenie obiektu bez zmiany jego rozmiaru, kliknij wskaźnikiem dowolną część obiektu i przeciągnij go w inne miejsce. Znak znajdujący się w środku obiektu pozwala na przesuwanie go, gdy wybrane jest dowolne narzędzie.

Aby dokładnie określić położenie danego obiektu, skorzystaj z paska właściwości. W polach x i y wpisz współrzędne położenia obiektu na kartce (wartość x : 0.0 mm i y : 0.0 mm to punkt o współrzędnych $0, 0$ na linijce; jeśli linijka nie jest widoczna, możesz ją włączyć przy użyciu polecenia *Widok/Linijki*) — rysunek 3.23.



Rysunek 3.23. Fragment paska właściwości z polami współrzędnych i rozmiaru obiektu

W dwóch następujących polach podaj rozmiar obiektu — jego szerokość i wysokość.



W polach określających rozmiar obiektu, jego skalę, a także wielu innych można wpisywać nie tylko wartości liczbowe. Możliwe jest także wprowadzanie wyrażeń algebraicznych, używając między innymi takich znaków działań jak $+$ (dodawanie), $-$ (odejmowanie), $*$ (mnożenie) oraz $/$ (dzielenie). Na przykład, jeżeli w polu określającym szerokość obiektu znajduje się wartość $131,012\text{ mm}$, a wpiszemy $131,012\text{ mm}/4$, to ustalimy szerokość obiektu na $32,753\text{ mm}$.

Jeżeli podczas instalowania programu CorelDRAW wybrałeś język polski, to rozmiary obiektu będą podawane w milimetrach. Jeżeli chcesz zmienić te jednostki, na przykład na centymetry lub cale, wybierz z górnego menu *Narzędzia* polecenie *Opcje*. Z lewej strony okna rozwiń wiersz *Dokument*, a następnie kliknij pozycję *Linijki*. Teraz rozwiń listę rozwijaną *Jednostki* i wybierz żądaną jednostkę.



Zamiast otwierać okno *Opcje*, możesz wybrać narzędzie *Wskaźnik* i kliknąć na pustym obszarze kartki, a następnie wybrać jednostki na pasku właściwości, rozwijając listę *Jednostki*.

Możesz też określić nowe proporcje obiektu w procentach. Kłódka (*Zablokuj proporcję*) pozwala określić, czy zmiana jednej wartości ma pociągnąć za sobą proporcjonalną zmianę drugiej. Na przykład gdy kłódka jest aktywna (widać wtedy, że jest otwarta), a Ty wpiszesz nową szerokość obiektu, wysokość obiektu nie ulegnie

zmianie. Natomiast gdy kłódka jest zamknięta, zmiana szerokości pociągnie za sobą odpowiednią zmianę wysokości. Podobnie rzecz ma się z wartościami procentowymi.

Aby zmienić rozmiary obiektu o wielokrotność jego dotychczasowych wymiarów, wciśnij klawisz *Ctrl*. Następnie kliknij i przesuń jeden z uchwytów zaznaczenia, aby zwiększyć rozmiar o 100%, 200%, 300% itd.

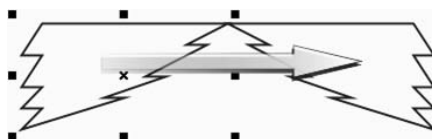


Niestety, nie można zmniejszyć rozmiarów obiektu z przytrzymanym klawiszem *Ctrl*, na przykład do 50%. Trzymając wciśnięty klawisz *Ctrl*, możemy jedynie zwiększać rozmiary obiektu. Jeżeli jednak zależy Ci na dokładnym zmniejszeniu na przykład szerokości obiektu o połowę, skorzystaj z paska właściwości, gdy obiekt zostanie zaznaczony *Wskaźnikiem*. Sprawdź, czy kłódka *Zablokuj proporcję proporcji* jest „otwarta”, a następnie w polu *Współczynnik skalowania*, w wierszu określającym szerokość, wpisz odpowiednią wielkość (możesz także wprowadzić żądaną wartość za pomocą strzałek widocznych obok pola z wartością).

Można także odbić obiekt. W tym celu przeciągnij któryś z uchwytów przez obiekt „na jego drugą” stronę. W ten sposób utworzysz lustrzane odbicie obiektu (rysunek 3.24). Nie zapomnij o przytrzymaniu klawisza *Ctrl*, bo inaczej zmienisz oryginalne rozmiary.

Rysunek 3.24.

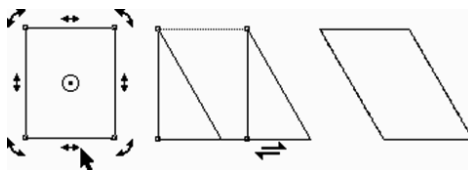
Lustrzane odbicie obiektu



Obiekty możesz także obracać lub pochylać. Aby to zrobić, należy kliknąć ponownie zaznaczony już wcześniej obiekt. Następnie przeciągnij jedną z prostych strzałek (widniejących pośrodku boków obiektu) i pochyl zaznaczony element. Pochylanie obiektu z przytrzymanym klawiszem *Ctrl* pozwala na modyfikację nachylenia w odstępach co 15 stopni (rysunek 3.25).

Rysunek 3.25.

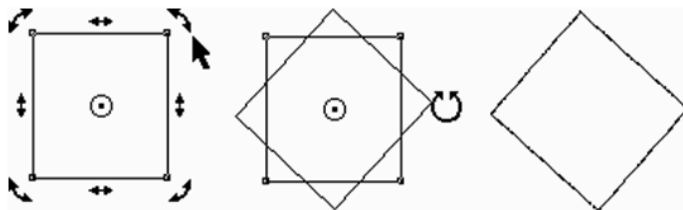
Pochylanie obiektu



Kliknij następnie jedną z „zakręconych” strzałek (widniejących w narożnikach zaznaczonego elementu) i obróć obiekt. Tak samo jak podczas pochylania, wciśnięty klawisz *Ctrl* pozwala obracać obiekt w odstępach co 15 stopni (rysunek 3.26).

Rysunek 3.26.

Obracanie
obiektu



Jeżeli nie chcesz obracać obiektu względem jego środka, należy zmienić położenie punktu środka obrotu, umieszczając je w miejscu obszaru roboczego, względem którego będziesz chciał dokonać obrotu.

Kliknij i przeciągnij punkt środka obrotu obiektu, który znajduje się w samym środku obiektu i jest oznaczony kółeczkiem z czarną kropką. Jeżeli chcesz, możesz zmienić jego położenie na dowolne inne (nawet poza obiektem).

Następnie kliknij jedną ze strzałek obrotu i obróć obiekt względem punktu, w którym umieściłeś punkt środka obrotu.

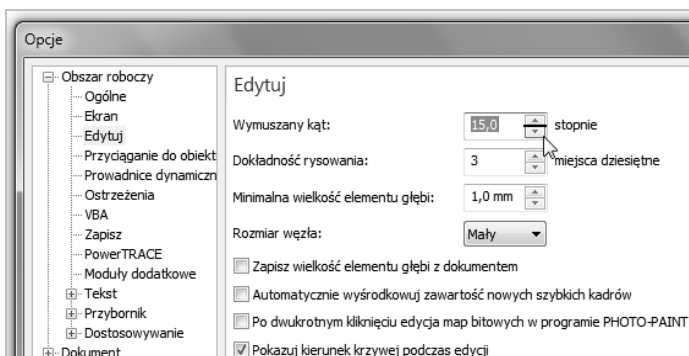
Jeśli podczas przesuwania środka obrotu przytrzymasz klawisz *Ctrl*, środek obrotu przesunie się do jednego z dziewięciu charakterystycznych punktów (są to narożniki, środki boków i środek obiektu). Podczas obracania obiektów bardzo przydatne może się też okazać pole kąta obrotu znajdujące się na pasku narzędzi, gdzie na bieżąco możesz kontrolować wartość obrotu.

Domyślnie pochylanie i obracanie obiektów odbywa się (z przytrzymanym klawiszem *Ctrl*) co 15 stopni. Jest to bardzo wygodne ustawienie, gdyż bez problemu można uzyskać bardzo często stosowane kąty, jak na przykład 30, 45 czy 90 stopni. Gdy jednak zależy nam na obróceniu obiektu o mniejszy kąt, na przykład o 5 czy 10 stopni, należy albo posłużyć się paskiem właściwości, albo zmienić ustawienia domyślne.

Aby to zrobić, rozwiń górne menu *Narzędzia*, a następnie wybierz *Opcje*. Rozwiń z lewej strony okna wiersz *Obszar roboczy* i zaznacz pozycję *Edytuj* (rysunek 3.27). W polu *Wymuszony kąt* wprowadź właściwą wartość. Aby zamknąć okno, kliknij przycisk *OK*.

Rysunek 3.27.

Zmiana
wymuszonego
kąta



Precyzyjne transformacje obiektów

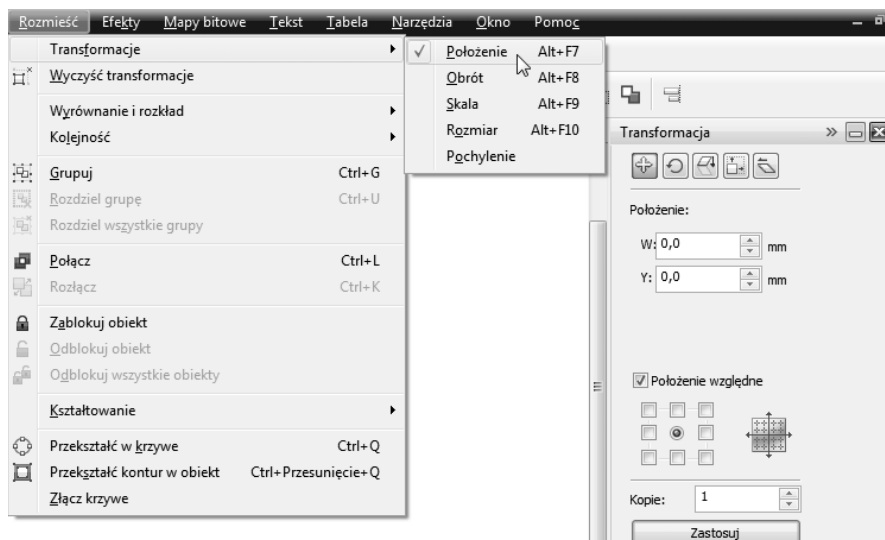
Opisane wcześniej transformacje obiektów za pomocą myszy i klawiatury pozwalają na szybkie wykonanie określonej czynności. Jednak najczęściej nie dają możliwości precyzyjnego wykonania danej transformacji z jednoczesnym dowolnym określeniem wartości dokonywanych zmian. Dlatego też w takich przypadkach wygodniej jest skorzystać z okna dokowanego *Transformacje*. Pozwala ono nie tylko na precyzyjne wykonanie dowolnej transformacji na obiekcie, ale także na kopii zaznaczonego obiektu.

Okno dokowane *Transformacje* wybiera się z górnego menu *Rozmieść*. Z wyświetlonej listy można wybrać żądaną transformację, choć można także szybko ją później zmienić za pomocą odpowiednich przycisków znajdujących się w górnej części okna (rysunek 3.28).

W przypadku wybrania transformacji położenia obiektu należy w polach *W* oraz *Y* wpisać odpowiednie wartości przesunięcia obiektu na obszarze roboczym. Jeżeli zostanie zaznaczone pole *Położenie względne*, to obiekt zmieni swoje położenie o podane wartości względem swojego aktualnego położenia. Wyłączając zaś zaznaczenie tego pola, możemy określić położenie względem kartki. Domyślnie punkt (0, 0) układu współrzędnych znajduje się w lewym dolnym narożniku kartki.

Zaznaczenie jednego z pustych pól znajdujących się poniżej polecenia *Położenie względne* spowoduje przesunięcie obiektu w wybranym kierunku o tyle, ile zajmuje obszar zaznaczenia tego obiektu.

Transformację można wykonać dla kopii zaznaczonego obiektu, wprowadzając w polu *Kopie* odpowiednią wartość. Chcąc wykonać transformację, należy kliknąć przycisk *Zastosuj*.



Rysunek 3.28. Wybór transformacji i okno dokowane Transformacja

Transformacja *Obrotu*, *Skali*, *Rozmiaru* i *Pochylenia* odbywa się na niemal identycznych zasadach jak zmiana *Położenia*. Jedynie zamiast pól *X* i *Y* zmiany położenia pojawiają się odpowiednie dla danej transformacji ustawienia.

Jeżeli transformację zastosowałeś dla oryginalnego obiektu, możesz szybko cofnąć dokonane zmiany. Wystarczy wybrać polecenie *Rozmieść/Wyczyść transformacje*.

Możesz także szybko wywołać odpowiednie okno dokowane transformacji za pomocą kombinacji klawiszy podanych w tabeli 3.1.

Tabela 3.1. Spis kombinacji klawiszy okien dokowanych transformacji obiektów

Kombinacja klawiszy	Wykonywana czynność
<i>Alt+F7</i>	Otwieranie okna dokowanego transformacji położenia
<i>Alt+F8</i>	Otwieranie okna dokowanego transformacji obrotu
<i>Alt+F9</i>	Otwieranie okna dokowanego transformacji skali
<i>Alt+F10</i>	Otwieranie okna dokowanego transformacji rozmiaru

abc



CoreIDRAW X5 PL

O istnieniu programu CoreIDRAW niewątpliwie słyszeli wszyscy użytkownicy komputerów. Nie wszyscy jednak korzystają z jego możliwości, często zniechęceni fundamentalną odmiennością od innych programów graficznych. CoreIDRAW, bardzo łatwy w obsłudze, uchodzi za aplikację o niepojętych zasadach działania. A przecież niejednokrotnie można uzyskać w nim efekty znacznie lepsze niż w programach Paint czy Photoshop. W wersji CoreIDRAW X5 PL oprócz tradycyjnych narzędzi pojawiły się także pewne usprawnienia: nowy mechanizm zarządzania kolorami i przekształcania rysunków bitmapowych na wektorowe, współpraca z ekranami dotykowymi oraz procesorami wielordzeniowymi i możliwość podglądu w widoku pikseli.

Książka „ABC CoreIDRAW X5 PL” pozwoli Ci łatwo i szybko wejść w świat CoreIDRAW, zrozumieć zasady jego działania i zacząć samodzielnie projektować plakaty, szyldy, broszury czy wizytówki, a także tworzyć skomplikowane rysunki techniczne. Dowiesz się, jak posługiwać się obiektami i w jakich sytuacjach warto stosować grafikę wektorową. Poznasz zasady pracy z tabelami, konturami i wypełnieniami. Nauczysz się włączać do swoich projektów partie tekstowe i formatować je według własnego uznania. Kolejnym krokiem będzie nauka dopieszczenia szczegółów projektu, od drobnych modyfikacji do efektów specjalnych. **Strona po stronie biele opanujesz cały CoreIDRAW – i nie zawahasz się go użyć!**

- Uruchamianie programu i pierwsze kroki
- Zapisywanie, otwieranie i drukowanie rysunków
- Corel Connect i korzystanie z okien dokowanych
- Podstawy rysunku wektorowego
- Praca z tekstem i tabelami
- Używanie wypełnień i konturów
- Precyzyjne rysowanie
- Edycja krzywych
- Modyfikacje obiektów
- Praca z bitmapami
- Efekty

Sprawdź, jak bajeczne efekty możesz uzyskać w CoreIDRAW X5 PL!

Nr katalogowy: **5839**



Księgarnia internetowa:

<http://helion.pl>



Zamówienia telefoniczne:

0 801 339900



0 601 339900



Helion

Sprawdź najnowsze promocje:

🔴 <http://helion.pl/promocje>

📖 Książki najchętniej czytane:

🔴 <http://helion.pl/bestsellery>

Zamów informacje o nowościach:

🔴 <http://helion.pl/nowosci>

Helion SA

ul. Kosciuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel.: 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

<http://helion.pl>

helion.pl
księgarnia
internetowa

Cena 37,00 zł

ISBN 978-83-246-2958-9



9 788324 629589

Informatyka w najlepszym wydaniu