Mac



CorelDRAW® 2025

PODRĘCZNIK UŻYTKOWNIKA

Ostatnia aktualizacja: marzec 2025

© 2025 Corel Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone.

CorelDRAW® 2025 — podręcznik użytkownika

Niektóre funkcje opisane w pomocy są dostępne wyłącznie dla subskrybentów. Więcej informacji na temat subskrypcji CorelDRAW można znaleźć na stronie https:// coreldraw.com.

Corel, logo Corel, logo balonu Corel, CorelDRAW, logo balonu CorelDRAW, AfterShotCorel DESIGNER, Corel Font Manager, Corel PHOTO-PAINT, LiveSketch, Painter, PhotoCocktail, Pointillizer, PowerTRACE, prezentacje, Quattro Pro i WordPerfect są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Corel Corporation w Kanadzie, Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach.

Apple, Macintosh, Mac, macOS i QuickDraw są znakami towarowymi firmy Apple Inc.

Google, Google Drive i Google Workspace są znakami towarowymi firmy Google LLC.

Wszystkie inne nazwy firm, produktów lub usług, logo, marki i wszelkie wspomniane zastrzeżone lub niezastrzeżone znaki towarowe są używane jedynie w celu identyfikacji i pozostają wyłączną własnością ich właścicieli. Wykorzystanie marek, nazw, logo czy innych informacji, obrazów lub materiałów dotyczących innych firm nie oznacza aprobaty. Zrzekamy się prawa własności do takich informacji, obrazów, materiałów, oznaczeń i nazw innych firm. Wszelkie uwagi i informacje na temat patentów można znaleźć na stronie www.corel.com/patent.

Oryginalna grafika jest dostarczana przez inne firmy i jest stosowana i/lub zmieniana za ich pozwoleniem, chyba że uzgodniono inaczej.

Parametry produktów, ceny, opakowania, wsparcie techniczne i informacje („specyfikacje”) odnoszą się tylko do wersji handlowej produktu w języku angielskim. Specyfikacje dla wszystkich innych wersji (włącznie z innymi wersjami językowymi) mogą się różnić.

228023

Zawartość

Rozpoczęcie pracy ... 19

Nowe funkcje w pakiecie CorelDRAW Graphics Suite ... 21

Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z marca 2025 r. ... 21

Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z września 2024 r. ... 23

Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z czerwca 2024 r. ... 28

Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z marca 2024 r. ... 28

Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z września 2023 r. ... 34

Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z marca 2023 r. ... 35

Aktualizacja pakietu CorelDRAW Graphics Suite dla subskrybentów z września 2022 r. ... 36

Aktualizacja pakietu CorelDRAW Graphics Suite dla subskrybentów z marca 2022 r. ... 38

CorelDRAW Graphics Suite 2021,5 ... 42

CorelDRAW Graphics Suite 2021 ... 45

Wymagania systemowe ... 51

Konta i usługi Corel ... 53

Uwierzytelnianie pakietu CorelDRAW Graphics Suite ... 53

Ustawienia konta ... 53

Aktualizacje ... 54

Zmiana poświadczeń użytkownika ... 54

Twoje prywatność i profil ... 55

Biuro obsługi klienta firmy Corel ... 55

Przesyłanie opinii ... 56

Rejestrowanie i zgłaszanie błędów ... 56

Zasoby edukacyjne ... 57

Uzyskaj pomoc ... 57

Inspektor Nauka ... 58

Pomoc i etykietki narzędzi ... 59

Podpowiedzi ... 60

Ekran powitalny ... 61

Podręcznik „Szybki start” ... 61

Projekty praktyczne ... 62

Zasoby wideo ... 62
Witryna internetowa dla programistów ... 63
Zasoby w Internecie ... 63
Uruchom i skonfiguruj ... 65
Aby uruchomić i zakończyć program CorelDRAW ... 65
Zmiana języka ... 65
Ustawienia po uruchomieniu ... 66
Podstawy programu CorelDRAW ... 67
Informacje na temat grafiki wektorowej i map bitowych ... 67
Zacznij i otwórz rysunki ... 68
Praca z wieloma rysunkami ... 73
Aby cofnąć, ponowić lub powtórzyć czynność ... 73
Powiększanie, przesuwanie i przewijanie ... 74
Wyświetlanie podglądu rysunków ... 77
Tryby widoku ... 79
Widoki ... 80
Zapisz rysunek ... 80
Zablokowane pliki ... 82
Tworzenie kopii zapasowych i odzyskiwanie plików ... 82
Dodawanie i otwieranie informacji o rysunku ... 83
Zamknij rysunki ... 84
Zarządzanie komunikatami ostrzegawczymi ... 84
Edycja podczas drukowania, zapisywania i eksportowania dokumentów ... 84
Obsługa paska Touch Bar ... 85
Zarządzanie wtyczkami podglądu plików i miniatur ... 85
CorelDRAW przewodnik po obszarze roboczym ... 87
Pojęcia używane w programie CorelDRAW ... 87
Okno aplikacji ... 88
Pasek narzędzi ... 90
Przybornik ... 92
Pasek właściwości ... 105

Okien dokowanych ... 106
Pasek stanu ... 106
Pasek nawigacyjny ... 107
Kreatywne narzędzia i treści ... 109
Rodzaje zawartości ... 109
Wyświetlanie treści za pomocą inspektora zasobów ... 111
Znajdź obiekt clipart i inne zasoby lokalne i sieciowe ... 112
Używanie i zarządzanie obrazami przy pomocy inspektora Zasoby ... 120
Praca z zasobami z chmury ... 121
Praca z połączonymi zasobami ... 123
Zarządzanie treścią przy pomocy inspektora Zasobnik ... 125
Pobieranie aplikacji, modułów dodatkowych i treści ... 127
Zmiana lokalizacji treści ... 127
Corel Cloud ... 129
CorelDRAW i Cloud ... 129
Komentarze i adnotacje ... 131
Komentarze i adnotacje ... 131

Linie, kształty i kontury ... 139
Linie i kontury ... 141
Linie ... 141
Rysunek równoległy ... 150
Linie kaligraficzne i linie z wzorca ... 152
LiveSketch ... 154
Formatowanie linii i konturów ... 160
Dodawanie strzałek do linii i krzywych ... 166
Kontury zmienne ... 168
Kopiowanie, konwertowanie, usuwanie i zastępowanie konturów ... 171
Rozpylanie obiektów wzdłuż linii ... 173
Linie łączników i linie objaśnień ... 175
Linie wymiarowe ... 179
Pisaki i urządzenia czułe na nacisk ... 182

Kształty ... 185
Prostokąty i kwadraty ... 185
Rysowanie elips, okręgów, łuków i wycinków ... 188
Wielokąty i gwiazdy ... 190
Spirale ... 192
Siatki ... 193
Kształty wstępnie zdefiniowane ... 194
Korzystanie z rozpoznawania kształtów ... 195
Pociągnięcia pędzlem malarskim ... 197
Narzędzie Pędzel malarski i wejście rysika ... 198
Poznaj pędzle malarskie ... 200
Pobieranie dodatkowych pędzli ... 207
Stosowanie, cofanie i czyszczenie pociągnięć pędzlem ... 207
Dostosowanie pikselowych śladów pędzla pędzli malarskich ... 209
Edytowanie krzywych wektorowych pędzli malarskich ... 220
Materiały pomocnicze: Pociągnięcia pędzlem malarskim ... 220
Wektorowe pociągnięcia pędzlem ... 225
Stosowanie wektorowych pociągnięć pędzlem ... 226
Wektorowe pociągnięcia pędzlem i wejście rysika ... 228
Kształtowanie obiektów ... 231
Obiekty złożone z krzywych ... 232
Zaznaczanie i przenoszenie węzłów ... 233
Wyrównywanie i rozkładanie węzłów ... 235
Manipulowanie segmentami ... 243
Złącz krzywe ... 244
Kopiowanie i wycinanie segmentów ... 245
Dodawanie, usuwanie i łączenie węzłów ... 246
Typy węzłów ... 247
Przekształcanie węzłów ... 248
Rozłączanie ścieżek obiektów złożonych z krzywych ... 249
Tworzenie odbicia lustrzanego zmian w obiektach złożonych z krzywych ... 250

Pochylanie i rozciąganie obiektów....251
Rozmazywanie i smużenie obiektów....253
Nadawanie obiektom chropowatości....256
Wygładzanie obiektów....257
Przyciągaj lub odpychaj węzły do kształtu....259
Stosowanie efektów zniekształcenia....260
Dodawanie efektów ślimaka....262
Kształtowanie obiektów przy pomocy obwiedni....263
Kadrowanie i gumowanie obiektów....271
Dzielenie obiektów....276
Przycinaj obiekty....278
Zaokrąglanie, żłobienie i ścinanie narożników....280
Spawanie i wyznaczanie części wspólnej obiektów....283
Szybkie kadry....284
Opcje dotyczące węzłów, uchwytów i podglądów....290
Rysunek symetryczny....295
Utwórz symetrię....296
Edytuj symetrię....298
Łączenie krzywych w grupach symetrii....303
Rozdzielanie symetrii i rozbijanie łącz symetrii....304
Rysunek perspektywiczny....307
Rysuj w perspektywie....308
Edytowanie grup perspektywy....313
Rozłączanie grup perspektywy....318

Obiekty, symbole i warstwy....321
Obiekty....323
Zaznaczanie obiektów....324
Edytuj obiekty w trybie skupienia....327
Transformacje obiektów....330
Kopiowanie, duplikowanie i usuwanie obiektów....333
Tworzenie obiektów i zamkniętych obszarów....337

Tworzenie granic wokół obiektów ... 337
Krawędzie obiektu wtapiania ... 338
Używanie współrzędnych obiektów do rysowania i modyfikowania obiektów ... 339
Kopiowanie właściwości, transformacji i efektów obiektów ... 347
Klonowanie obiektów ... 348
Ustawianie pozycji obiektów ... 349
Wyrównywanie i rozkładanie obiektów ... 351
Stosowanie hintingu obiektów ... 355
Przyciąganie obiektów ... 356
Prowadnice dynamiczne ... 359
Prowadnice wyrównania ... 363
Zmienić kolejności obiektów ... 368
Zmiana rozmiarów i skalowanie obiektów ... 369
Obracanie i odbijanie lustrzane obiektów ... 371
Modyfikowanie obiektów w inspektorze Właściwości ... 373
Grupuj obiekty ... 375
Łączenie obiektów ... 376
Blokowanie obiektów ... 378
Znajdź i zamień obiekty ... 378
Ukryj i pokaż obiekty ... 381
Wymuszanie kształtu obiektów ... 382
Eksportuj obiekty ... 382
Kody QR ... 383
Wstaw kody QR ... 383
Edytowanie kodów QR ... 384
Weryfikuj kod QR ... 387
Warstwy ... 389
Tworzenie warstw ... 389
Wyświetlanie warstw, stron i obiektów ... 393
Zmiana właściwości warstwy ... 395
Znajdowanie, przesuwanie i kopiowanie warstw i obiektów ... 397

Symbole ... 399
Utwórz, edytuj i usuwaj symbole ... 399
Używanie symboli w rysunkach ... 402
Współdzielenie symboli między rysunkami ... 403
Kolekcje i biblioteki symboli ... 404
Materiały pomocnicze: Symbole ... 405
Zarządzanie i śledzenie projektów ... 409
Konfigurowanie bazy danych projektu ... 409
Przypisywanie i kopiowanie danych obiektu ... 410
Wyświetl i drukuj dane obiektów ... 411

Kolory, wypełnienia i przezroczystości ... 413
Kolor ... 415
Modele kolorów ... 415
Głębia kolorów ... 417
Wybieranie kolorów ... 418
Znajdowanie i zastępowanie kolorów ... 423
Paleta dokumentu ... 424
Twórz i edytuj palety kolorów ... 426
Organizowanie i wyświetlanie palet kolorów ... 428
Pokaż lub ukryj palety kolorów ... 430
Wypełnienia ... 433
Wypełnienia jednolite ... 434
Wypełnienia tonalne ... 434
Wypełnienia deseniem wektorowym i deseniem mapy bitowej ... 439
Wypełnienia deseniem dwukolorowym ... 445
Wypełnienia teksturą ... 447
wypełnienia postscriptowe ... 448
Wypełnienia siatkowe ... 449
Stosowanie wypełnień w obszarach ... 453
Praca z wypełnieniami ... 455
Przezroczystość obiektu ... 457

Przezroczystość jednolita....458
Przezroczystość tonalna....459
Przezroczystość wzoru....462
Przezroczystość tekstury....465
Kopiuj, zamroź i usuń przezroczystości....466
Tryby scalania....467
Znajdź, zarządzaj i zapisuj wypełnienia i przezroczystości....471
Wyszukuj i wyświetlaj wypełnienia i przezroczystości....471
Zarządzanie wypełnieniami i przezroczystościami....474
Zapisz wypełnienia i przezroczystości....476
Zarządzanie kolorami....477
O zarządzaniu kolorami....477
Rozpoczynanie pracy z zarządzaniem kolorami....482
Instalowanie, ładowanie i osadzanie profili kolorów....485
Przypisz profile kolorów....486
Przekształcanie kolorów do innych profili kolorów....487
Ustawienia przekształcania kolorów....487
Ekranowe obrazowanie próbne....488
Wzorce zarządzania kolorami....491
Zasady zarządzania kolorami....492
Zarządzanie kolorami podczas otwierania dokumentów....493
Zarządzanie kolorami podczas importowania i wklejania plików....494
Zarządzanie kolorami dla potrzeb druku....495
Użyj bezpiecznego toku pracy z kolorami CMYK....495
Zarządzanie kolorami dla potrzeb wyświetlania na ekranie....495

Efekty specjalne....497
Efekty wektorów i map bitowych....499
Efekty map bitowych....499
Efekty wektorowe....504
Stosowanie efektów map bitowych....506
Kategorie efektów specjalnych....513

3-D ... 513
Pociągnięcia ozdobne ... 517
Rozmywanie ... 523
Aparat fotograficzny ... 529
Transformacje kolorów ... 533
Obrys ... 535
Korekcja ... 537
Twórcze ... 537
Niestandardowa ... 543
Zniekształcenie ... 545
Szum ... 550
Wyostrzanie ... 553
Tekstura ... 555
Transformacja ... 560
Soczewki ... 563
Zastosuj soczewki ... 563
Edytowanie soczewek ... 565
Mozaiki ... 567
Mozaiki wektorowe (efekt Pointillizer) ... 567
Mozaiki bitmapowe (efekt PhotoCocktail) ... 571
Dodaj efekty 3D ... 575
Kontury obiektów ... 575
Stosuj perspektywę ... 579
Twórz głębie ... 582
Twórz efekty fazy ... 586
Dodawanie cieni i cieni wewnętrznych ... 589
Dodawanie cieni blokowych ... 594
Obiekty metamorfozy ... 598
Dodawanie ruchu i ostrości ... 605
Efekty wrażeniowe ... 605
Tekst ... 613

Dodawanie tekstu i manipulowanie nim ... 615
Importowanie i wklejanie tekstu ... 615
Tekst ozdobny ... 617
Tekst akapitowy ... 618
Dodawanie kolumn do ramek tekstu ... 621
Połączenie i łączenie ramki tekstu akapitowego ... 622
Wyrównywanie tekstu do siatki bazowej ... 625
Zaznaczanie tekstu ... 626
Wyszukiwanie, edycja i przekształcanie tekstu ... 626
Przesunięcie, obracanie, odbicie lustrzane i odbijanie tekstu ... 629
Przenoszenie tekstu ... 631
Zawijanie tekstu ... 631
Dopasowywanie tekstu do ścieżki ... 632
Znaki specjalne, symbole i glify ... 635
Osadzanie rysunku ... 639
Poprzednia wersja tekstu ... 639
Formatowanie tekstu ... 641
Wybieranie krojów czcionek i czcionek ... 641
Znaki formatowania ... 644
Zmiana koloru tekstu ... 645
Przeprowadzić kerning zakresu znaków ... 647
Zmienianie wielkość liter i użycia wielkich liter ... 647
Funkcje OpenType ... 649
Czcionki zmienne ... 653
Dopasowywanie odstępów między znakami i wyrazami ... 655
Zmiana odstępów między wierszami i akapitami ... 657
Tworzenie list punktowanych i numerowanych ... 659
Inicjały wpuszczane ... 663
Zmienić położenie i kąt znaku ... 664
Wyrównywanie tekstu ... 665
Dodawanie tabulatorów i wcięć ... 667

Style tekstu ... 668
Podzielić wyrazy w tekście ... 669
Kody formatowania ... 671
Znaki niedrukowalne ... 671
Praca z tekstem w różnych językach ... 673
Formatowanie azjatyckiego tekstu ... 673
Reguły podziału wiersza w tekście azjatyckim ... 674
Obsługa funkcji OpenType dla tekstu azjatyckiego ... 675
Formatowanie tekstu wielojęzycznego ... 676
Poprawne wyświetlanie tekstu w dowolnym języku ... 677
Zarządzaj czcionkami ... 679
Zmień czcionkę domyślną ... 679
Czcionki zastępcze ... 680
Wyświetl czcionki ... 681
Filtruj czcionki ... 683
Wyszukaj czcionki ... 684
Pobierz większą liczbę czcionek ... 686
Wybór czcionek ... 686
Corel Font Manager ... 688
Materiały pomocnicze: Czcionki Type 1 ... 689
Narzędzia językowe ... 691
Szybkie sprawdzanie ... 691
Sprawdzanie pisowni i gramatyki ... 693
Tezaurus ... 695
Praca z językami ... 696
Dostosowywanie narzędzi językowych ... 697
Style sprawdzania ... 698
Listy wyrazów ... 698
Sprawdzanie statystyki ... 701
Materiały pomocnicze: Narzędzia językowe ... 701
Szablony i style ... 711

Szablony ... 713
Korzystanie z szablonów ... 713
Znajdź szablony ... 714
Zarządzaj szablonami ... 717
Tworzenie szablonów ... 718
Edytowanie szablonów ... 719
Style i zestawy stylów ... 721
Tworzenie stylów i zestawów stylów ... 722
Stosowanie stylów i zestawów stylów ... 724
Edytowanie stylów i zestawów stylów ... 725
Zarządzanie domyślnymi właściwościami obiektów i ich stosowanie ... 727
Eksportowanie i importowanie arkuszy stylów ... 729
Wyszukiwanie obiektów, w których użyto określonego stylu lub zestawu stylów ... 729
Przerywanie łącza między obiektami a stylami lub zestawami stylów ... 730
Style kolorów ... 731
Tworzenie i stosowanie stylów kolorów ... 731
Edytowanie stylów kolorów ... 734
Przeglądanie stylów kolorów ... 738
Eksportowanie i importowanie stylów kolorów ... 739
Przerywanie łącza między stylem koloru a obiektem ... 739

Strony i układ ... 741
Strony ... 743
Układ strony ... 743
Tło strony ... 746
Widoki strony ... 747
Dodaj, duplikuj i usuń strony ... 751
Wybrać i aktywować strony ... 753
Zmiana rozmiaru stron ... 755
Zmienić pozycję i kolejność stron ... 758
Zmień nazwę stron ... 759
Znajdź strony ... 759

Eksportowanie stron....759
Wstawianie numeru strony....760
Narzędzia układu....763
Linijki....763
Siatka dokumentu i siatka pikseli....765
Siatka bazowa....767
Ustawianie prowadnic....767
Modyfikowanie prowadnic....770
Skala rysunku....771
Tabele....773
Dodaj tabele....773
Zaznaczanie i przenoszenie tabel oraz poruszanie się po ich elementach....775
Wstawianie i usuwanie wierszy oraz kolumn tabeli....777
Zmienianie rozmiaru komórek, wierszy i kolumn tabeli....779
Formatowanie tabel i komórek....780
Tekst w tabelach....783
Przekształcanie tabel w tekst....784
Scalanie i dzielenie tabel oraz komórek....785
Manipulowanie tabelami jako obiektami....786
Dodawanie obrazków, grafik i tła do tabel....787
Importowanie tabel....787
Mapy bitowe....789
Pracuj z mapami bitowymi....791
Przekształcaj grafiki wektorowe w mapy bitowe....791
Wstawiaj mapy bitowe....793
Kadrowanie map bitowych....793
Wymiary i rozdzielczość mapy bitowej....794
Prostowanie map bitowych....798
Korygowanie zniekształceń perspektywy....800
Usuwanie artefaktów i szumu z obrazków JPEG....801
Usuń kurz i rysy z map bitowych....801

Wyostrzanie obrazków... 802
Zmień i maskuj kolory w mapach bitowych... 803
Pracownia dopasowywania obrazka... 805
Dostosuj kolor i ton... 809
Filtr Krzywa tonalna... 817
Przekształcaj kolory i tony... 820
Tryby kolorów map bitowych... 823
Zmień tryb kolorów map bitowych... 823
Zmień mapy bitowe na czarno-białe... 824
Zmień mapy bitowe na duotone... 825
Zmień mapy bitowe na obrazki z paletą kolorów... 826
Trasowanie... 831
Trasowanie map bitowych... 831
Elementy sterujące programu PowerTRACE... 834
Wyświetlanie podglądu wyników trasowania... 837
Precyzyjne dostosowywanie wyników trasowania... 837
Dopasowywanie kolorów w wynikach trasowania... 840
Domyślne opcje trasowania... 842
Wskazówki dotyczące trasowania map bitowych... 842
Pliki aparatu RAW... 845
Używanie plików RAW z aparatu fotograficznego... 845
Importowanie plików RAW z aparatu fotograficznego do CorelDRAW... 846
Dopasowywanie kolorów i tonów plików RAW z aparatu fotograficznego... 848
Wyostrzanie plików RAW i redukcja szumu... 851
Wyświetlanie podglądu plików RAW z aparatu fotograficznego i uzyskiwanie informacji o obrazku... 852
Drukowanie... 855
Podstawy drukowania... 857
Drukowanie pracy... 857
Określanie układu zadań drukowania... 858
Podgląd zadań drukowania... 859
Style drukowania... 860

Precyzyjne regulowanie parametrów zadań drukowania....861
Dokładne odwzorowywanie kolorów....861
Drukowanie na drukarce postscriptowej....864
Podsumowania analizy wstępnej....866
Wydruk seryjny....867
Przygotowanie pliku źródła danych....868
Utwórz formularz dokumentu....876
Scal dane....883
Przygotowywanie plików dla dostawców usług drukowania....885
Przygotowywanie zadań drukowania dla firmy poligraficznej....885
Układy rozmieszczenia....886
Znaczniki drukarskie....888
Zachowaj łącza OPI....891
Wyciągi barwne....891
Redukcja kolorów i nadrukowywanie....893
Ustawienia nadlewania In-RIP....895
Drukuj na kliszy....898
Przygotowywanie banerów do druku....898
Współpraca z firmą poligraficzną....900

Grafiki dla sieci WWW....903
Tworzenie obiektów do publikacji w Internecie....905
Twórz doskonałe grafiki do publikacji w Internecie....905
Eksportowanie map bitowych do publikacji w Internecie....906
Eksportowanie i przesyłanie map bitowych do serwisu WordPress....912
Zapisywanie i stosowanie wzorców internetowych....913
Eksportowanie obiektów z przezroczystymi kolorami i tłami....913
Tekst do publikacji w Internecie....914
Przejścia....915
Zakładki i hiperłącza....916
Dodawanie obszarów aktywnych i tekstów zastępczych do obiektów....918

Formaty plików ... 919
Importowanie i eksportowanie plików i zasobów ... 921
Importuj pliki ... 921
Eksportuj pliki ... 923
Eksportowanie obiektów i stron ... 925
Eksportowanie do formatu PDF ... 929
Eksportowanie do formatu PDF ... 929
Hiperłącza PDF, zakładki i miniatury ... 931
Komentarze w plikach PDF ... 932
Zmniejszanie rozmiaru pliku PDF ... 932
Praca z tekstem i czcionkami w plikach PDF ... 934
Kodowanie plików PDF ... 935
Przeglądanie opcji plików EPS ... 936
Opcje zarządzania kolorami pliku PDF ... 936
Opcje zabezpieczania pliku PDF ... 937
Optymalizowanie plików PDF ... 939
Podsumowania analizy wstępnej pliku PDF ... 940
Przygotowywanie plików PDF dla firmy poligraficznej ... 940
Praca z aplikacjami biurowymi ... 943
Importowanie plików z aplikacji biurowych ... 943
Eksportowanie plików do aplikacji biurowych ... 943
Dodawanie obiektów do dokumentów ... 943
Obsługiwane formaty plików ... 945
Adobe Illustrator (AI) ... 946
Mapa bitowa systemu Windows (BMP) ... 948
Mapa bitowa systemu OS/2 (BMP) ... 949
Computer Graphics Metafile (CGM) ... 949
CorelDRAW (CDR) ... 950
Corel Presentation Exchange (CMX) ... 951
Corel PHOTO-PAINT (CPT) ... 951
Biblioteka symboli firmy Corel (CSL) ... 952

Zasób wskaźników myszy (CUR)..... 952
Microsoft Word (DOC, DOCX i RTF)..... 952
Microsoft Publisher (PUB)..... 953
AutoCAD Drawing Database (DWG) i AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)..... 954
Encapsulated PostScript (EPS)..... 956
PostScript (PS lub PRN)..... 959
GIF..... 960
Format pliku HEIF (High Efficiency Image File)..... 961
JPEG (JPG)..... 961
PaintBrush (PCX)..... 962
Adobe Portable Document Format (PDF)..... 962
Plik plotera HPGL (PLT)..... 965
Portable Network Graphics (PNG)..... 966
Adobe Photoshop (PSD)..... 967
Corel Painter (RIF)..... 968
Scalable Vector Graphics (SVG)..... 968
TARGA (TGA)..... 971
TIFF..... 972
Pliki Visio (VSD)..... 972
Google Web Picture (WEBP)..... 972
WordPerfect Graphic (WPG)..... 974
Formaty plików RAW z aparatu fotograficznego..... 975
Dodatkowe formaty plików..... 975
Formaty zalecane przy importowaniu grafiki..... 976
Formaty zalecane przy eksportowaniu grafiki..... 977
Uwagi ogólne na temat importowania plików tekstowych..... 977

Dostosowywanie i automatyzowanie..... 979
Dostosowywanie CorelDRAW..... 981
Wybierz preferencje..... 981
Skonfiguruj procesory graficzne..... 982
Zapisywanie i przywracanie ustawień domyślnych..... 983

Dostosowywanie skrótów klawiaturowych ... 983
Dostosowywanie paska narzędzi ... 984
Dostosowywanie filtrów ... 985
Używanie skryptów w celu automatyzowania zadań ... 987
Skrypty ... 987
Materiały pomocnicze ... 991
Opis programu CorelDRAW dla użytkowników programu Adobe Illustrator ... 993
Porównanie terminologii ... 993
Porównanie narzędzi ... 994
Glosariusz ... 999
Glosariusz ... 999

Rozpoczęcie pracy

Nowe funkcje w pakiecie CorelDRAW Graphics Suite 21

Wymagania systemowe 51

Konta i usługi Corel 53

Zasoby edukacyjne 57

Uruchom i skonfiguruj 65

Podstawy programu CorelDRAW 67

CorelDRAW przewodnik po obszarze roboczym 87

Kreatywne narzędzia i treści 109

Corel Cloud 129

Komentarze i adnotacje 131



Nowe funkcje w pakiecie CorelDRAW Graphics Suite

Nowe i ulepszone funkcje pakietu CorelDRAW® Graphics Suite są opisane w następujących tematach:

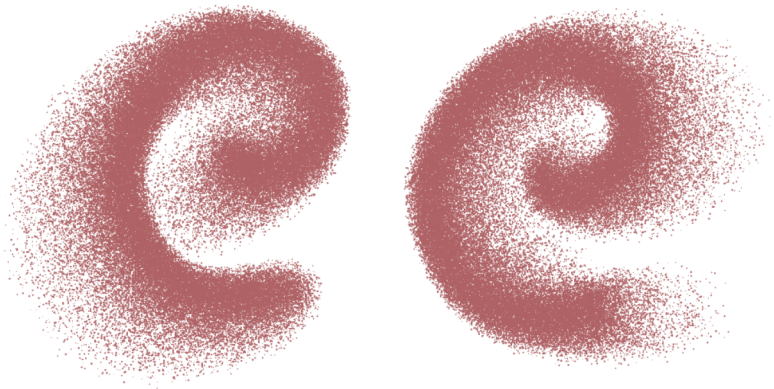
- „Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z marca 2025 r.” (stronie 21)
- „Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z września 2024 r.” (stronie 23)
- „Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z czerwca 2024 r.” (stronie 28)
- „Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z marca 2024 r.” (stronie 28)
- „Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z września 2023 r.” (stronie 34)
- „Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z marca 2023 r.” (stronie 35)
- „Aktualizacja pakietu CorelDRAW Graphics Suite dla subskrybentów z września 2022 r.” (stronie 36)
- „Aktualizacja pakietu CorelDRAW Graphics Suite dla subskrybentów z marca 2022 r.” (stronie 38)
- „CorelDRAW Graphics Suite 2021,5” (stronie 42)
- „CorelDRAW Graphics Suite 2021” (stronie 45)

Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z marca 2025 r.

Ulepszenie! Pędzle malarskie

Najnowsze aktualizacje pędzli malarskich oferują nowe ustawienia, które pozwalają symulować rysowanie rysikiem podczas korzystania z myszy. Ponadto ułatwiono dostęp do ostatnio używanych pędzli, usprawniono interfejs, rozbudowano integrację z innymi funkcjami oraz udoskonalono obieg pracy i zarządzanie pociągnięciami pędzla.

Nowe elementy sterujące pozwalają symulować rysowanie piórem podczas korzystania z myszy. Można ustawić kierunek nachylenia rysika, co pozwala tworzyć różne pociągnięcia tym samym pędzlem.



Pociągnięcie z kierunkiem nachylenia pióra wynoszącym 30°(po lewej) i 180°(po prawej)

Można również symulować kąt nachylenia rysika, określający kąt trzymania względem pionu.



Pociągnięcia z symulacją kąta nachylenia pióra (po lewej) i bez niej (po prawej)

Więcej informacji na temat kąta i kierunku pochylenia pióra można znaleźć w sekcjach „Aby symulować kąt nachylenia pióra podczas rysowania myszą” na stronie 219 i „Aby symulować kierunek nachylenia pióra podczas rysowania myszą” na stronie 219.

Nowy zasobnik materiałów na pasku właściwości zapewnia natychmiastowy dostęp do trzech ostatnio używanych stylów pędzli. Jeśli jeszcze nie używano pędzli, zasobnik domyślnie wyświetla trzy najpopularniejsze style pędzli.

Pasek właściwości i inspektor **Właściwości** wyświetlają teraz tylko elementy sterujące związane z wybranym stylem pędzla, co zwiększa porządek i użyteczność.

Nowy skrót klawiaturowy umożliwia szybką zmianę rozmiaru pędzla między pociągnięciami. Tego skrótu można również użyć do interaktywnej zmiany rozmiaru istniejącego pociągnięcia pędzlem. Więcej informacji na temat zmiany rozmiaru pędzli można znaleźć w sekcji „Aby ustawić rozmiar pędzla” na stronie 215.

Nowy kursor krzyżykowy umożliwia bardziej intuicyjne rysowanie przy wszystkich stylach pędzli. Pędzle o niekonwencjonalnych rozmiarach używają teraz tylko kursora krzyżykowego, co eliminuje pomyłki spowodowane rozbieżnościami między rozmiarem kursora a wartością **Rozmiar pędzla**. W przypadku pędzli używających zwykłych metod określania rozmiaru kursor krzyżykowy jest wyświetlany razem z okrągłym kursorem, który odzwierciedla ustawienie rozmiaru pędzla. Eliminuje to nieścisłości dotyczące rzeczywistej szerokości pociągnięcia pędzlem.

Korzystanie z niektórych wszechstronnych funkcji programu CorelDRAW podczas pracy z pociągnięciami pędzla malarskiego jest teraz prostsze. Możesz przejść do trybu ostrości, aby wyodrębnić pociągnięcia pędzla do edycji za pomocą nowych przycisków na pasku właściwości lub opcji w menu kontekstowym. Po kliknięciu pociągnięcia pędzlem z naciśniętym klawiszem Control można szybko uzyskać dostęp do poleceń szybkiego kadrowania.

Zarządzanie pociągnięciami pędzla malarskiego w inspektorze **Obiekty** jest łatwiejsze. Obok pociągnięć pędzla wyświetlana jest nowa ikona, która ułatwia odróżnienie ich od innych elementów projektu. Pociągnięcie pędzla w inspektorze możesz zablokować lub odblokować, aby nie martwić się więcej o jego przypadkowe przesunięcie lub przekształcenie, zmianę rozmiaru albo inną modyfikację. Możesz także zmienić nazwę pociągnięcia pędzla za pomocą nowego polecenia menu kontekstowego po kliknięciu z wciśniętym klawiszem Control w oknie rysowania.

Nowość! Dodatkowe pakiety pędzli

Chcesz dodać więcej pędzli? Zobacz pakiety pędzli dostępne do pobrania na ekranie powitalnym. Przejdź do obszaru **Pomoc** ▸ **Witaj**, a następnie kliknij **Sklep** i odfiltruj elementy według opcji **Bezpłatne** lub **NOWE pędzle malarskie**, aby uzyskać dostęp do bezpłatnych lub płatnych pakietów pędzli. Bezpłatne pakiety pędzli są dostępne tylko dla subskrybentów. Więcej informacji na temat pobierania pędzli z poziomu narzędzia do wybierania **Pędzel** można znaleźć w sekcji „Pobieranie dodatkowych pędzli” na stronie 207.

Nowość! Drukowanie do pliku PDF

Dzięki sterownikowi firmy Corel można teraz drukować do pliku PDF, korzystając w pełni z zaawansowanych ustawień drukowania. Podczas tworzenia plików PDF można teraz korzystać z funkcji takich jak narzędzia impozycyjne do rozmieszczania układów i niestandardowe profile drukowania przeznaczone do określonego sprzętu drukującego, a także precyzyjnie zarządzać separacjami kolorów, półtonami i znakami rejestracyjnymi. To zapewnia pełną optymalizację wydruków na potrzeby profesjonalnych procesów drukowania w wysokiej jakości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby drukować do pliku PDF” na stronie 885.

Nowość! Zarządzanie wtyczkami podglądu plików i miniatur

Wprowadzono nowe rozszerzenia aplikacji Quick Look do generowania podglądów i miniatur plików CorelDRAW w systemie macOS Sequoia. Rozszerzenia te obsługują pliki CorelDRAW oraz inne powiązane typy plików, co zwiększa funkcjonalność podglądu zawartości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zarządzanie wtyczkami podglądu plików i miniatur” na stronie 85.

Uwaga: Dostępny w modelu jednorazowego zakupu pakiet CorelDRAW Graphics Suite 2025 zawiera również aktualizacje pędzli malarskich, które zwiększają kontrolę nad pociągnięciami pędzla i usprawniają przepływy pracy, co przekłada się na wzrost produktywności. Teraz można zapisywać ulubione pędzle, aby mieć do nich szybki dostęp, precyzyjnie dostosowywać ustawienia pędzla za pomocą specjalnej karty **Pędzel malarski** w inspektorze **Właściwości** oraz korzystać z nowych elementów sterujących do dostosowywania wyglądu pociągnięć pędzla. Te elementy sterujące zapewniają podobną dynamikę jak w przypadku korzystania z rysika, np. umożliwiają zmianę rozmiaru i przezroczystości, zwężanie końców za pomocą myszy, dostosowywanie tekstur, gęstości kropel lub cząstek oraz używanie efektów blasku. Można także wygładzać pociągnięcia pędzlem, resetować pędzle do ustawień domyślnych i ustawiać domyślny kolor pociągnięcia pędzlem w nowych dokumentach. Więcej informacji można znaleźć w sekcjach „Poznaj pędzle malarskie” na stronie 200 i „Dostosowanie pikselowych śladów pędzla pędzli malarskich” na stronie 209.. Dodatkowe ulepszenia obejmują konfigurowalny pasek właściwości, najnowsze palety Pantone ze 175 nowymi kolorami oraz możliwość wygodnego ustawienia domyślnej wersji zapisu pliku. Więcej informacji na temat ustawiania domyślnej wersji zapisu można znaleźć w sekcji „Zapisz rysunek” na stronie 80. Podczas otwierania lub importowania dokumentów z czcionkami typu 1 aplikacja ostrzega o zgodności czcionek typu 1 i udostępnia opcje automatycznego lub ręcznego zastępowania czcionek przy użyciu dopasowywania czcionek PANOSE. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Materiały pomocnicze: Czcionki Type 1” na stronie 689.

Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z września 2024 r.

Wydajność i stabilność

Aktualizacja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z września 2024 [25.2] zawiera poprawki wydajności i stabilności dla kilku zgłoszonych przez klientów problemów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji Aktualizacja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z września 2024 [25.2] — Informacje o wersji.

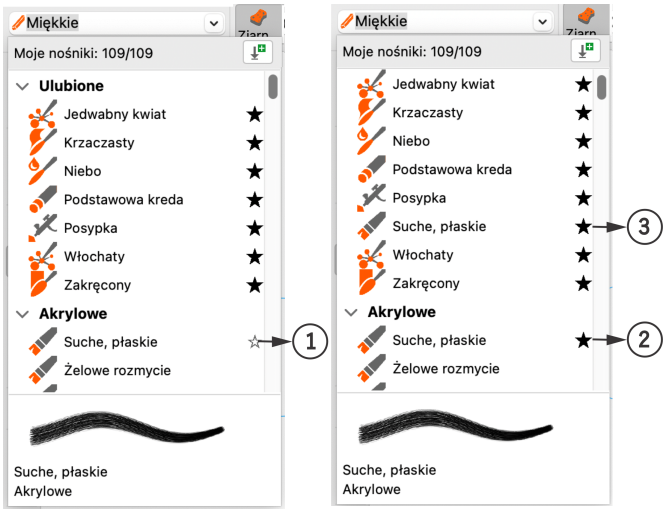
Nowe i ulepszone funkcje dla subskrybentów i licencjobiorców z aktywnym planem CorelSure Maintenance

Aktualizacja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z września 2024 [25.2] wprowadza również nowe funkcje i ulepszenia, które są dostępne wyłącznie dla subskrybentów i licencjobiorców z aktywnym planem CorelSure Maintenance.

Ulepszenie! Pędzle malarskie

Najnowsze aktualizacje pędzli malarskich oferują większą kontrolę nad pociągnięciami pędzla i wprowadzają ulepszenia przepływu pracy, pozwalając na sprawniejsze i bardziej produktywne tworzenie dzieł.

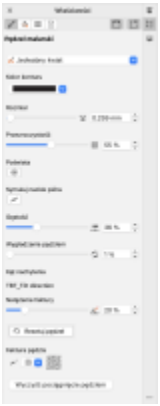
Możesz teraz tworzyć spersonalizowaną listę ulubionych pędzli i uzyskiwać do nich natychmiastowy dostęp w kategorii **Ulubione** w górnej części narzędzia do wybierania **Pędzel**, oszczędzając czas i eliminując konieczność przewijania całej listy. Dzięki ulepszonemu narzędziu do wybierania **Pędzel** kolekcja pędzli pozostaje uporządkowana, a najczęściej używane pędzle są na wyciągnięcie ręki, co nie tylko usprawnia proces twórczy, ale także usprawnia przepływ pracy, zwiększając ogólną produktywność.



Wybrany pędzel (1) zostanie oznaczony jako ulubiony (2) i dodany do kategorii Ulubione (3).

Więcej informacji na temat ulubionych pędzli można znaleźć w sekcji „Aby oznaczyć pędzel jako ulubiony” na stronie 206.

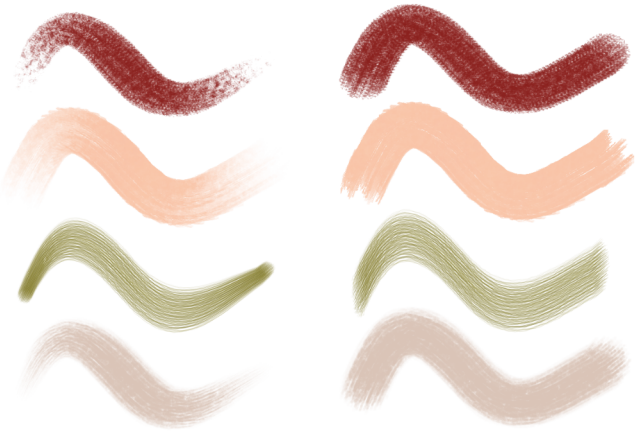
Zapewniając płynną obsługę wszystkich narzędzi i funkcji w aplikacji, nowa karta **Pędzel malarski** w inspektorze **Właściwości** wprowadza intuicyjny interfejs do precyzyjnego dostosowywania właściwości pędzla. Rozszerzona przestrzeń i przemyślany układ umożliwiają szybkie modyfikacje i eksperymenty, uzupełniając istniejące elementy sterujące na pasku właściwości. Integrując kartę **Pędzel malarski** z przepływem pracy można usprawnić proces twórczy, łatwo i wydajnie uzyskując precyzyjne dostosowywanie pociągnięć pędzlem.



Karta Pędzel malarski w inspektorze Właściwości

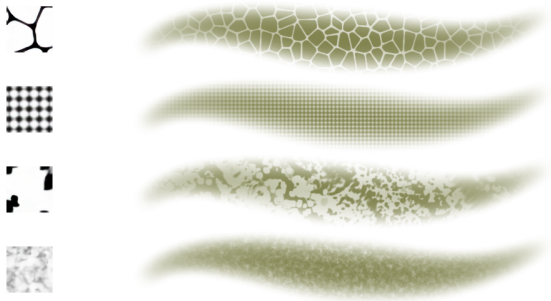
Nowa opcja **Pociągniecie pędzla malarskiego** w oknie dialogowym **Zmień domyślne ustawienia dokumentu** to kolejny przydatny dodatek w aplikacji, który pozwala ustawić domyślny kolor pociągnięć pędzlem niezależnie od innych elementów graficznych, umożliwiając ukierunkowane dostosowanie i usprawnienie wydajności przepływu pracy. Dzięki takiemu zwiększeniu elastyczności i precyzji można dostosowywać kolory poszczególnych pociągnięć pędzlem, zapewniając, że wizualizacje spełniają różnorodne potrzeby twórcze. Więcej informacji na temat zarządzania domyślnymi właściwościami obiektu można znaleźć w sekcji „Zarządzanie domyślnymi właściwościami obiektów i ich stosowanie” na stronie 727.

Różnorodność nowych elementów sterujących zapewnia większą elastyczność w dostosowywaniu wyglądu pociągnięć pędzlem. Warto zauważyć, że za pomocą ruchów myszy można teraz symulować dynamikę pociągnięć pędzlem uzyskiwaną rysikiem, np. zmieniać rozmiar, zmieniać przezroczystość i zwężać zakończenia. Funkcja ta jest szczególnie korzystna w przypadku używania myszy lub innych urządzeń niewrażliwych na nacisk, ponieważ emuluje złożone efekty uzyskiwane zwykle za pomocą rysika. Zapewnia również wsparcie dla artystów dążących do płynnych zakończeń i pociągnięć pędzlem spójnych pod względem rozmiaru, krycia, koloru i zwężania. Więcej informacji na temat symulacji nacisku pióra można znaleźć w sekcjach „Symulowanie nacisku podczas rysowania myszą” na stronie 213 i „Aby symulować nacisk podczas rysowania myszą” na stronie 218.



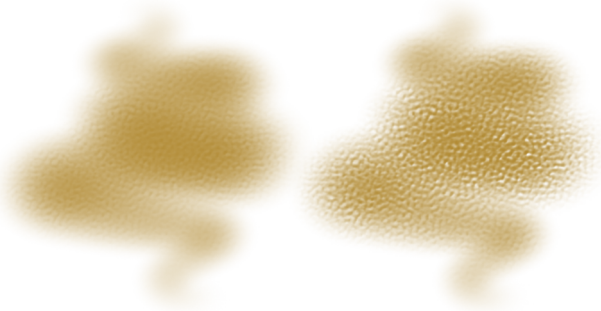
Pociągnięcia pędzlem z symulacją nacisku pióra (po lewej) i bez niej (po prawej)

Dodatkowo można zmienić teksturę pociągnięcia pędzlem lub ustawić domyślną teksturę dla nowych pociągnięć pędzlem. Tekstura wpływa na wizualny aspekt śladów pędzla, tworząc wrażenie chropowatości powierzchni. Co więcej, może wchodzić w interakcje, aby delikatnie lub dramatycznie zmienić wygląd pociągnięć pędzlem. Więcej informacji na temat tekstur pędzla można znaleźć w sekcjach „Tekstura pędzla” na stronie 210 i „Aby wybrać teksturę pędzla” na stronie 216.



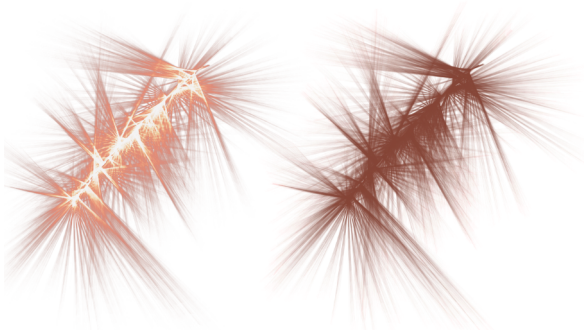
Eksperymentuj z różnymi teksturami, aby uzyskać pożądany efekt.

Można również dostosować intensywność efektu tekstury. Niezależnie od tego, czy wolisz subtelne ziarno, czy odważny wygląd z widoczną teksturą, CorelDRAW pozwala dopracować pracę zgodnie z preferencjami. Więcej informacji na temat intensywności tekstury można znaleźć w sekcji „Aby ustawić siłę tekstury” na stronie 216.



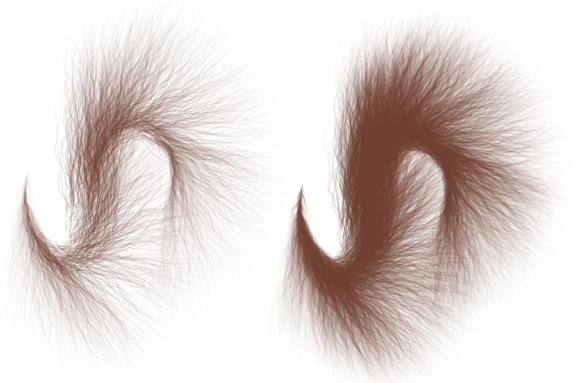
Zmieniaj siłę efektu tekstury, od lekkiego ziarna (po lewej) do bardziej wyrazistego teksturowanego wykończenia (po prawej), aby dopasować go do swoich potrzeb.

Dodatkowo możesz tworzyć żywe pociągnięcia pędzlem, stopniowo zwiększając jasność, aż kolory osiągną świetlistą biel. Więcej informacji na temat dodawania efektu blasku do pędzli można znaleźć w sekcji „Aby dodać efekt blasku” na stronie 217.



Dodaj efekty blasku do pociągnięć pędzlem, aby osiągnąć interesujący wygląd i akcenty.

Aby uzyskać jeszcze bardziej precyzyjną kontrolę nad pędzlem, możesz modyfikować wygląd pędzli Aerograf i Cząsteczkowy, dostosowując odpowiednio zagęszczenie kropel lub cząstek w pociągnięciu pędzla. Im wyższa wartość ustawienia, tym większa liczba kropelek lub cząsteczek uwalnianych przez pędzel, a w rezultacie większa ilość farby i gęstsze rozpylenie cząsteczek. Więcej informacji na temat zagęszczenia można znaleźć w sekcji „Aby ustawić zagęszczenie pędzla” na stronie 217.



Pociągnięcie pędzlem o niskim (po lewej) i wysokim (po prawej) zagęszczeniu

Możesz zmiękczyć pociągnięcia pędzlem, redukując drgania i zaokrąglając ostre zmiany kierunku. Wygładzanie pędzla oferuje znaczące korzyści podczas rysowania za pomocą mniej stabilnego urządzenia wejściowego, takiego jak mysz, gdzie wyższe wartości wygładzania mogą być niezbędne do uzyskania czystych, gładkich pociągnięć. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby dostosować wygładzanie pędzla” na stronie 218.



Pociągnięcie z wygładzaniem (po lewej) i bez niego (po prawej). Wygładzanie pomaga tworzyć bardziej płynne linie, minimalizując niewielkie drgania przy jednoczesnym zachowaniu ogólnego kształtu pociągnięcia.

Kolejną oszczędzającą czas funkcją jest możliwość przywrócenia domyślnych ustawień pędzli. Niezależnie od tego, czy chcesz rozwiązać problemy spowodowane niezamierzonymi zmianami ustawień pędzla, czy po prostu swobodnie eksperymentować z różnymi ustawieniami, wiedząc, że zawsze możesz powrócić do oryginalnych ustawień za pomocą jednego kliknięcia, funkcja ta zwiększa wydajność i elastyczność przepływu pracy. Więcej informacji na temat resetowania pędzli można znaleźć w sekcji „Aby zresetować pędzle do ustawień domyślnych” na stronie 220.

Zaktualizowany kursor pędzla zapewnia informacje o rozmiarze pędzla w czasie rzeczywistym, umożliwiając precyzyjną kontrolę i natychmiastową wizualną informację zwrotną. Dodatkowo upraszcza to proces dostosowywania rozmiaru pędzla, zwiększając łatwość obsługi i dokładność narzędzia **Pędzel malarski**, zwłaszcza w przypadku szczegółowych prac.

Nowość! Dodatkowe pakiety pędzli

Jeśli chcesz rozszerzyć swoją kolekcję pędzli , zapoznaj się z bezpłatnymi pakietami pędzli dostępnymi do pobrania na ekranie powitalnym. Przejdź do menu **Pomoc** ▸ **Witaj**, a następnie kliknij **Sklep** i filtruj według opcji **Darmowe**.

Nowość! Najnowsza paleta kolorów Pantone (175 nowych kolorów)

Odkrywaj najnowsze palety kolorów Pantone ze 175 nowymi kolorami, zapewniając sobie świeże opcje i utrzymując prace na bieżąco z najnowszymi trendami kolorystycznymi.

Nowość! Domyślna wersja zapisu

Nowa opcja aplikacji, **Ustaw wersję domyślną**, dostępna w oknie dialogowym **Preferencje** (menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW** ▸ **Zapisz**), umożliwia wybranie konkretnej wersji podczas zapisu plików CorelDRAW (CDR). Wybór domyślnej wersji zapisu zapewnia automatyczne zapisywanie dokumentów w wybranym formacie, eliminując konieczność ręcznego wyboru za każdym razem i zmniejszając liczbę błędów. Takie podejście pozwala zachować spójność, zwiększa zgodność i poprawia wydajność. Więcej informacji na temat ustawiania domyślnej wersji zapisu można znaleźć w sekcji „Zapisz rysunek” na stronie 80.

Aktualizacja! Wykrywanie i zastępowanie czcionek Type 1

Czcionki Type 1, takie jak PostScript i Adobe Type 1, są przestarzałe i zostały zastąpione formatami TrueType i OpenType. Przewiduje się, że większość systemów operacyjnych przejdzie na nowsze technologie czcionek, wycofując tym samym format Type 1. Podczas otwierania lub importowania dokumentów z czcionkami Type 1 aplikacja ostrzega teraz o potencjalnych przyszłych problemach ze zgodnością. Aby uniknąć problemów, zaleca się użycie czcionek TrueType (TTF) lub OpenType (OTF). Możesz wykorzystać dopasowywanie czcionek PANOSE, aby automatycznie zastępować brakujące czcionki podobnymi, zachowując spójność wizualną projektu, lub ręcznie dostosować mapowania, aby wybrać różne zamienniki. Informacje na temat wyświetlania zastępowania czcionek można znaleźć w sekcji „Czcionki zastępcze” na stronie 680.

Nowość! CorelDRAW Web

CorelDRAW Web to oparta na przeglądarce aplikacja do tworzenia ilustracji wektorowych i projektowania graficznego, która idealnie spełnia Twoje kreatywne potrzeby. Dostępna wyłącznie dla subskrybentów aplikacja internetowa CorelDRAW Web umożliwia dostęp i edycję plików CorelDRAW (CDR) z dowolnego miejsca bez konieczności instalowania dodatkowego oprogramowania. Ciesz się płynną

integracją i wydajnym zarządzaniem plikami w znanym środowisku internetowym. Aby uzyskać dostęp do aplikacji CorelDRAW Web, przejdź pod adres https://coreldraw.corel.com.

Uwaga: Aplikacja CorelDRAW.app nie jest już dostępna w pakiecie CorelDRAW Graphics Suite. Zamiast tego pliki CorelDRAW (CDR) zapisane w chmurze można otwierać i pracować nad nimi bezpośrednio w przeglądarce za pomocą aplikacji CorelDRAW Web.

Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z czerwca 2024 r.

Aktualizacja subskrypcji pakietu CorelDRAW Graphics Suite z czerwca 2024 r. wprowadza szereg ulepszeń, w tym:

- Ulepszone **narzędzie do wybierania pędzli** umożliwia szybkie wyszukiwanie pędzli malarskich poprzez wpisanie nazwy stylu pędzla lub kategorii pędzla. Nowy licznik **Moje środki** w górnej części **narzędzia do wybierania pędzli** wyświetla liczbę pędzli. Domyślny rozmiar **narzędzia do wybierania pędzli** został zwiększony, a ponadto można łatwo zmienić jego rozmiar, aby dostosować go do swojego projektu twórczego.
- Ustawienia kilku pędzli malarskich zostały zoptymalizowane, aby poprawić ich wydajność pamięciową, zwłaszcza gdy są używane w największym rozmiarze.
- Dodatkowe pakiety pędzli malarskie można teraz kupić na ekranie powitalnym lub w **narzędziu do wybierania pędzli**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Pobieranie dodatkowych pędzli” na stronie 207.

Aktualizacja! Format plików CorelDRAW (CDR)

- Domyślna wersja pliku CorelDRAW (CDR) to teraz 25.1 (2024.1). Można zapisać rysunek, który jest zgodny z wcześniejszą wersją (w tym z wersją z marca 2024 r.) pakietu CorelDRAW Graphics Suite (**Plik** ▸ **Zapisz jako** ▸ pole listy **Wersja**) i określać opcje zapisu (**Zaawansowane**). Opcje te przydają się, gdy plik zawiera nowe pędzle malarskie, funkcje dotyczące tekstu, wypełnienia, konturu lub przezroczystości, które nie są obsługiwane we wcześniejszych wersjach.

Aktualizacja! Opcje lokalizacji plików

- Gdy program CorelDRAW nie może zlokalizować folderów z zawartością, które zostały przeniesione, usunięte, odłączone lub ich nazwy zostały zmienione, nowy komunikat wyświetla informacje dotyczące naprawy problemu.
- Wymagające aktualizacji foldery Typ zawartości, które zostały przeniesione, usunięte lub odłączone albo ich nazwy zostały zmienione, są teraz oznaczone ikoną w oknie dialogowym **Preferencje** (**CorelDRAW** **menu** .

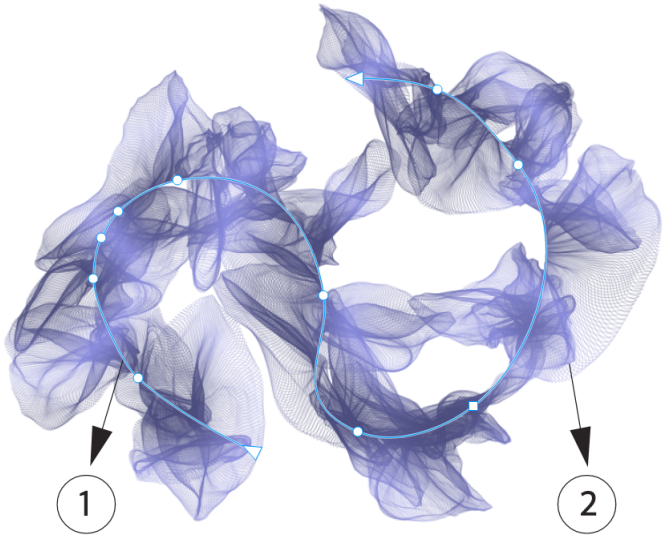
Ulepszenie! Importowanie plików PDF

Podczas importowania pliku PDF zawierającego tekst domyślnie zaznaczona jest nowa opcja **Zachowaj akapity, przepływ tekstu i formatowanie**. Opcja ta zapewnia najlepsze rezultaty podczas edycji tekstu, dzieląc bloki tekstu w pełne akapity. Wyłączenie tej opcji przywraca starsze zachowanie importowania tekstu stosowane we wcześniejszych wersjach aplikacji, w których importowane obiekty tekstowe pozostają zgrupowane w mniejszych artystycznych blokach tekstu. Zachowuje to wyraźny kerning, odstępy, rozmiary i efekty określone w pliku PDF. Więcej informacji na temat importowania plików PDF można znaleźć w sekcji „Adobe Portable Document Format (PDF)” na stronie 962.

Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z marca 2024 r.

Nowość! Pędzle malarskie

W pakiecie CorelDRAW Graphics Suite 2024 wprowadzono nowe, ekscytujące pędzle malarskie, które łączą unikalne cechy ekspresyjne malowania pikselowego z precyzją edycji wektorowej, otwierając świat kreatywnych możliwości dla artystów. Pędzle malarskie odpowiadają na zróżnicowane spektrum potrzeb projektowania graficznego, dzięki czemu są niezbędnym narzędziem dla użytkowników na różnych poziomach zaawansowania. Niezależnie od tego, czy dodajesz proste dekoracje do okazjonalnych projektów czy ożywiasz złożone koncepcje artystyczne, te wszechstronne pędzle oferują doświadczenie rysowania, które zachęca do innowacji i wyrażania siebie w każdym projekcie. Pikselowe ślady pędzla w pociągnięciach pędzlem malarskim odzwierciedlają wygląd tradycyjnych środków artystycznych, takich jak farby, pastele i ołówki, dzięki czemu są idealne do dodawania efektów pędzla i realistycznych tekstur do projektów wektorowych oraz do tworzenia organicznych i naturalnie wyglądających grafik. Co więcej, pikselowe pociągnięcia pędzlem są kontrolowane przez krzywe wektorowe, co umożliwia na łatwą edycję i manipulację liniami i kształtami.



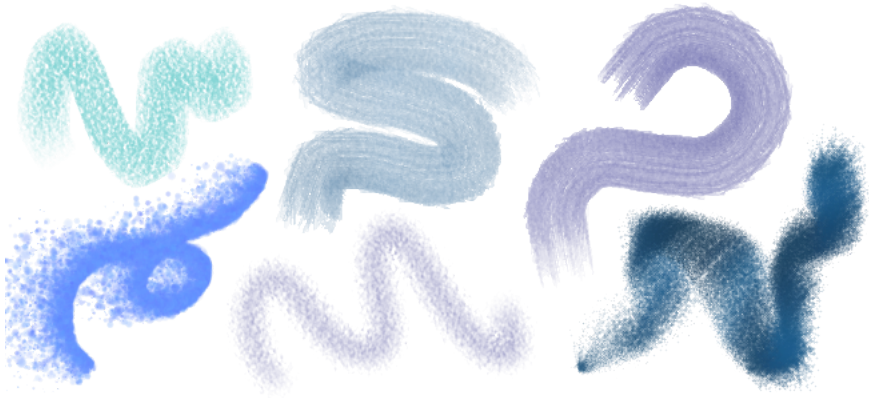
Wybór przesunięcia pędzlem malarskim przy użyciu narzędzia Edytuj kształt, takiego jak Kształt w tym przykładzie, umożliwia dostosowanie ścieżki przeciągnięcia (1) przy użyciu węzłów i uchwytów sterujących. Wybór przeciągnięcia przy użyciu narzędzia Pędzel malarski pozwala zmodyfikować rozmiar i przezroczystość śladu pędzla pikselowego (2).

Rozpocznij rysowanie, wybierając **Pędzel malarski** w przyborniku, otwórz **narzędzie do wybierania Pędzel** na pasku właściwości i zagłęb się w bogatą różnorodność stylów pędzla dostępnych w bibliotece pędzli CorelDRAW.



Umieszczenie wskaźnika myszy na stylu w narzędziu do wybierania Pędzel powoduje wyświetlenie podglądu cech przeciągnięcia, takich jak kształt, tekstura i przezroczystość.

Szeroka gama pędzli, starannie przygotowanych i rygorystycznie testowanych, realizuje potrzeby zróżnicowanych preferencji i technik artystycznych. Od luksusowych tekstur olejów i wszechstronności akryli do pełnego wdzięku przepływu akwareli i złożonych detali aerografu, ta kolekcja obejmuje nie tylko tradycyjne środki suche, takie jak ołówki, pastele, kredy i markery, ale także efekty cyfrowe i inspirowane fizyką pędzle cząsteczkowe, które generują urzekające linie i desenie, które rozwijają się w miarę przechodzenia przez płótno.



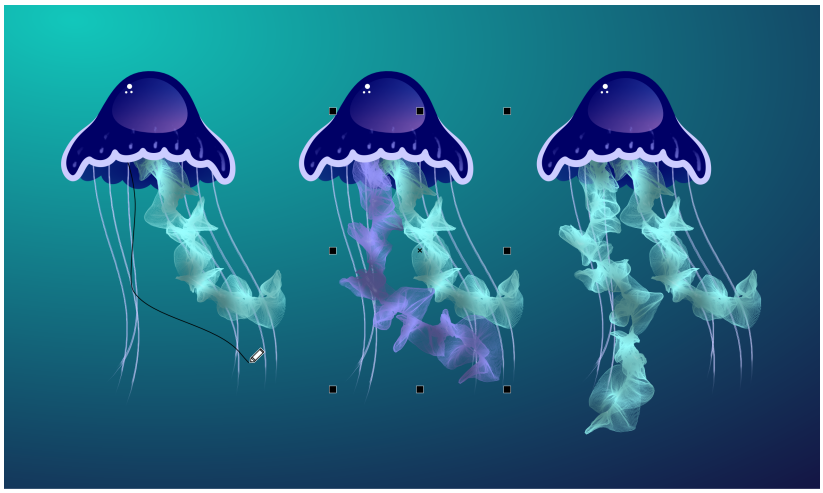
Przykłady pociągnięć pędzlem utworzonych przy użyciu stylów pędzla z biblioteki pędzli CorelDRAW

Po wybraniu pędzla, który rezonuje z wizją twórczą, można dostosować rozmiar i przezroczystość pędzla, aby uzyskać pożądany efekt. Niezależnie od tego, czy szukasz śmiałych i wyraźnych linii czy delikatnych i złożonych detali, dostosowanie rozmiaru pędzla umożliwia dyktowanie szerokości i wpływu pociągnięć. Tymczasem warto eksperymentować z przezroczystością, aby dodać dodatkową warstwę głębi, utworzyć subtelne przejścia między nakładającymi się elementami, włączyć nakładki lub wprowadzić eteryczne efekty do grafiki. Więcej informacji na temat modyfikowania atrybutów rastrowych pociągnięć pędzlem można znaleźć w sekcji „Dostosowanie pikselowych śladów pędzla pędzli malarskich” na stronie 209.



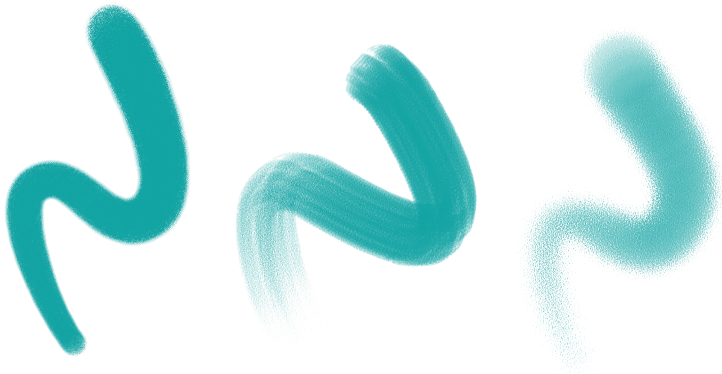
Można zmieniać wygląd i sposób obsługi pociągnięć pędzlem poprzez dostosowanie atrybutów, takich jak rozmiar i przezroczystość pędzla.

Aby doprecyzować wygląd pociągnięć pędzla jeszcze bardziej i płynnie włączyć je do projektu, można w dowolnej chwili manipulować atrybutami wektorów pociągnięć. Niezależnie od tego, czy chodzi o kształtowanie krzywych, przekształcanie ścieżek czy precyzyjne dostosowanie, CorelDRAW pozwala ukształtować i dostosować każde pociągnięcie do perfekcji po dodaniu do płótna. Informacje na temat pracy z obiektami wektorowymi można znaleźć w sekcji „Kształty” na stronie 185 i „Obiekty” na stronie 323.



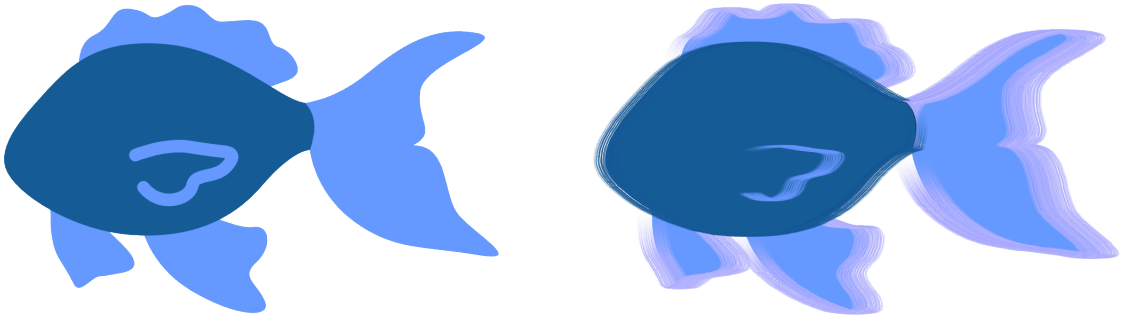
W tym przykładzie kolor pociągnięcia pędzlem został zmieniony, kształt ścieżki został dostosowany, a ścieżka obrócona.

Jeśli masz rysik, możesz uzyskać pociągnięcia pędzlem, które pojawiają się i zanikają, zmieniają rozmiar, przezroczystość i kąt na podstawie danych wejściowych rysika, takich jak kierunek, nacisk, nachylenie i orientacja.



Siła nacisku wywieranego za pomocą rysika lub pióra do tabletu wrażliwego na nacisk kontroluje przezroczystość i szerokość pociągnięć.

Można nie tylko dodawać pociągnięcia pędzlem podczas rysowania, ale także stosować pociągnięcia pędzlem do istniejących ścieżek, krzywych i kształtów utworzonych przy użyciu szerokiej gamy narzędzi do rysowania, co ujawnia nieograniczone pole kreatywnych możliwości upiększania, dostosowywania i ożywiania na nowo swoich kompozycji. Co więcej, można w dowolnej chwili modyfikować i usuwać pociągnięcia pędzla z obiektów, co zapewnia pełną kontrolę nad rozwojem wizji artystycznej. Informacje na temat stosowania pociągnięć pędzla można znaleźć w sekcji „Stosowanie, cofanie i czyszczenie pociągnięć pędzlem” na stronie 207.



Pociągnięcia pędzlem malarskim stosowane do obiektów wektorowych

Nowość! Czcionki zdalne

Teraz można uzyskać dostęp do czcionek zdalnych, takich jak Google Fonts, bezpośrednio w CorelDRAW i Corel PHOTO-PAINT. Umożliwia to podgląd czcionki zdalnej bez pobierania jej. W przypadku użycia czcionki zdalnej zostanie ona automatycznie pobrana do natychmiastowego użycia.

W CorelDRAW funkcja ta pozwala także oszczędzić czas podczas otwierania dokumentu zawierającego czcionki, których nie ma w systemie lub które nie są osadzone w pliku, ale są dostępne w bibliotece online. Te brakujące czcionki są instalowane automatycznie, co eliminuje kroki zastępowania czcionek. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby sprawdzić biblioteki online pod kątem brakujących czcionek” na stronie 680.

A jeśli wolisz pracować tylko z czcionkami zainstalowanymi w systemie, możesz wyłączyć wyświetlanie czcionek zdalnych w oknie Lista czcionek. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby dostosować listę czcionek” na stronie 682.

Ulepszenie! Nieniszczące efekty bitmapowe

CorelDRAW Graphics Suite 2024 upraszcza pracę z efektami nieniszczącymi mapy bitowej. Teraz w CorelDRAW dodanie efektu mapy bitowej z menu **Efekty** powoduje automatyczne otwarcie karty **FX** w inspektorze **Właściwości**. Z kolei w Corel PHOTO-PAINT inspektor **Efekty** został przeorganizowany w punkt kompleksowej obsługi efektów nieniszczących.

Te inspektory zapewniają dostęp do wszystkich narzędzi i ustawień dla efektów nieniszczących, co umożliwia szybkie dostosowywanie i eksperymentowanie bez końca. Podczas modyfikowania ustawień efektu zmiany w projekcie lub obrazie będą widoczne w czasie rzeczywistym. Można zastosować wiele efektów specjalnych do tego samego obiektu oraz włączyć lub wyłączyć poszczególne efekty. I wystarczy jedno kliknięcie, aby zresetować lub spłaszczyć efekt.

Ulepszenie! Maski obcinania

Praca z maskami obcinania w Corel PHOTO-PAINT jest łatwiejsza niż kiedykolwiek dzięki nowym poleceniom menu kontekstowego, które przyspieszają i ułatwiają dostęp do przydatnych opcji. Kliknięcie z wciśniętym klawiszem Control maski obcinania w inspektorze **Obiekty** teraz zapewnia dostęp do poleceń modyfikowania maski obcinania lub wyróżniania jej w kontekście reszty obrazu poprzez wyświetlenie przezroczystej nakładki w odcieniu czerwieni.

Co więcej, możesz użyć maski obcinania, aby zdefiniować edytowalny obszar.

Uwaga: Pakiet CorelDRAW Graphics Suite 2024 do jednorazowego zakupu wprowadza także następujące nowe funkcje i ulepszenia: nowy tryb skupienia, który umożliwia edycję obiektów w izolacji bez ryzyka utraty zaznaczenia, wraz z nowym pływającym paskiem narzędzi, który upraszcza nawigację po obiektach, ulepszone zarządzanie zasobami, usprawniony przepływ pracy scalania wydruków i ulepszenia inspektora **Eksport**. Więcej informacji można znaleźć w sekcjach „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327, „Znajdź obiekt clipart i inne zasoby lokalne i sieciowe” na stronie 112, „Wydruk seryjny” na stronie 867 i „Eksportowanie obiektów i stron” na stronie 925.

Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z września 2023 r.

Nowość! Tryb skupienia

Podczas pracy nad złożonymi dokumentami w CorelDRAW, tryb skupienia upraszcza zaznaczanie i edytowanie obiektów w obrębie grupy. Pozwala odizolować elementy projektu, choć pozostają one widoczne w kontekście całego rysunku. Można wyostrzyć szereg elementów projektu, w tym szybkie kadry, grupy symetrii, obiekty z zastosowanymi efektami, mapy bitowe i inne.

Kiedy ustawiasz skupienie obiektu lub grupy obiektów, są one wysuwane na przód kolejności ułożenia. Przezroczysta nakładka przykrywa wszystkie elementy projektu, których nie można edytować ani zaznaczać. Ułatwia to pracę z konkretnym obiektem, grupą obiektów lub obiektami zachodzącymi na siebie. Można dopasować krycie nakładki.

Gdy aktywujesz tryb skupienia, pojawi się pływający pasek narzędzi w lewym górnym rogu okna rysowania, wyświetlając miejsce wyostrzonego obiektu w hierarchii projektu. Za pomocą elementów sterujących breadcrumb na pływającym pasku narzędzi można łatwo poruszać się między grupami obiektów bez inspektora **Obiekty**, zwalniając miejsce na ekranie.

Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.

Ulepszenie! Opcje eksportu

Szereg ulepszeń inspektora **Eksport** w programie CorelDRAW sprawia, że wyprowadzenie obiektów i stron do większej liczby formatów plików, obejmujących teraz formaty CDR, WEBP, CGM, PSD i BMP, jest łatwiejsze niż kiedykolwiek. Zmieniony przepływ pracy ułatwia eksport bieżącej strony, wszystkich stron lub wybranych obiektów.

Podczas pracy z dokumentami wielostronicowymi, można eksportować każdą stronę do oddzielnego pliku. Można także eksportować konkretną stronę lub zakres stron. Ponadto kilkoma kliknięciami można duplikować stronę w jednym dokumencie i eksportować ją do nowego pliku CorelDRAW. Teraz także zachowane zostają rozmiary stron w poszczególnych plikach wyjściowych podczas eksportu do formatu GIF, JPG, PNG lub EPS.

Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcjach „Eksportowanie obiektów i stron” na stronie 925 i „Aby duplikować i eksportować stronę do nowego dokumentu” na stronie 752.

Nowość i ulepszenie! inspektor Zasoby

Aktualizacja subskrypcji pakietu CorelDRAW Graphics Suite z września 2023 r. wprowadza szereg funkcji i ulepszeń do inspektora **Zasoby**, aby usprawnić proces projektowania. W odpowiedzi na opinię użytkownika, zmienione inspektor zawiera drzewo folderów — znany i intuicyjny sposób wyszukiwania plików. Pozwala wyświetlić hierarchię folderów, poruszać się między folderami i lokalizować zawartość w szerszym kontekście plików.

Inspektor **Zasoby** ma teraz dwa okna: **Foldery** i **Zawartość**, można więc z łatwością przeszukiwać i wyświetlać podgląd zawartości. Okno **Foldery** pozwala przeszukiwać zawartość i filtrować wyniki wyszukiwania według wybranego folderu. Można przeszukiwać zawartość jednego lub wielu folderów albo przeglądać wszystkie lokalizacje na liście folderów. Ponadto program CorelDRAW umożliwia dodawanie lub usuwanie folderów do i z list lokalizacji zawartości, zapewniając elastyczność w pracy z zawartością z lokalnych folderów i udostępnionych lokalizacji sieciowych. Można zmieniać nazwy elementów na liście folderów na bardziej opisowe lub zrozumiałe, zapewniając lepszą organizację i płynne poruszanie się między plikami. Można rozwijać i zwijać foldery, aby optymalizować miejsce na ekranie i skupiać się na istotnych treściach. Ponadto można się poruszać po drzewie folderów w oknie **Foldery** za pomocą klawiszy strzałek, co zapewnia skuteczność, dostępność i płynność pracy. W oknie **Zawartość** wyświetlane są miniatury zasobów. Można zmieniać rozmiar okien **Foldery** i **Zawartość**, aby dostosować rozkład inspektora **Zasoby** zgodnie z preferencjami i potrzebami.

Poprawiliśmy interfejs użytkownika, zwiększając dostępność i wygodę. Opcje sortowania są teraz umieszczone w poręcznym miejscu na liście rozwijanej. Ponadto podczas ładowania i synchronizacji zawartości pojawiają się paski postępu, dzięki czemu użytkownik ma wizualne potwierdzenie stanu tych zadań w aplikacji i nie musi przerywać pracy. Ulepszenia wydajności zapewniają także szybszą synchronizację, filtrowanie i wyszukiwanie zawartości.

Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Znajdź obiekt clipart i inne zasoby lokalne i sieciowe” na stronie 112.

Nowość i ulepszenie! Wydruk seryjny

Wprowadzając szereg ulepszeń dla użytkowników, funkcja Wydruk seryjny w programie CorelDRAW daje większą różnorodność i łatwość użytkowania.

Poszerzając zakres zgodnych typów plików, CorelDRAW zapewnia teraz obsługę plików źródeł danych skoroszytu programu Excel (XLSX). Jeszcze jednym istotnym ulepszeniem działania importu jest możliwość wyboru konkretnych arkuszy i kolumn podczas importowania danych z arkuszy kalkulacyjnych z wieloma zakładkami i kolumnami. Więcej informacji na temat importowania plików źródeł danych można znaleźć w sekcji „Aby zaimportować plik źródła danych” na stronie 874.

Najnowsza aktualizacja obejmuje dwa nowe typy zmiennych danych: obrazy i kody QR, umożliwiając łatwą integrację różnorodnych danych w ramach projektu i uzyskiwanie ciekawszych efektów. Oprócz kolumn z tekstem i wartościami liczbowymi można teraz tworzyć kolumny ścieżek i określać ścieżki plików. Pozwala to na bezproblemowe dodawanie obrazów, np. logotypów, ikon czy zdjęć, do scalonych dokumentów. Więcej informacji na temat pól obrazu można znaleźć w sekcji „Pola obrazu” na stronie 876. Scalając unikatowe kody QR dla każdego rekordu, można dostosować ustawienia do widzów. Więcej informacji o polach kodu QR można znaleźć w sekcji „Pola kodów QR” na stronie 878. Lepsze opcje wyrównania i skalowania obrazów i kodów QR zapewniają całkowitą kontrolę nad położeniem i rozmiarem efektów wizualnych w ostatecznych plikach.

Inną istotną funkcją jest możliwość synchronizacji połączonego pliku z jego źródłem i dodawania ostatnich zmian. Więcej informacji o importowaniu i synchronizacji z plikami źródeł danych można znaleźć w sekcji „Importuj i synchronizuj z plikami źródeł danych” na stronie 870. Co więcej, oprócz importowania pliku źródeł danych, możesz teraz selektywnie importować dane z kolumn, co ułatwia łączenie danych z różnych źródeł i daje większe możliwości. Więcej informacji na temat importowania kolumny można znaleźć w sekcji „Aby zaimportować kolumnę z pliku źródła danych” na stronie 874.

CorelDRAW Wprowadza wiele pozwalających zaoszczędzić czas funkcji, które upraszczają proces zarządzania danymi, maksymalizując Twoją wydajność i produktywność. Można zaznaczyć wszystkie rekordy lub usunąć ich zaznaczenie jednym kliknięciem przycisku. Do tego można szybko wyczyścić wszystkie scalone dane bez konieczności ręcznego usuwania każdego rekordu i kolumny. Aktualizacja pól wydruku seryjnego w dokumencie jest teraz szybka i prosta. Daje Ci elastyczność w dostosowywaniu i modyfikowaniu zawartości zgodnie z potrzebą. Więcej informacji na temat aktualizacji pól danych można znaleźć w sekcji „Aby edytować scalane pole:” na stronie 882.

Aplikacja zapewnia wiele metod określania i lokalizowania obiektów wydruku seryjnego, ułatwiając poruszanie się w obrębie dokumentów i pracę z nimi. Gdy wybierasz scalone pola na stronie rysunku, od zwykłych obiektów wizualnie odróżniają je niebieskie uchwyty. Ponadto można łatwo znaleźć informacje o polach scalonych na pasku stanu i w sekcji **Podsumowanie** inspektora **Właściwości**. W plikach złożonych z wieloma obiektami i polami danych, bardzo skuteczne w lokalizowaniu scalonych pól jest inspektor **Znajdź i zamień**. Więcej informacji na temat wyszukiwania i wybierania scalonych pól można znaleźć w sekcji „Aby znaleźć i zaznaczyć scalane pola:” na stronie 882.

Ulepszenie! Importowanie plików PDF

Ulepszone funkcje importu plików PDF, np. lepszy przepływ tekstu, poprawiona edycja tekstu, dokładne rozpoznawanie porządku językowego, zachowanie funkcji OpenType i zestawów stylistycznych oraz zachowanie formatowania i rozkładu kolumn, zapewniają szybką i bezproblemową konwersję treści PDF do CorelDRAW. Akapity są inteligentnie konwertowane do artystycznych i akapitowych obiektów tekstowych w oparciu o długość wiersza i bliskość przestrzenną, zapewniając dokładne odwzorowanie struktury i organizacji oryginalnego tekstu. Wyrównanie akapitów, odstępy między liniami, inicjały wpuszczane, znaki indeksu górnego i dolnego, listy punktowane i numerowane oraz inne elementy formatowania są dokładnie rozpoznawane i zachowywane, wraz z zamierzonym efektem wizualnym i integralnością dokumentu. Optymalny podział na akapity, dokładne rozpoznawanie szczegółów formatowania i płynniejsze przejścia rozkładów wielokolumnowych ułatwiają edycję i podnoszą wydajność pracy z zawartością importowanych plików PDF.

Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z marca 2023 r.

Nowość! Szablony online

W programie CorelDRAW możesz utworzyć projekt z szablonu online na karcie **Szablony** w oknie dialogowym **Utwórz nowy dokument**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby rozpocząć dokument na podstawie szablonu” na stronie 714. Nowa

biblioteka online zapewnia natychmiastowy dostęp do większej liczby szablonów niż kiedykolwiek wcześniej. Wypełnij ankietę profilową, aby móc filtrować szablony i wyświetlać te, które najbardziej Ci odpowiadają.

Ulepszenie! Zalecenia projektów praktycznych

Na ostatniej stronie ankiety profilowej możesz uzyskać dostęp do projektów praktycznych, które odpowiadają Twoim umiejętnościom, potrzebom i zainteresowaniom. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Projekty praktyczne” na stronie 62.

Ulepszenie! Elementy sterujące tworzeniem dokumentów

Teraz możesz ustawić margines na spad na karcie **Ustawienia dokumentu** w oknie dialogowym **Utwórz nowy dokument**. To ustawienie jest zapisywane z ustawieniami wzorców dokumentu i zapewnia większą elastyczność podczas tworzenia nowych dokumentów w programie CorelDRAW. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zacznij i otwórz rysunki” na stronie 68.

Ulepszenie! Miniatury wzorców dokumentów

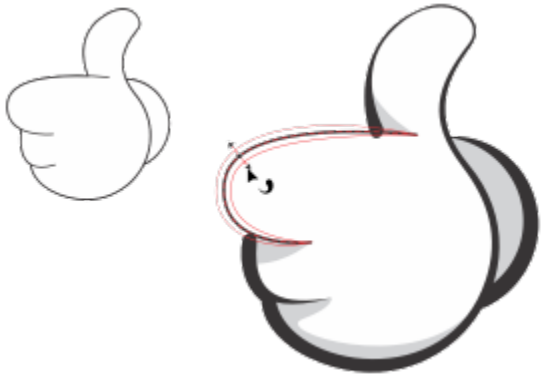
Ulepszone miniatury wzorców w oknie dialogowym **Utwórz nowy dokument** ułatwiają przeglądanie szerokiego wyboru wzorców drukowania, sieci, urządzenia i mediów społecznościowych dostępnych w aplikacji. Informacje o rozmiarze strony zostały usprawnione, aby ograniczyć ilości wyświetlanych na ekranie informacji. Teraz ikony lepiej wskazują typ strony i mogą pomóc w szybkim zlokalizowaniu potrzebnego wzorca.

Ulepszenie! Zgłaszanie awarii

W przypadku nieoczekiwanego zakończenia pracy aplikacji w CorelDRAW Graphics Suite przy następnym uruchomieniu aplikacji zostanie wyświetlone okno dialogowe z raportem o błędzie. Jeśli nie chcesz wysyłać raportu o błędzie, możesz wyłączyć okno dialogowe raportu o awarii w ustawieniach **Globalnej prywatności**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Rejestrowanie i zgłaszanie błędów” na stronie 56.

Nowość! Narzędzie Kontur zmienny

Narzędzie **Kontur zmienny** umożliwia tworzenie konturów obiektów o różnych szerokościach w programie CorelDRAW. Można określić, gdzie zaczyna się i kończy zmiana szerokości, aby stworzyć dynamiczne, naturalnie wyglądające linie i kształty. Ponadto można modyfikować kontur bez wpływu na jego właściwości konturu zmiennego. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Kontury zmienne” na stronie 168.



Możesz zastosować kontur różnych szerokości za pomocą narzędzia Kontur zmienny.

Aktualizacja pakietu CorelDRAW Graphics Suite dla subskrybentów z września 2022 r.

Nowość i ulepszenie! Obsługa formatu plików Google Web Picture (*.webp)

CorelDRAWCorel i CorelDRAWCorel PHOTO-PAINT zapewnia teraz obsługę formatu plików Google Web Picture (*.webp). Ten otwarty standardowy format opracowany przez firmę Google zapewnia bezstratną i stratną kompresję obrazów przeznaczonych do użytku w sieci. Bezstratne obrazy WEBP są mniejsze niż pliki PNG, a obrazy stratne WEBP są mniejsze niż obrazy JPEG. Pliki WEBP importuje się tak samo jak każdy inny obsługiwany plik. Podczas eksportowania pliku do formatu WEBP możesz wybrać jeden z kilku

wzorców odpowiadających Twoim potrzebom lub utworzyć nowy wzorzec i zapisać go do wykorzystania w przyszłości. Ustawienia zaawansowane, takie jak jakość i stopień kompresji, zapewniają elastyczność i kontrolę nad współczynnikiem kompresji dla kanałów RGB oraz nad stosunkiem szybkości kodowania, rozmiaru pliku i jakości. Przezroczystość obrazu jest zachowywana zarówno podczas importu, jak i eksportu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Google Web Picture (WEBP)" na stronie 972.

Nowość i ulepszenie! Projekty praktyczne

Projekty praktyczne to zbiory plików CorelDRAW (CDR) i Corel PHOTO-PAINT (CPT), które możesz pobrać i wykorzystać do nauki, szkolenia i pokazów. Skorzystaj z nowych samouczków w aplikacji, aby przećwiczyć podstawowe pojęcia lub udoskonalić swoje umiejętności. Oprócz ukończonej wersji projektu do każdego samouczka CorelDRAW dołączona jest częściowo ukończona wersja wzbogacona o instrukcje krok po kroku, dzięki którym praca staje się interaktywna i pomaga w pomyślnym zakończeniu projektu. Możesz uzyskać dostęp do projektów praktycznych i przeglądać je na karcie **Odkrywaj** w inspektorze **Nauka**. Wypełnij ankietę w profilu użytkownika, aby otrzymać rekomendacje dotyczące projektów praktycznych, które odpowiadają Twoim potrzebom. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Projekty praktyczne" na stronie 62.

Nowość i ulepszenie! Okna dialogowe Utwórz nowy dokument

Okno dialogowe **Utwórz nowy dokument** w programie CorelDRAW zostało przeprojektowane, aby stanowiło centralne miejsce do tworzenia rysunków. Okno dialogowe ma teraz dwie karty, **Ustawienia dokumentu** i **Szablony**, dzięki czemu można łatwo przełączać się między widokami.

Na karcie **Ustawienia dokumentu** (**Plik** ▸ **Nowy**) możesz utworzyć pusty rysunek, określając ustawienia dokumentu lub wybierając wzorzec. Program CorelDRAW umożliwia wyszukiwanie i przeglądanie szerokiego wyboru wzorców wydruku, stron internetowych, urządzeń i mediów społecznościowych. Wzorce zawierają wstępnie zdefiniowane ustawienia rozmiaru i orientacji strony, podstawowego trybu kolorów, jednostek miary i rozdzielczości. Na przykład wzorzec **Okładka LinkedIn** z kategorii **Społecznościowe** wykorzystuje piksele zamiast cali, orientację poziomą oraz kolory RGB i ma wymiary wymagane dla zdjęcia okładki LinkedIn. Aby łatwiej znajdować wzorce, program CorelDRAW pozwala filtrować je według kategorii i typu strony oraz sortować według nazwy, daty i rozmiaru strony. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zacznij i otwórz rysunki" na stronie 68.

Na karcie **Szablony** (**Plik** ▸ **Nowy z szablonu**) możesz utworzyć rysunek z szablonu. Interfejsy do filtrowania i sortowania szablonów oraz dostępu do folderów lokalnych i sieciowych zostały przeorganizowane, aby ułatwić szybkie znajdowanie potrzebnych szablonów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Znajdź szablony" na stronie 714.

Nowość i ulepszenie! Skalowanie (narzędzia)

Program CorelDRAW umożliwia łatwe skalowanie części obiektu lub obrazu do określonego rozmiaru. Oszczędzające czas narzędzie **Skaluj część** pozwala zmienić rozmiar części obiektu, aby dopasować go do pożądanego wymiaru. Na przykład jeśli potrzebujesz drzwi o wysokości 7 stóp, wystarczy określić tę wartość, a następnie przeciągnąć pionowo wzdłuż drzwi, aby je przeskalować. Możesz także skorzystać z interaktywnego narzędzia **Dopasuj do odniesienia**, które zapewnia większą dokładność przy zmianie rozmiaru obiektu w celu dopasowania go do innego obiektu. To poręczne nowe narzędzie pozwala na przykład jednocześnie skalować i przesuwać śrubę, aby idealnie pasowała do określonej nakrętki. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zmiana rozmiarów i skalowanie obiektów" na stronie 369.

Nowość i ulepszenie! Przycinanie grafiki do krawędzi strony podczas eksportu

Teraz podczas eksportowania plików do formatów PNG, JPEG i GIF w programie CorelDRAW możesz przycinać swoje prace do krawędzi strony roboczej w celu usunięcia niechcianych obiektów i zmniejszenia rozmiaru pliku.

Ulepszenie! Funkcja Eksport inspektora

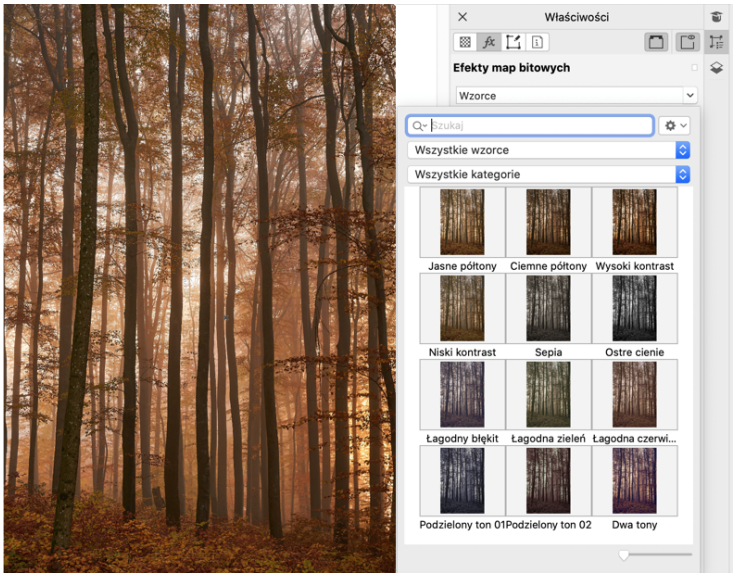
Aktualizacja subskrypcji pakietu CorelDRAW Graphics Suite z września 2022 r. wprowadza szereg funkcji i ulepszeń do inspektora **Eksport**, aby usprawnić proces projektowania. Zasoby i strony można teraz eksportować do trzech dodatkowych formatów: Adobe Illustrator (AI), AutoCAD Drawing Database (DWG), i AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF). Dla wygody użytkowników nazwy zasobów i stron można zmieniać bezpośrednio w funkcji **Eksport** inspektora. Poza tym przycisk **Eksportuj** jest wyszarzony, gdy nie są zaznaczone żadne elementy.

Aktualizacja pakietu CorelDRAW Graphics Suite dla subskrybentów z marca 2022 r.

Nowość! Wzorce dopasowania

W aktualizacji pakietu CorelDRAW Graphics Suite dla subskrybentów z marca 2022 r. wzorce dopasowania zostały całkowicie przebudowane. Wzorce dopasowania z wieloma filtrami można teraz tworzyć w programie Corel PHOTO-PAINT™ w sposób nieniszczący, a następnie można stosować te wzorce dopasowania zarówno w programie CorelDRAW, jak i Corel PHOTO-PAINT. Po uzyskaniu ulubionego wyniku edycji obrazu można w prosty sposób łączyć i zapisywać ustawienia filtra dopasowania, co umożliwia ich szybkie i łatwe ponowne wykorzystanie w innych projektach.

Wzorce można również uporządkować w niestandardowe kategorie lub po prostu przypisać do kategorii domyślnych. Ponadto można zrestartować proces edycji, wybierając z kolekcji starannie dobranych i przetestowanych stylów wzorców, które obejmują kategorie Czarno-białe, Kolorowe i Tonalne.



W programie CorelDRAW możesz stosować wzorce dopasowania z karty FX w inspektorze Właściwości.

Nowość i ulepszenie! Menu Dostosuj

Po wybraniu filtra z przekształconego menu Dostosuj w programie Corel PHOTO-PAINT w inspektorze Dopasowania automatycznie zostaną otwarte narzędzia i ustawienia wybranego filtra. Wszystkie dopasowania są teraz nieniszczące, więc można eksperymentować bez końca. Można też zresetować lub spłaszczyć dopasowania jednym kliknięciem. Ponadto wprowadzono nowe skróty i polecenia, które pozwalają zaoszczędzić czas, a także umożliwiają natychmiastowe kopiowanie i wklejanie dopasowań za pomocą polecenia menu.

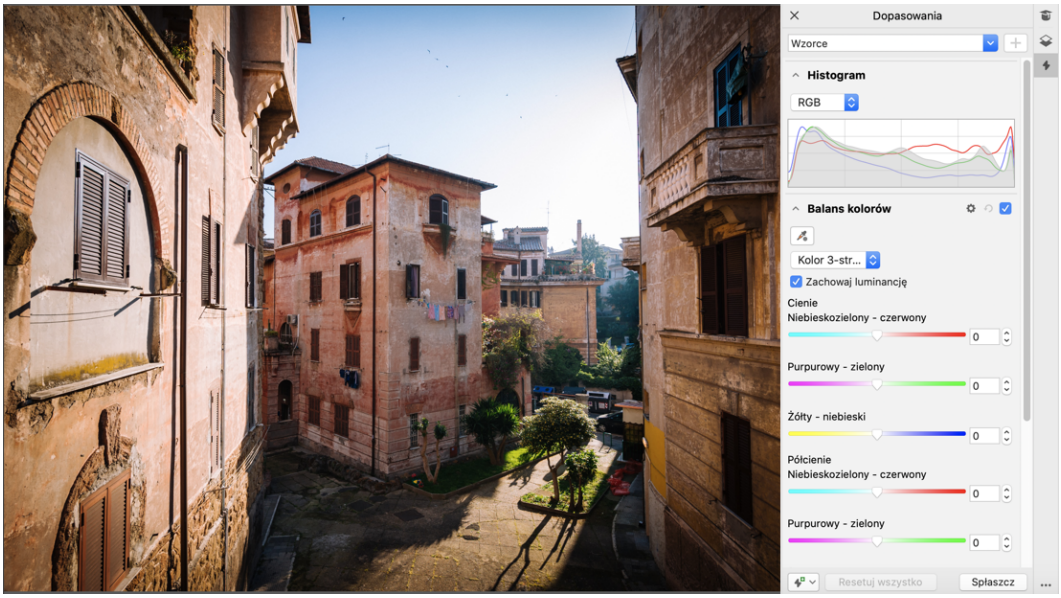
Nowość i ulepszenie! Inspektor Dopasowania

Inspektor Dopasowania w programie Corel PHOTO-PAINT przeorganizowano w punkt kompleksowej obsługi filtrów dopasowania. Dodano cztery dodatkowe filtry, a w istniejących filtrach wprowadzono nowe elementy interfejsu i opcje edycji, które ułatwiają uzyskanie pożądanego rezultatu.

Filtr Czarno-biały to nowa kreatywna opcja, która zapewnia większą kontrolę podczas konwersji kolorowego obrazu do skali szarości. Można teraz wyodrębnić cienie i światła na obrazie oraz osobno regulować barwę i nasycenie każdej z cech obrazu, co jest bardzo skuteczne w przypadku kolorowania.

Uaktualniono także elementy sterujące filtrów Balans kolorów, Wyrównaj oraz Próbka i wynik oraz dodano nowy filtr Poziomy, który ułatwia regulację kontrastu obrazu. Dzięki filtrowi Balans kolorów nowe narzędzie do próbkowania kolorów umożliwia ustawienie neutralnej szarości jednym kliknięciem. Interfejsy histogramu zostały udoskonalone, a w celu zapewnienia lepszej wizualnej

reprezentacji podczas wprowadzania dopasowań dodaliśmy kolor do suwaków następujących filtrów: Barwa, Nasycenie i Jasność, Czarno-biały, Zamień kolory, Mikser kanałów i Balans kolorów.



Udoskonalono inspektora Dopasowania.

Ulepszenie! Wydajność inspektora Dopasowania

W programie Corel PHOTO-PAINT można odczuć imponujący wzrost szybkości edycji obrazu podczas korzystania z inspektora Dopasowania. Ulepszony system buforowania ekranu oznacza, że filtry dopasowania będą działać płynnie i szybko, szczególnie podczas powiększania mniejszych szczegółów i obszarów obrazu. Ponadto obsługa obliczeń wielordzeniowych w programach CorelDRAW i Corel PHOTO-PAINT ułatwia stosowanie dopasowań w obu aplikacjach.

Nowość i ulepszenie! Ogólne usprawnienia

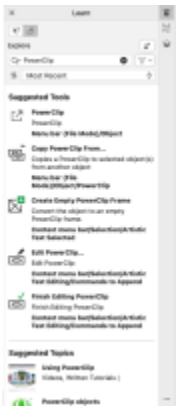
Aktualizacja pakietu CorelDRAW Graphics Suite dla subskrybentów z marca 2022 r. zapewnia szereg ogólnych usprawnień zainspirowanych częstymi prośbami użytkowników. Program CorelDRAW ma pięć nowych filtrów dopasowania i 19 efektów do pracy z bitmapami, które są dostępne w menu Efekty.

W programie Corel PHOTO-PAINT inspektor Obiekty udostępnia teraz suwak krycia z wynikami na żywo, co ułatwia dostosowywanie i ocenę zmian krycia obiektu. Obecnie można również stosować efekty nieniszczące do zaznaczeń obejmujących wiele obiektów, nawet w przypadku użycia maski.

Podczas zapisywania pracy z efektami nieniszczącymi w programie Corel PHOTO-PAINT można zauważyć zmniejszenie rozmiarów plików, często nawet dwukrotne, dzięki nowemu zastosowaniu kompresji ZIP w danych efektów. W menu Maska pojawiła się również nowa opcja Przezroczystość krawędzi, która pozwala kontrolować spadek przezroczystości na krawędziach maski. Ponadto kursor kilku narzędzi maskowania został zaktualizowany, aby lepiej wskazywał, czy jesteś w stanie tworzenia czy transformacji.

Nowość i ulepszenie! Inspektor Nauka

Wyszukiwanie zasobów i narzędzi edukacyjnych w nowej sekcji Eksploruj w inspektorze Nauka, znanej we wcześniejszych wersjach pod nazwą inspektor Podpowiedzi. Uzyskaj dostęp i przeglądaj obszerną bibliotekę zasobów online z poziomu aplikacji, aby szybko zapoznać się z funkcjami produktu. Po uzupełnieniu swojego profilu będziesz otrzymywać nasze rekomendacje dotyczące filmów wideo i samouczków, które odpowiadają Twoim potrzebom i poziomowi doświadczenia. Ponadto można wyświetlić tylko preferowany typ zasobów edukacyjnych, stosując filtr, a także sortować wyniki wyszukiwania według zgodności, daty lub najlepszego dopasowania. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Inspektor Nauka” na stronie 58.



Inspektor Nauka.

Nowość! Ustawienia personalizacji

Nasze spersonalizowane rekomendacje zasobów edukacyjnych są oparte na odpowiedziach, których udzielono w ankiecie profilowej. Podczas aktualizacji profilu zmieniamy nasze sugestie dotyczące materiałów edukacyjnych, aby lepiej odpowiadały potrzebom użytkowników. Można także zrezygnować z rekomendacji, resetując profil do stanu domyślnego. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Twoje prywatność i profil” na stronie 55.

Ulepszenie! Inspektor Strony

Ulepszone podglądy miniatur w inspektorze Strony programu CorelDRAW ułatwiają pracę ze stronami. Ponadto można szybko wstawiać strony po aktywnej stronie, bez konieczności ręcznej zmiany układu stron.

Ulepszenie! Widoku wielu stron

Można interaktywnie zmieniać rozmiar stron w widoku wielu stron, tak jakby były to standardowe prostokąty. Aby zmienić rozmiar strony od środka, wystarczy przytrzymać klawisz Shift podczas przeciągania uchwytu.

Przełączenie do widoku wielu stron powoduje automatyczne powiększenie w celu wyświetlenia wszystkich stron, a przełączenie do widoku jednej strony powoduje powiększenie w celu dopasowania aktywnej strony w oknie rysunku.

Ulepszenie! Sąsiadujące strony

Nowe polecenie Pokaż rozkłady stron w inspektorze Strony programu CorelDRAW ułatwia przełączanie między wyświetlaniem rozkładu stron sąsiadujących a miniaturami pojedynczych stron. Podczas wyświetlania rozkładu stron jako miniatur pojedynczych stron można przesunąć dowolną stronę sąsiadującą, przeciągając ją na obszar inspektora Strony lub przesuwając jej kartę strony na pasku nawigacyjnym. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby przesunąć stronę sąsiadującą” na stronie 759.

Ponadto ulepszone karty paska nawigacyjnego wyraźnie pokazują rozkład stron sąsiadujących, co ułatwia nawigację po stronach.



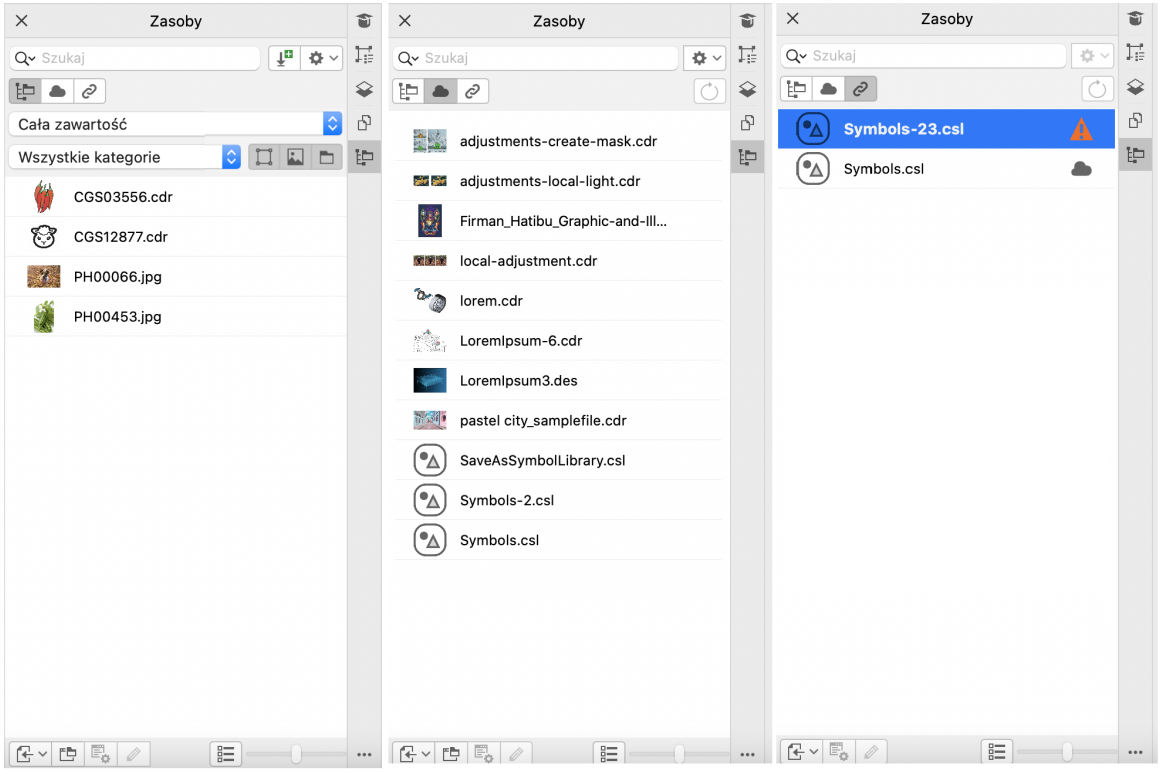
Karta dla drugiej i trzeciej strony pokazuje, że są one stronami sąsiadującymi. (Ilustracja stworzona przez Claudię Driemeyer)

Ulepszenie! Eksport wielu zasobów

Inspektor pozwala na rozszerzoną obsługę plików, umożliwiając eksportowanie zasobów do formatów plików TIFF i EPS. Ponadto można zaznaczyć wszystkie zasoby jednym kliknięciem, co ułatwia eksportowanie wszystkich zasobów jednocześnie lub usunięcie wszystkich elementów z listy eksportu.

Ulepszenie! Inspektor Zasoby

Nowy domyślny widok listy i ulepszone miniatury zasobów chmury ułatwiają przeglądanie i korzystanie z materiałów. Synchronizacja zasobów w chmurze jest szybsza i bardziej niezawodna. Ponadto, korzystając z połączonych bibliotek symboli, można przywrócić przerwane łącza i z łatwością odzyskać dostęp do symboli w bibliotekach.



Nowość! Dziel się pomysłami i przekazuj opinie

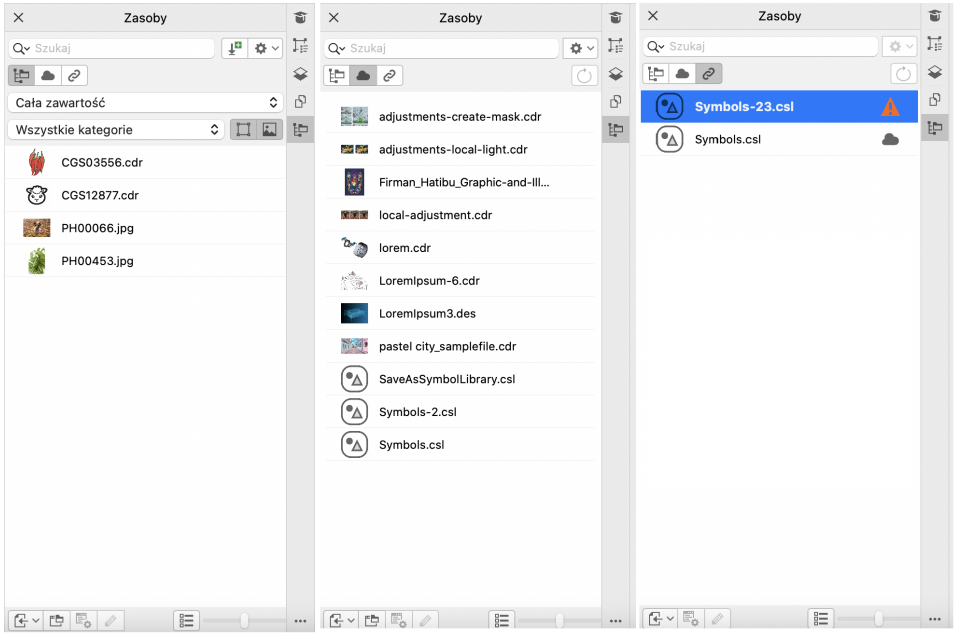
Przekazuj sugestie dotyczące pakietu CorelDRAW Graphics Suite bezpośrednio z poziomu aplikacji, aby inni użytkownicy mogli je ocenić i przekazać swoją opinię na ich temat. Możesz także przeglądać rekomendacje innych osób i głosować na nie. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Przesyłanie opinii” na stronie 56.

CorelDRAW Graphics Suite 2021,5

Pakiet CorelDRAW Graphics Suite 2021.5 jest dostępny wyłącznie dla subskrybentów i zapewnia m.in. udoskonalone zarządzanie zasobami, usprawniony przepływ pracy grupowej i bezpośredni dostęp do fontów online z poziomu programu ®Corel Font Manager™.

Nowość i ulepszenie! Zarządzaj zasobami, udostępniaj je i synchronizuj

Dostęp do całej zawartości lokalnej, udostępnionej i w chmurze można uzyskać za pomocą inspektora **Zasoby** (dawniej CONNECT Content) w programie CorelDRAW. Zmieniono nazwę Inspektora **Zasoby** oraz wprowadzono pewne ulepszenia, które pozwolą na szybki dostęp do wszystkich bibliotek symboli i innych plików zapisanych oraz udostępnionych w folderze chmury. Ponadto można wyświetlać połączone biblioteki symboli i synchronizować je ze źródłem lokalnym lub online, aby ich symbole były zawsze aktualne.



inspektor Zasoby umożliwia pracę z zasobami lokalnymi, połączonymi oraz z chmury.

Ulepszenie! Wydajność plików w chmurze

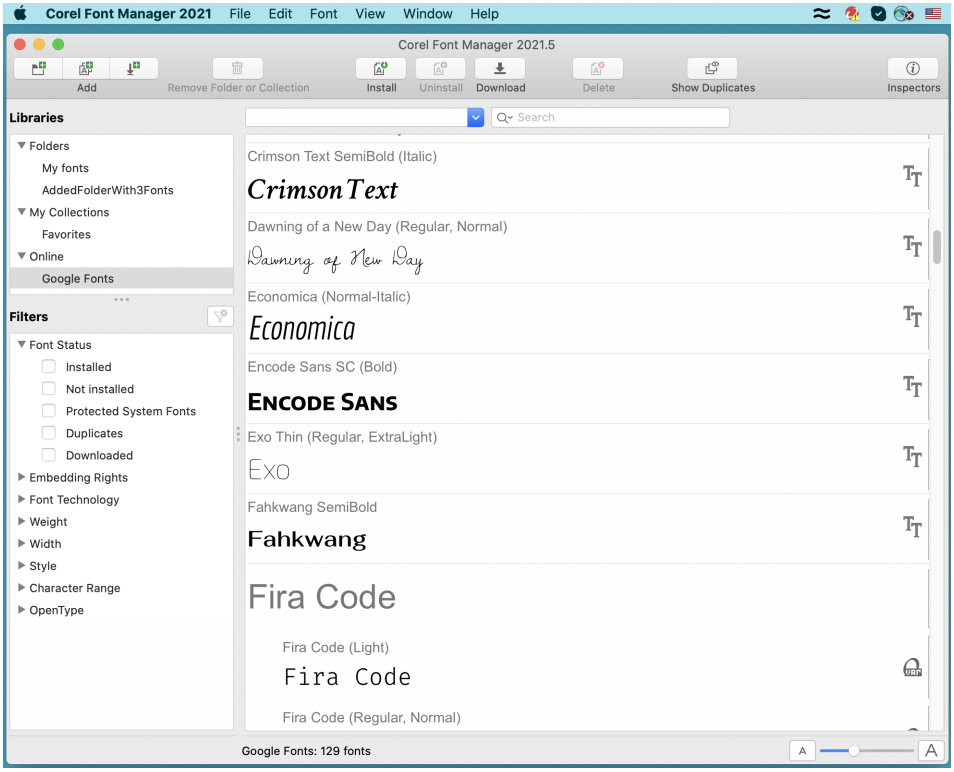
Praca z plikami w chmurze jest teraz szybsza i łatwiejsza. Bez względu na to, czy zapisujesz, otwierasz czy udostępniasz dokumenty w chmurze, zauważysz poprawę szybkości i wydajności.

Ulepszenie! Współpraca

Usprawniony proces logowania umożliwia jednoczesne zalogowanie się do chmury i inspektora **Komentarze** za pomocą konta Corel. Wszelkie komentarze dodane do dokumentu po zalogowaniu są teraz identyfikowane przez adres e-mail, imię i nazwisko. Można również pominąć całkowicie podanie poświadczeń, aby dodać komentarze anonimowe.

Nowość! Dostęp do fontów online

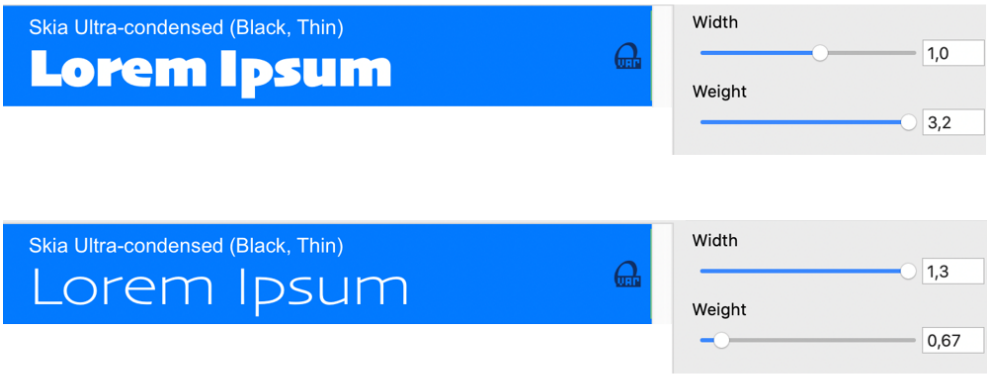
Bezpośredni dostęp do ponad 1000 rodzin fontów z biblioteki Google Fonts, które można wykorzystać w projektach w programie Corel Font Manager. Przeglądaj, wyszukuj i przeglądaj fonty online bez konieczności ich instalowania. Pobierz lub zainstaluj fonty, do których chcesz uzyskać dostęp, z pola **Lista fontów** w programie CorelDRAW i Corel PHOTO-PAINT.



Łatwy dostęp do fontów Google.

Nowość! Dostosuj właściwości zmiennego fonta w programie Corel Font Manager

Wyświetl i dostosuj właściwości zmiennych fontów za pomocą programu Corel Font Manager.



Dostosowywanie właściwości zmiennego fonta

Ulepszenie! Obsługa plików w inspektorze Źródła

Łatwe łączenie złożonych projektów dzięki rozszerzonej obsłudze plików w inspektorze **Źródła** programu CorelDRAW. Dodaj zewnętrznie połączone pliki CorelDRAW do rysunków. Można nawet importować pliki programu Excel (XLS i XLSX) lub Comma-Separated Values (CSV), aby dodać połączone tabele zawierające informacje o projekcie. Ponadto w każdej chwili można zsynchronizować połączone ze źródłem pliki, aby zaktualizować je o najnowsze zmiany.

Nowość! Inspektor danych obiektu

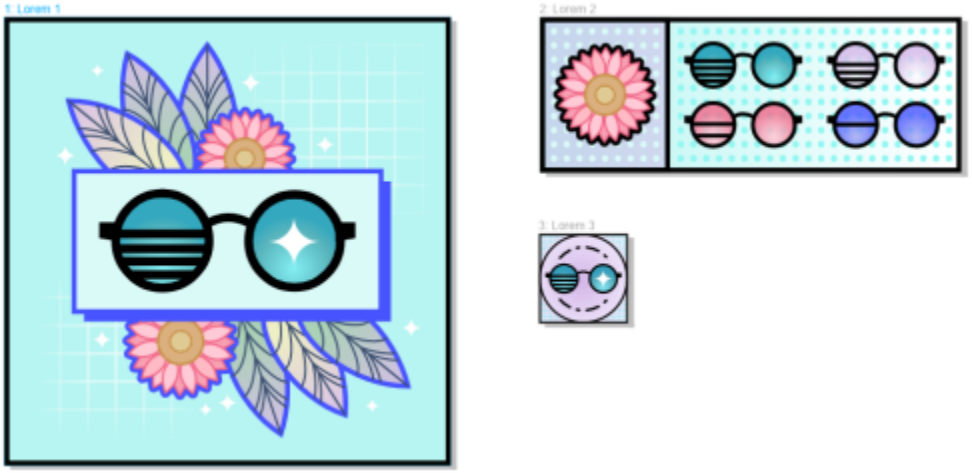
Przypisz różne typy danych do obiektów i zapisz dane w bazie danych projektu z inspektorem **Dane obiektów** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Dane obiektów**) w programie CorelDRAW. Inspektor **Dane obiektów** to zaawansowana funkcja, która jest szczególnie przydatna w dużych projektach.

CorelDRAW Graphics Suite 2021

Pakiet CorelDRAW Graphics Suite 2021 pozwala usprawnić projektowanie. Niezależnie od tego, czy tworzysz stronę internetową, czy drukujesz, możesz wykonywać swoje zadania, korzystając z progresywnej edycji obrazków, współpracy nowej generacji, która zwiększa produktywność oraz nowych zaawansowanych narzędzi ilustracyjnych, które poszerzają granice Twojej kreatywności.

Nowość! Widok wielu stron

Program CorelDRAW® 2021 pomaga przyspieszyć proces projektowania dzięki funkcji Widok wielu stron. Umożliwia ona jednoczesne wyświetlenie wszystkich stron dokumentu, dzięki czemu nie trzeba klikać kart, aby przejść do innej części rysunku. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Widoki strony” na stronie 747.

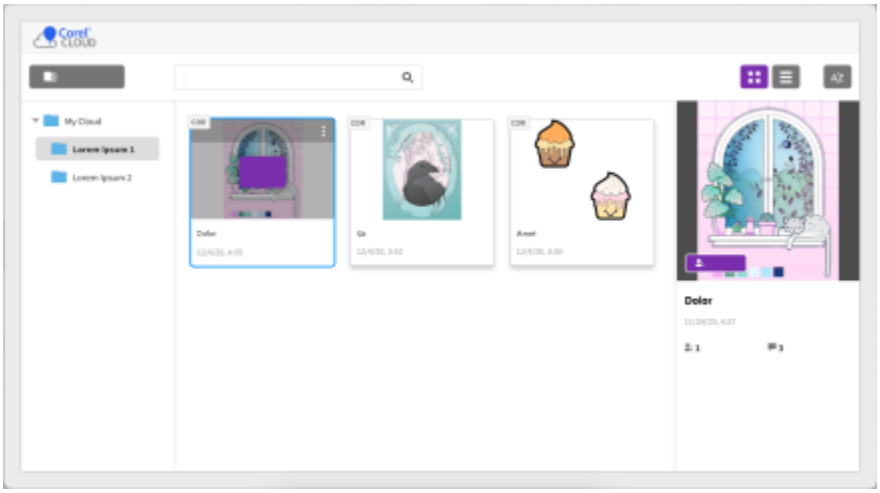


Przeglądaj, zarządzaj i edytuj wszystkie zasoby cyfrowe swojego projektu w jednym widoku

Nowość! Komentarze na żywo

Ta nowa funkcja pozwala wszystkim osobom pracującym w projekt działać w czasie rzeczywistym, gdzie osoby zaangażowane mogą komentować i opisywać dokument w programie CorelDRAW.app, a ™wszystkie opinie natychmiast pojawiają się w pliku roboczym w programie CorelDRAW 2021.

Nowy pulpit w programach CorelDRAW 2021 i CorelDRAW.app™ działa jako centrum współpracy. Zawiera on wszystkie rysunki w usłudze Cloud, a kliknięcie wyświetla podgląd, liczbę komentarzy i członków zespołu oraz status projektu. Pulpit umożliwia również udostępnianie projektów bezpośrednio z programu CorelDRAW 2021 bez konieczności otwierania każdego pliku.



Pulpit projektu ułatwia przechowywanie, przeglądanie, organizowanie i udostępnianie plików zapisanych w usłudze Cloud.

Nowość! Rysunek perspektywiczny

W programie CorelDRAW 2021 rysowanie obiektów lub scen w perspektywie jest łatwiejsze niż kiedykolwiek. Ta nowa funkcja opiera się na zasadach projekcji perspektywicznej i zwiększa wydajność, eliminując konieczność tworzenia złożonych siatek.

Aby rozpocząć, dostępne są wzorce dla czterech typów rysunków perspektywicznych, które można łatwo dostosować, dopasowując dowolną część pola perspektywy. Możliwości są nieograniczone dzięki możliwości tworzenia wielu grup perspektywy, z których każda ma własne pole perspektywy na tej samej stronie lub w tym samym dokumencie.

Niezależnie od tego, czy chcesz tworzyć tekstury i wzory dla swoich ilustracji, dostarczać wyróżniające szkice pomysłów na produkty, czy też tworzyć dowody projektów koncepcyjnych, które tworzą iluzję głębi i odległości, rysunek perspektywiczny może pomóc w łatwym wykonaniu zadania. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji „Rysunek perspektywiczny” na stronie 307.

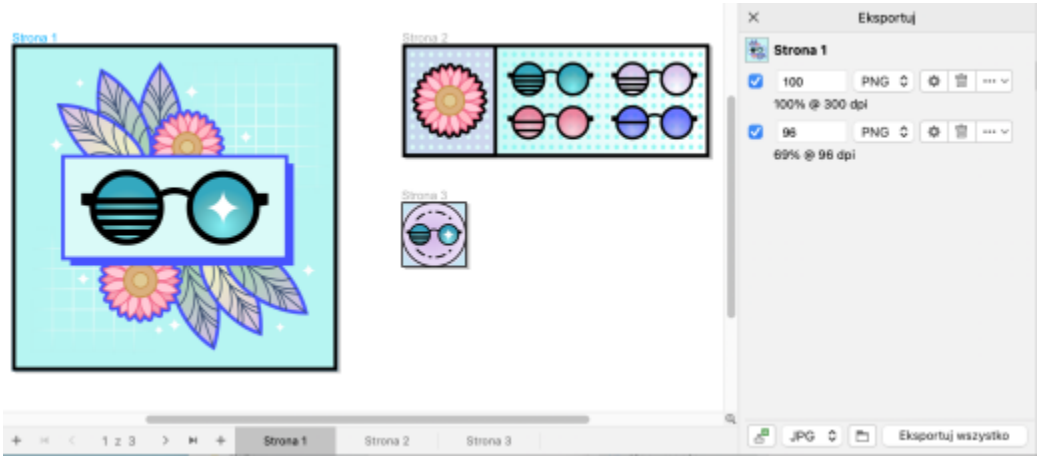


Rysowanie obiektów lub zilustrowanych scen w perspektywie, szybciej i łatwiej niż kiedykolwiek.

Nowość! Eksport wielu zasobów

Program CorelDRAW® 2021 umożliwia tworzenie dostosowanej listy zasobów do eksportu za pomocą jednego kliknięcia. Nowość: inspektor **Eksportuj** oferuje szereg elastycznych, oszczędzających czas opcji do tworzenia stron i obiektów.

Za pomocą kilku kliknięć można wysyłać strony lub obiekty do wielu standardowych formatów, w tym PDF. Ten sam element projektu może być jednocześnie eksportowany z różnymi ustawieniami poprzez powielanie go w inspektorze **Eksportuj** i modyfikowanie opcji wyjściowych. Można również eksportować kilka elementów jednocześnie, korzystając z identycznych preferencji. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Eksportowanie obiektów i stron” na stronie 925.



Eksportowanie listy stron i obiektów do różnych formatów jednym kliknięciem.

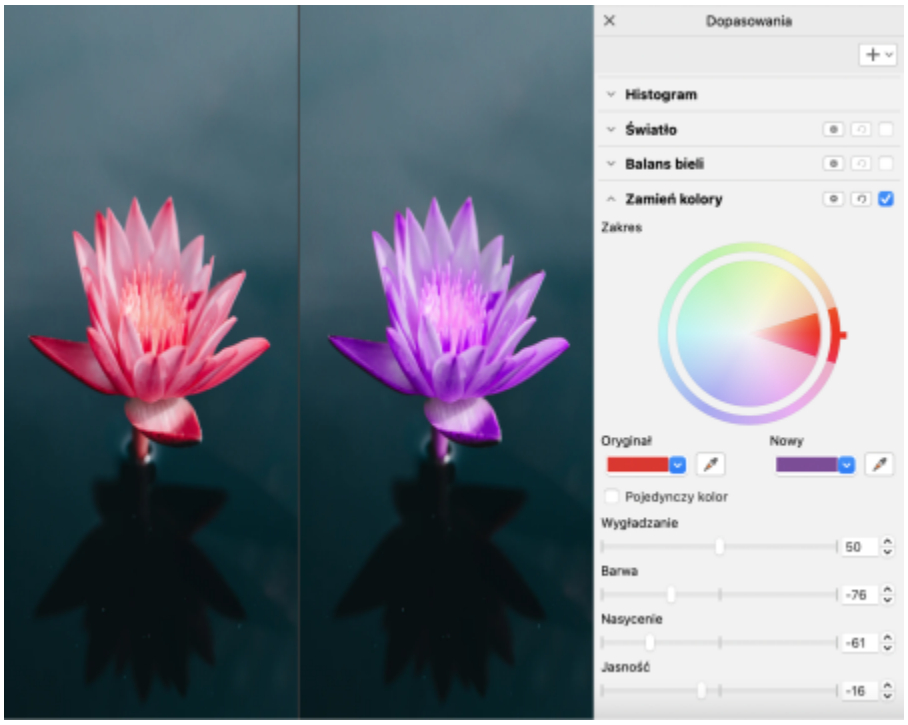
Ulepszenie! Dopasowywanie obrazka

Corel PHOTO-PAINT 2021 wprowadza szereg funkcji i ulepszeń, które zapewniają bardziej wydajną i precyzyjną edycję obrazków. Nowość: inspektor **Zmiany** zapewnia natychmiastowy dostęp do najbardziej krytycznych i często używanych filtrów, pozwalając na szybką pracę w sposób nieniszczący, w czasie rzeczywistym i w kontekście. Co więcej, nowy Tryb zmiany lokalnej upraszcza kierowanie filtra do określonego obszaru obrazka.



Zastosowanie krytycznych dopasowań obrazka w sposób nieniszczący, w czasie rzeczywistym i w kontekście.

Filtr **Zamień kolory** został przebudowany od podstaw. Ulepszone narzędzia do wyboru kolorów i pipeta pozwalają na bardziej precyzyjną edycję, a nowe, interaktywne sterowanie sprawia, że precyzyjne dostrajanie odcieni i nasycenia jest bardziej intuicyjne. CorelDRAW 2021 posiada również suwak, który zapewnia płynniejsze przejścia kolorów pomiędzy wybranymi i niewybranymi pikselami. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zamienić kolory” na stronie 816.



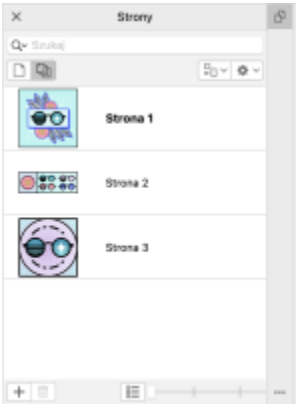
Zamień i precyzyjnie dostrój kolory.

Nowość! Obsługa formatu HEIF

Pakiet CorelDRAW Graphics Suite 2021 umożliwia korzystanie ze zdjęć wykonanych na telefonach komórkowych dzięki obsłudze plików HEIF (High Efficiency Image File). Wiele urządzeń używa HEIF jako domyślnego formatu przechwytywania, ponieważ zapewnia on mniejsze rozmiary plików bez utraty jakości obrazka. Można importować lub otwierać obrazki kluczowe z plików HEIF w Corel PHOTO-PAINT lub importować je do rysunku w CorelDRAW. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Format pliku HEIF (High Efficiency Image File)” na stronie 961.

Nowość! Inspektor Strony

Nowość: inspektor **Strony** ułatwia pracę z dokumentami wielostronicowymi w programie CorelDRAW 2021. Zawiera listę wszystkich stron w projekcie, dzięki czemu można nimi łatwo zarządzać i szybko poruszać się po projekcie. Każda strona ma skalowalny podgląd miniatur, który odzwierciedla jej rozmiar i zawartość. Aby z łatwością zmienić kolejność stron wystarczy przeciągnąć je w inspektorze. Co więcej, można dodawać, usuwać i zmieniać nazwy stron w jednym miejscu, oszczędzając czas i wysiłek. Po kliknięciu można przełączać tryby wyświetlania, aby ustawić ostrość na jednej stronie lub użyć nowego Widoku wielu stron. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Strony” na stronie 743.



Łatwe zarządzanie stronami w rysunkach i szybsza niż kiedykolwiek nawigacja po projektach.

Nowość! Automatyczne dopasowanie strony

Kolejną funkcją oszczędzającą czas w programie CorelDRAW 2021 jest funkcja **Automatycznie dopasuj stronę**. Wystarczy kliknąć, aby zmienić rozmiar strony tak, aby pasowała do jej zawartości. Można również szybko dostosować margines, określając odstęp między elementami projektu a krawędzią strony. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby automatycznie dopasować rozmiar strony” na stronie 758.

Ulepszenie! Prowadnice

Podczas pracy z prowadnicami można szybko przełączać widoki ze skali globalnej na wymiary strony. Ponadto łatwiejsze jest zarządzanie niestandardowymi prowadnicami, dzięki czemu można szybciej niż kiedykolwiek skonfigurować strukturę projektu.

Nowość! Dostosowywanie skrótów klawiaturowych

Pakiet CorelDRAW Graphics Suite 2021 pomaga przyspieszyć pracę, umożliwiając przypisywanie skrótów klawiaturowych do najczęściej używanych poleceń i narzędzi. Można również dostosować istniejące skróty, aby najlepiej pasowały do sposobu pracy. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Dostosowywanie skrótów klawiaturowych” na stronie 983.

Nowość! Obsługa czipu Apple Silicon

Pakiet CorelDRAW Graphics Suite 2021 jest zaprojektowany do natywnej pracy na czipie Apple Silicon, dzięki czemu można korzystać z optymalnej wydajności i doświadczenia użytkownika najnowszego, najnowocześniejszego sprzętu.

Ulepszenia inspirowane sugestiami użytkowników

Nowość! Eksportowanie lub importowanie kolekcji fontów

Program Corel Font Manager 2021 oferuje nową funkcję, która pomaga zachować kolekcje fontów. Można teraz importować i eksportować bazy danych fontów, aby można było ich używać w innej wersji oprogramowania lub udostępniać innym.

Ulepszenie! Znajdź i zastąp

Wyszukiwanie i zamiana obiektów jest bardziej wszechstronna w programie CorelDRAW 2021 dzięki nowej opcji, która pozwala ograniczyć zakres wyszukiwania tylko do aktualnie wybranych obiektów. Wskaźniki wyróżniają obiekty zawarte w wyszukiwaniu, dzięki czemu można pracować z precyzją.

Nowość! Przyciągaj do siebie

Podczas pracy w skomplikowanych projektach nowe ustawienie pozwala zapobiec przyciąganiu obiektów do ich własnych punktów przyciągania, dzięki czemu można łatwo i precyzyjnie przenosić i przekształcać elementy projektu.



Wymagania systemowe

Poniższa lista zawiera minimalne wymagania systemowe.

System operacyjny: macOS Sequoia (15), macOS Sonoma (14) lub macOS Ventura (13) w najnowszej wersji

Procesor (CPU): Procesor Apple Silicon lub wielordzeniowy procesor Intel z obsługą zestawu instrukcji AVX2 (lub Apple Silicon*)

* Narzędzie Pędzel malarski wymaga obsługi zestawu AVX2, dostępnej w komputerach Intel Mac od 2014 roku.

Pamięć: 8 GB RAM (zalecane 16 GB RAM lub więcej)

Pamięć masowa

- 3 GB dostępnego miejsca na dysku twardym na pliki aplikacji
- Zalecany dysk SSD
- Systemy plików uwzględniające wielkość liter nie są obsługiwane

Procesor graficzny (GPU): Karta graficzna zgodna z OpenCL 1.2 z co najmniej 3 GB pamięci VRAM

Wyświetlacz: Rozdzielczość ekranu 1920 x 1200

Urządzenia wejściowe: Mysz lub tablet graficzny

Wymagania programu CorelDRAW dotyczące przeglądarki internetowej

- Google Chrome w wersji 121 lub nowszej
- Microsoft Edge w wersji 121 lub nowszej
- Firefox* w wersji 121 lub nowszej

* Obsługa przeglądarki Firefox jest ograniczona, a niektóre funkcje (takie jak schowek) mogą nie działać zgodnie z oczekiwaniami.

Wymagania sieciowe: Wymagane jest połączenie z Internetem w celu instalacji i uwierzytelnienia pakietu CorelDRAW Graphics Suite, a także dostępu do niektórych elementów oprogramowania, funkcji online i zawartości.

Uwagi ogólne:

- Jeśli urządzenie nie spełnia minimalnych wymagań procesora CPU lub graficznego, może wystąpić spowolnienie działania, ograniczenie funkcjonalności lub niestabilność. Aktualizacja urządzenia może pomóc w zapewnieniu optymalnej wydajności.



Konta i usługi Corel

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Uwierzytelnianie pakietu CorelDRAW Graphics Suite” (stronie 53)
- „Ustawienia konta” (stronie 53)
- „Aktualizacje” (stronie 54)
- „Zmiana poświadczeń użytkownika” (stronie 54)
- „Twoje prywatność i profil” (stronie 55)
- „Biuro obsługi klienta firmy Corel” (stronie 55)
- „Przesyłanie opinii” (stronie 56)
- „Rejestrowanie i zgłaszanie błędów” (stronie 56)

Uwierzytelnianie pakietu CorelDRAW Graphics Suite

Uwierzytelnianie zapewnia dostęp do funkcji i treści online dołączonych do oprogramowania.

Aby uwierzytelnić program CorelDRAW Graphics Suite, należy zalogować się na koncie Corel.com. Spowoduje to powiązanie produktu z Twoim kontem. Jeśli nie masz konta Corel.com lub chcesz powiązać produkt z nowym kontem, musisz utworzyć konto przed zalogowaniem.

Po zainstalowaniu i uwierzytelnieniu programu CorelDRAW Graphics Suite produkt jest widoczny na stronie Twoje konto w witrynie Corel.com. Jeśli chcesz powiązać produkt z innym kontem, musisz zmienić dane użytkownika. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zmiana poświadczeń użytkownika” na stronie 54.

Ustawienia konta

Aby sprawdzić ustawienia konta, uruchom aplikację i otwórz stronę Twoje konto. Można na niej znaleźć więcej informacji na temat produktów powiązanych z Twoim kontem, uzyskać dostęp do pomocy i ustawić preferencje komunikacji.

W rzadkich przypadkach, w których ustawienia konta mogą nie odpowiadać najnowszej transakcji, można odświeżyć konto w aplikacji.

Sprawdzanie konta Corel.com

- Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Moje konto**.

Aktualizacje

Aktualizacje produktu, wcześniej określane jako dodatki Service Pack, zawierają poprawki dotyczące wydajności i stabilności poprawiające obsługę produktu. Domyślnie użytkownik jest automatycznie powiadamiany, jeśli dostępne są aktualizacje i nowości dotyczące programu. Można dostosować ustawienia aktualizacji i wiadomości. Można na przykład określić częstotliwość otrzymywania aktualizacji ofert w formie powiadomień w zasobniku: codziennie, co tydzień, co miesiąc lub w ogóle.



Aby wyświetlić informacje na temat aktualizacji produktów, kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Sprawdź dostępność aktualizacji**.

Aby dostosować ustawienia aktualizacji i wiadomości, kliknij kolejno menu **CorelDRAW** ▸ **Ustawienia wiadomości**.

Zmiana poświadczeń użytkownika

Jako użytkownik i właściciel programu CorelDRAW Graphics Suite musisz znać swoje poświadczenia użytkownika:

- numer seryjny produktu — umożliwia pierwsze i ponowne instalowanie produktu. Numer seryjny to unikatowy identyfikator licencji produktu.
- adres e-mail powiązany z kontem Corel.com. Dla każdego konta Corel.com wymagany jest unikatowy adres e-mail i hasło. Podczas uwierzytelniania produktu w celu uzyskania dostępu do funkcji i zawartości online należy zalogować się na określonym koncie Corel.com, powiązując produkt z tym kontem i adresem e-mail.

W tej sekcji opisano dwa typowe przypadku, w których należy zmienić ustawienia konta, a następnie zaktualizować poświadczenia użytkownika w zainstalowanych produktach, aby były zgodne z nowymi ustawieniami konta. Aktualizacja poświadczeń użytkownika eliminuje konieczność odinstalowywania i ponownego instalowania produktu.

Chcesz połączyć dwie subskrypcje produktu kupione przy użyciu tego samego konta Corel.com w innym czasie, aby miały tę samą datę odnowienia.

W takim przypadku z każdą subskrypcją jest powiązany inny numer seryjny. Należy najpierw przejść na stronę Twoje konto, a następnie powiązać obie subskrypcje z jednym z numerów seryjnych. Następnie należy zmodyfikować poświadczenia użytkownika w produkcie z nieaktualnym numerem seryjnym.

Krok 1: Przejdź na stronę **Twoje konto**, logując się w witrynie Corel.com, a następnie kliknij przycisk **Połącz** w obszarze **Status produktu**. Na stronie **Subskrypcje** zaznacz subskrypcje, które chcesz połączyć. Przejdź na stronę **Potwierdź wybór** i wybierz numer seryjny, który chcesz zatrzymać.

Krok 2: Uruchom wersję programu CorelDRAW lub Corel PHOTO-PAINT, który teraz ma nieaktualny numer seryjny. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Globalne**. W lewym panelu okna dialogowego kliknij pozycję **Identyfikator użytkownika**. Następnie kliknij pozycję **Edytuj poświadczenia** i w oknie dialogowym wpisz numer seryjny wybrany w kroku 1.

Masz dwa konta Corel.com powiązane z różnymi adresami e-mail i chcesz połączyć te konta.

Najpierw musisz skontaktować się z biurem obsługi klienta firmy Corel, aby jego pracownik połączył Twoje konta. Następnie należy zaktualizować adres e-mail przy użyciu produktu.

Krok 1: Skontaktuj się z biurem obsługi klienta firmy Corel i złóż zlecenie połączenia dwóch kont. Pracownik poprosi Cię o podanie aktywnego adresu e-mail dla połączonego konta. Jeśli na którymś z kont masz subskrypcje lub uaktualnienia programów w, są one powiązane z różnymi numerami seryjnymi, dlatego należy wybrać jeden z numerów seryjnych.

Krok 2: Uruchom wersję programu CorelDRAW lub Corel PHOTO-PAINT, która jest teraz powiązana z nieaktualnym kontem i adresem e-mail. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Globalne**. W lewym panelu okna dialogowego kliknij pozycję **Identyfikator użytkownika**. Kliknij pozycję **Edytuj poświadczenia** i w wyświetlonym oknie dialogowym wpisz adres e-mail wybrany dla połączonego konta. Wpisz hasło. W razie konieczności wpisz numer seryjny wybrany w kroku 1.

Twoje prywatność i profil

W celu doskonalenia aplikacji firma Corel monitoruje funkcje, których używasz. Ponadto, kiedy szukasz materiałów edukacyjnych w inspektorze **Nauka**, firma Corel monitoruje te wyszukiwania i wykorzystuje te informacje do doskonalenia dostępnych materiałów edukacyjnych i tworzenia nowych samouczków. Możesz w dowolnym momencie zmienić ustawienia prywatności, aby zakazać monitorowania używanych funkcji i wyszukiwanych terminów.

Gdy uzupełnisz profil, możemy polecać materiały edukacyjne na podstawie informacji podanych w ankiecie, takich jak znajomość produktu i tworzone projekty. Jeśli nie chcesz otrzymywać żadnych rekomendacji, możesz zresetować swój profil do stanu domyślnego. Profil możesz edytować w dowolnym momencie, zmieniając odpowiedzi i udzielając odpowiedzi na nowo dodane pytania. Aktualny profil pomaga nam doskonalić nasze rekomendacje.

Aby zarządzać ustawieniami prywatności

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Globalne**.
2. W lewym oknie okna dialogowego **Preferencje** kliknij opcję **Prywatność**.
3. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zezwalaj lub zabraniaj firmie Corel śledzić, jakich funkcji używasz	Zaznacz lub odznacz pole wyboru **Udostępniaj wykorzystanie funkcji**.
Zezwalaj lub zabraniaj firmie Corel zbierania informacji o wyszukiwaniach na karcie **Eksploruj** w inspektorze **Nauka**.	Zaznacz lub odznacz pole wyboru **Udostępnij wyszukiwane terminy**. **Uwaga**: Wyszukiwanie materiałów edukacyjnych na karcie **Eksploruj** w inspektorze **Nauka** jest funkcją aplikacji, więc jeśli wyłączysz pole wyboru **Udostępniaj wykorzystanie funkcji**, pole wyboru **Udostępniaj warunki wyszukiwania** jest domyślnie wyłączone i wyszarzone.

Aby zarządzać profilem

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Globalne**.
2. W lewym oknie okna dialogowego **Preferencje** kliknij opcję **Prywatność**.
3. Kliknij jeden z następujących przycisków:
   - **Resetuj profil** — przywraca profil do stanu domyślnego, pozwalając zrezygnować z rekomendacji na ekranie powitalnym i w inspektorze **Nauka**
   - **Edytuj profil** — wyświetla najnowszą wersję ankiety profilowej, pozwalając na aktualizację odpowiedzi i udzielenie odpowiedzi na wszelkie nowe pytania, które mogły zostać dodane

Biuro obsługi klienta firmy Corel

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

Przesyłanie opinii

Komentarze i sugestie dotyczące pakietu CorelDRAW Graphics Suite możesz przesyłać w portalu online, w którym inni użytkownicy mogą je przeglądać i oceniać. Możesz także głosować na opinie innych użytkowników i je komentować. Aby przesłać, skomentować lub zagłosować na opinię, należy zalogować się do konta w portalu CorelDRAW Graphics Suite Ideas. Portal jest dostępny tylko w języku angielskim.

Aby udostępniać pomysły i wyrażać opinie na temat aplikacji

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij opcję **Pomoc** ▸ **Przesyłaj pomysły i opinie.**.
   - Kliknij opcję **Pomoc** ▸ **Ekran**, a następnie **Pomysły i opinie**.
   - Kliknij opcję **Pomoc** ▸ **Nauka**, a następnie **Podziel się pomysłami i sugestiami**.
2. Na portalu CorelDRAW Graphics Suite Ideas kliknij opcję **Zaloguj/Zarejestruj się** i wprowadź swoje dane logowania.
   Jeśli nie masz konta w portalu CorelDRAW Graphics Suite Ideas, możesz je teraz utworzyć.
3. Kliknij opcję **Dodaj nowy pomysł**.
4. Na stronie **Nowy pomysł** wpisz jednozdaniowe podsumowanie pomysłu w polu **Twój pomysł**.
   Wszystkie podobne pomysły będą wyświetlane w tym miejscu po wpisaniu. Przed utworzeniem nowego pomysłu rozważ możliwość zagłosowania. Możesz wyszukiwać istniejące pomysły, wpisując hasło w polu **Przeszukaj wszystkie pomysły**. Jeśli znajdziesz pomysły, z którymi się zgadzasz, kliknij odpowiedni przycisk **Zagłosuj**.
5. W polu **Dodaj więcej szczegółów** wpisz więcej informacji na temat swojego pomysłu.
6. Kliknij przycisk **Dodaj pomysł**.

Rejestrowanie i zgłaszanie błędów

Jeśli aplikacja w CorelDRAW Graphics Suite nieoczekiwanie przerywa pracę, przy następnym uruchomieniu zostanie wyświetlony raport o błędzie. Aby pomóc w ulepszeniu aplikacji, należy podać wszystkie kroki niezbędne do odtworzenia problemu i wysłać raport o błędzie do firmy Corel. Można również wyłączyć rejestrowanie i zgłaszanie błędów.

Aby włączyć lub wyłączyć rejestrowanie i zgłaszanie błędów

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Globalne**.
2. W lewym oknie okna dialogowego **Preferencje** kliknij opcję **Prywatność**.
3. Zaznacz pole wyboru **Okno dialogowe Wyświetl raport awarii** lub usuń jego zaznaczenie.
   Gdy pole wyboru jest odznaczone, nie będzie wyświetlany monit o wysłanie raportu, jeśli aplikacja przestanie odpowiadać.



Zasoby edukacyjne

Obsługi programów można się nauczyć na wiele różnych sposobów: czytając *przewodnik Szybki start*, korzystając z Pomocy, Podpowiedzi i etykietek narzędzi, oraz przeglądając zasoby dostępne w witrynie internetowej firmy Corel (www.corel.com). Można również sprawdzić plik Readme (**readme.html**), który jest instalowany wraz z oprogramowaniem.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Uzyskaj pomoc” (stronie 57)
- „Inspektor Nauka” (stronie 58)
- „Pomoc i etykietki narzędzi” (stronie 59)
- „Podpowiedzi” (stronie 60)
- „Ekran powitalny” (stronie 61)
- „Podręcznik „Szybki start”” (stronie 61)
- „Projekty praktyczne” (stronie 62)
- „Zasoby wideo” (stronie 62)
- „Witryna internetowa dla programistów” (stronie 63)
- „Zasoby w Internecie” (stronie 63)

Uzyskaj pomoc

Są dostępne różne zasoby edukacyjne. Poniższa tabela ułatwia podjęcie decyzji, z którymi zasobami edukacyjnymi należy się zapoznać w razie konieczności. Klikając odpowiednie łącza, można uzyskać więcej informacji o wybranych zasobach.

Aby	**Można znaleźć w sekcji**
Zacząć poznawać aplikacje	„Zasoby wideo” na stronie 62 „Podręcznik „Szybki start”” na stronie 61 „Projekty praktyczne” na stronie 62
Korzystaj z rekomendacji narzędzi i zasobów edukacyjnych, które pomogą Ci w realizacji danego zadania	„Inspektor Nauka” na stronie 58

Aby	Można znaleźć w sekcji
Uzyskać dodatkowe informacje na temat narzędzi i funkcji zawartych w produkcie	„Pomoc i etykietki narzędzi” na stronie 59 „Podpowiedzi” na stronie 60 „Zasoby w Internecie” na stronie 63
Nauczyć się automatyzować zadania, korzystając z makr i skryptów	Witryna społecznościowa dla programistów
Znajdź określone informacje na temat najnowszej wersji pakietu	Plik Readme (readme.html) instalowany z oprogramowaniem. Aby go znaleźć, kliknij i przytrzymaj klawisz Control w Wyszukiwarce, kliknij **Pokaż zawartość pakietu**, kliknij **Zawartość** ▸ **Języki** i otwórz żądany folder językowy.

Konwencje używane w dokumentacji

W poniższej tabeli opisane zostały ważne konwencje używane w dokumentacji.

Konwencja	Opis	Przykłady
Menu ▸ **Polecenie menu**	Elementy/polecenia menu, które należy kliknąć w odpowiedniej kolejności	Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
	Uwaga zawiera ważne informacje dotyczące poprzedzającej ją procedury krokowej. Może opisywać warunki, w których procedura może być wykonana.	Metamorfoza złożona nie może być kopiowana ani klonowana. W przypadku kliknięcia przycisku **Równe marginesy** konieczne będzie zdefiniowanie wartości w polach **Lewy/ górny margines**.
	Porada zawiera sugestie dotyczące wykonywania poprzedzających ją kroków procedury. Może także przedstawiać operacje alternatywne dla kroków procedury, inne zalety procedury i sposoby jej wykorzystania.	Przycinanie obiektu może zredukować rozmiar pliku rysunku. Liczbę próbników w siatce kolorów można zmienić, przeciągając suwak **Rozmiar**.

Inspektor Nauka

Inspektor **Nauka** umożliwia wyszukiwanie i dostęp do różnych materiałów edukacyjnych online, takich jak praktyczne projekty, filmy, tematy Pomocy i samouczki, które mogą pomóc użytkownikowi w realizacji projektów. Aby łatwiej znaleźć potrzebne zasoby, można filtrować i sortować wyniki wyszukiwania.

Uzupełnij swój profil, odpowiadając na pytania dotyczące Twojego doświadczenia z produktem i rodzaju tworzonych projektów, abyśmy mogli polecić zasoby edukacyjne odpowiadające Twojemu poziomowi umiejętności, potrzebom i zainteresowaniom. Dostęp do ankiety profilowej można uzyskać po pierwszym uruchomieniu aplikacji lub na karcie **Odkrywaj** inspektora **Nauka**.

Ponadto można przeszukiwać lokalne materiały, takie jak Podpowiedzi i etykietki narzędzi, z poziomu inspektora **Nauka**. Informacje na temat uzyskiwania dostępu do Podpowiedzi i korzystania z nich można znaleźć w sekcji „Podpowiedzi” na stronie 60. Więcej informacji na temat etykietek narzędzi można znaleźć w sekcji „Pomoc i etykietki narzędzi” na stronie 59.

Możesz także przekazywać opinie i dzielić się pomysłami na temat aplikacji z poziomu inspektora **Nauka**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Przesyłanie opinii” na stronie 56.

Aby znaleźć zasoby edukacyjne

1. Kliknij kolejno opcję **Pomoc** ▸ **Nauka**.
2. W inspektorze **Nauka** kliknij przycisk **Odkrywaj**.

   Jeśli profil nie został uzupełniony, należy kliknąć przycisk **Personalizuj wyniki** i odpowiedzieć na pytania zawarte w ankiecie.
3. W polu **Wyszukaj** wpisz szukany termin i naciśnij klawisz **Return**.

   Aby usunąć wyszukiwany termin, kliknij przycisk **Wyczyść wyszukiwanie** (X).

Można również

Filtrować wyniki wyszukiwania	Kliknij przycisk **Filtruj**, a następnie wybierz jeden z następujących filtrów: **Podpowiedzi dotyczące narzędzi**, **Praktyczne projekty**, **Samouczki**, **Filmy** oraz **Tematy Pomocy**.
Posortować wyniki wyszukiwania	Z listy **Sortuj** wybierz jedną z następujących opcji: • **Najnowsze** — sortuje materiały szkoleniowe według daty ich utworzenia, zaczynając od najnowszego • **Polecane dla Ciebie** — sortuje materiały szkoleniowe w oparciu o Twój profil, zaczynając od tych, które najlepiej odpowiadają Twoim potrzebom, zainteresowaniom i poziomowi umiejętności • **Najistotniejsze** — sortuje materiały szkoleniowe w oparciu o ich zgodność z wpisanym terminem wyszukiwania.

Aby uzyskać dostęp do karty **Eksploruj**, musisz się zalogować.

Dostęp do ankiety profilowej można również uzyskać na stronie **Prywatność** w oknie dialogowym **Preferencje**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Twoje prywatność i profil” na stronie 55.

Pomoc i etykietki narzędzi

Pomoc jest dostępna bezpośrednio w aplikacji i zawiera szczegółowe informacje na temat funkcji produktu.

Aby uzyskać dostęp do funkcji pomocy konieczne jest aktywne połączenie z Internetem. Pomoc jest również dostępna online jako podręcznik użytkownika w przyjaznym dla druku formacie PDF. Jeśli często pracujesz w trybie offline, możesz pobrać Podręcznik użytkownika CorelDRAW.

Można przeglądać całą listę tematów lub wyszukać określone wyrazy. Z okna Pomocy można również uzyskać dostęp do bazy wiedzy Corel w witrynie WWW firmy Corel oraz innych zasobów w Internecie, takich jak filmy.

Etykietki narzędzi zapewniają przydatne informacje na temat elementów sterujących aplikacji, które wyświetlane są po umieszczeniu wskaźnika nad ikonami, przyciskami i innymi elementami interfejsu. Można ukryć wszystkie etykietki narzędzi i wyświetlić je ponownie, gdy będą potrzebne.

Aby skorzystać z Pomocy

1. Kliknij **Pomoc** ▸ **CorelDRAW**.
2. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przeglądanie tematów w Pomocy	Kliknij nagłówek tematu w lewym oknie.
Wyszukaj określony wyraz lub wyrażenie w pełnym tekście Pomocy.	Wpisz wyraz lub frazę w polu wyszukiwania. Chcąc na przykład wyszukać informacje na temat trybu kolorów RGB, można wpisać **RGB**, aby wyświetlić listę odpowiednich tematów. Wybierz temat z wyświetlonej listy. **Wskazówka:** Jeśli wyniki wyszukiwania nie zawierają odpowiednich tematów, sprawdź, czy wyraz lub wyrażenie zostały poprawnie wpisane. Należy zauważyć, że w Pomocy w języku angielskim wykorzystywana jest pisownia amerykańska (np. „color”, „favorite”, „center”, i „rasterize”), dlatego wyszukiwanie według pisowni brytyjskiej („colour”, „favourite”, „centre”, i „rasterise”) nie przynosi rezultatów.



Dostęp do Pomocy możesz też uzyskać naciskając klawisz **Shift + Command + Zna zapytania (?)**.

Wyświetl pomoc kontekstową z poziomu okna dialogowego, klikając przycisk **Pomoc** w oknie dialogowym.

Dostęp do Podręcznika użytkownika CorelDRAW product.corel.com.

Aby ukryć lub pokazać etykietki narzędzi

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. Kliknij **Wyświetlaj**.
3. W obszarze **Inne elementy sterujące** zaznacz pole wyboru **Pokaż etykietki narzędzi** lub usuń jego zaznaczenie.

Podpowiedzi

Podpowiedzi zawierają informacje na temat narzędzi znajdujących się w przyborniku i są dostępne bezpośrednio w programie. Po kliknięciu narzędzia, na karcie **Podpowiedzi** inspektora **Nauka** po prawej stronie okna aplikacji wyświetlona zostanie podpowiedź opisująca sposób jego użycia. Jeśli potrzebne są dodatkowe informacje na temat narzędzia, można uzyskać dostęp do odpowiednich zasobów wiedzy, takich jak temat Pomocy, wideo lub pisemny samouczek. Możesz ukryć podpowiedzi w dowolnym momencie.

Aby korzystać z Podpowiedzi

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyświetlić lub ukryć Podpowiedzi	Kliknij kolejno opcję **Pomoc** ▸ **Nauka**, a następnie kliknij przycisk **Podpowiedzi** w inspektorze **Nauka**. Kiedy polecenie **Nauka** jest zaznaczone, widoczne jest inspektor **Nauka** z informacjami na temat aktywnego narzędzia w przyborniku.
Wyświetlić informacje o narzędziu	Kliknij narzędzie lub wykonaj czynność narzędziem, które jest już aktywne.
Uzyskać dodatkowe informacje na temat aktywnego narzędzia	W sekcji **Więcej informacji** kliknij odpowiedni temat Pomocy, wideo lub pisemny samouczek.
Przejść do wcześniej wyświetlanych tematów	Klikaj przyciski **Wstecz** i **Dalej** w dolnej części inspektora **Nauka**.



Możesz także przekazywać opinie i dzielić się pomysłami na temat aplikacji z poziomu każdej Podpowiedzi w inspektorze Nauka. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Przesyłanie opinii” na stronie 56.

Ekran powitalny

Ekran powitalny jest wyświetlany podczas uruchamiania aplikacji. Ekran powitalny umożliwia szybkie uruchamianie i otwieranie dokumentów, a także dostęp do filmów szkoleniowych online i innych zasobów edukacyjnych oraz inspirujących galerii oryginalnych ilustracji utworzonych przy użyciu pakietu CorelDRAW. Ponadto pliki wykrywania mogą pomóc w szybkim rozpoczęciu pracy z aplikacją.

Aby uzyskać dostęp do ekranu powitalnego

- Kliknij kolejno **Pomoc** ▸ **powitalny**.



Możesz także przekazywać opinie i dzielić się pomysłami na temat aplikacji z poziomu ekranu powitalnego. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Przesyłanie opinii” na stronie 56.

Podręcznik „Szybki start”

Podręcznik „Szybki start”, dostępny w formacie PDF, usprawnia rozpoczęcie pracy z pakietem poprzez prezentację użytecznych narzędzi i funkcji.

Aby uzyskać dostęp do podręcznika „Szybki start”

- Kliknij pozycje **Pomoc** ▸ **Podręcznik „Szybki start”**.



Aby uzyskać dostęp do Podręcznika „Szybki start”, konieczne jest aktywne połączenie z Internetem. Jeśli często pracujesz w trybie offline, pobierz Skróconą instrukcję obsługi ze strony product.corel.com.

Projekty praktyczne

Projekty praktyczne to zbiory plików CorelDRAW (CDR) i Corel PHOTO-PAINT (CPT), które możesz pobrać i wykorzystać do nauki, szkolenia i pokazów. Skorzystaj z tych krótkich samouczków w aplikacji, aby przećwiczyć podstawowe pojęcia lub udoskonalić swoje umiejętności. Oprócz ukończonej wersji projektu, z której możesz korzystać, do każdego samouczka CorelDRAW dołączona jest częściowo ukończona wersja wzbogacona o instrukcje krok po kroku i zadania praktyczne, dzięki którym praca staje się interaktywna, utrwala wiedzę i pomaga w pomyślnym zakończeniu projektu. Dostęp do projektów praktycznych można uzyskać w inspektorze **Nauka**. Więcej informacji na temat inspektora **Nauka** znajdziesz w sekcji „Inspektor Nauka” na stronie 58. Wyszukaj funkcję, którą chcesz poznać, i odkryj, które samouczki z naszej kolekcji spełniają Twoje potrzeby Gdy klikniesz plik ćwiczeniowy na liście wyników wyszukiwania, zostanie on pobrany do folderu **~/Library/Application Support/Corel/CorelDRAW Graphics Suite 2025/{APP}/Discovery\{LANGUAGE}**, w którym {APP] oznacza aplikację, a {LANGUAGE} — język interfejsu użytkownika. Na przykład jeśli aplikacja została zainstalowana w języku angielskim, pobrane projekty praktyczne są przechowywane w folderze **~/Library/Application Support/Corel/CorelDRAW Graphics Suite 2025/Draw/Discovery\EN**. Po pobraniu samouczka do folderu domyślnego zostanie on automatycznie otwarty w aplikacji.

Aby uzyskać dostęp do projektu praktycznego

1. W inspektorze **Nauka** (**Pomoc** ▸ **Nauka**), kliknij przycisk **Odkrywaj**.

   Aby otrzymać rekomendacje dotyczące projektów praktycznych, które odpowiadają Twoim potrzebom, kliknij przycisk **Personalizuj wyniki** i odpowiedz na pytania w ankiecie, aby uzupełnić swój profil.

2. W polu **Wyszukaj** wpisz szukany termin i naciśnij klawisz **Return**.

   Aby wyświetlić tylko projekty praktyczne, kliknij przycisk **Filtr** i wyłącz wszystkie filtry poza **Projektami praktycznymi**.

3. Na liście wyników wyszukiwania kliknij miniaturkę projektu, który chcesz wykonać.

   Kiedy plik zostanie pobrany na Twój komputer, zostanie automatycznie otwarty w aplikacji.

Po zakończeniu samouczka możesz go zapisać. Więcej informacji na temat zapisywania plików można znaleźć w sekcji „Zapisz rysunek” na stronie 80.

Jeśli pobrano już projekt praktyczny, następnym razem, gdy klikniesz miniaturkę tego samouczka w inspektorze **Nauka** aplikacja otworzy Twoją lokalną wersję jako nowy dokument.

Zasoby wideo

Dostęp do zasobów edukacyjnych wideo można uzyskać z poziomu ekranu powitalnego, z inspektora **Nauka** oraz z poziomu menu Pomoc.

Samouczki wideo pokazują, jak wykonywać podstawowe zadania, takie jak rysowanie, kształtowanie i kolorowanie obiektów w programie CorelDRAW oraz maskowanie i kadrowanie w programie Corel PHOTO-PAINT. Pomagają w maksymalnym wykorzystaniu funkcji, takich jak symetria, zarządzanie czcionkami, wypełnienia i przezroczystości, narzędzia wyrównywania, kody QR, efekty bitowe i wektorowe itp. Niektóre nagrania są pozbawione dźwięku, ale zawierają napisy z przydatnymi wskazówkami oraz objaśnienia prezentowanych funkcji. Niezależnie od tego, czy jesteś nowym, czy doświadczonym użytkownikiem, znajdziesz tam użyteczne demonstracje i podpowiedzi, które zwiększą Twoją wydajność i pogłębią wiedzę.

Aby uzyskać dostęp do nagrania wideo

- Kliknij kolejno **Pomoc** ▸ **Samouczki wideo**.

Witryna internetowa dla programistów

Jeśli automatyzujesz zadania za pomocą makr lub skryptów, tworzysz narzędzia niestandardowe albo opracowujesz komercyjne rozwiązania współpracujące z pakietem CorelDRAW Graphics Suite, witryna społecznościowa dla programistów pomoże Ci w realizacji zadań. Znajdziesz tam mnóstwo użytecznych zasobów.

Zasoby w Internecie

Opisane poniżej zasoby dostępne w Internecie pomagają czerpać maksymalne korzyści z pakietu CorelDRAW Graphics Suite:

- Baza wiedzy Corel Knowledge Base — artykuły napisane przez zespół obsługi technicznej firmy Corel w odpowiedzi na pytania od użytkowników pakietu.
- Community.CorelDRAW.com — środowisko sieciowe, w którym użytkownicy mogą dzielić się swoimi doświadczeniami związanymi z produktem, zadawać pytania, przekazywać opinie, dzielić się pomysłami na temat aplikacji oraz otrzymywać pomoc i porady od innych użytkowników.
- Samouczki w witrynie WWW firmy Corel — szczegółowe samouczki, w których eksperci dzielą się wiedzą o pakiecie CorelDRAW Graphics Suite i pokazują techniki pracy.

Aby uzyskać dostęp do zasobów w Internecie, konieczne jest aktywne połączenie z Internetem.



Uruchom i skonfiguruj

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Aby uruchomić i zakończyć program CorelDRAW” (stronie 65)
- „Zmiana języka” (stronie 65)
- „Ustawienia po uruchomieniu” (stronie 66)

Aby uruchomić i zakończyć program CorelDRAW

Program CorelDRAW można uruchomić z wyszukiwarkipaska zadań systemu Windows, natomiast sesję programu CorelDRAW można zakończyć z poziomu okna aplikacji.

Aby uruchomić i zakończyć program CorelDRAW

Aby	Wykonaj następujące czynności
Uruchomić program CorelDRAW	Kliknij ikonę **wyszukiwarki** w Oknie dokowanym, a następnie kliknij pozycję **Aplikacje** na pasku bocznym wyszukiwarki. Kliknij **CorelDRAW Graphics Suite**, a następnie dwukrotnie kliknij ikonę aplikacji.
Zamknąć program CorelDRAW	Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Zamknij program**.

Zmiana języka

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

Aby zmienić język interfejsu użytkownika i Pomocy

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Globalne**.

2 Kliknij **Ogólne**.

3 Wybierz język z pola listy **Język interfejsu użytkownika**.

Aby zmienić język interfejsu użytkownika i Pomocy podczas uruchamiania aplikacji, zaznacz pole wyboru **Zapytaj przy następnym uruchomieniu aplikacji**.

4 Ponownie uruchom aplikację.



Jeżeli w polu listy **Język interfejsu użytkownika** dostępny jest tylko jeden język, należy najpierw zainstalować dodatkowe języki.

Ustawienia po uruchomieniu

Program CorelDRAW, umożliwia dostosowanie ustawień uruchamiania określających wygląd programu po uruchomieniu. Przykładowo można uruchomić aplikację i wyświetlić ekran powitalny lub nowy pusty dokument.

Aby zmienić ustawienia uruchamiania

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.

2 Kliknij **Ogólne**.

3 W obszarze **Rozpoczęcie pracy** wybierz opcję z listy **Po uruchomieniu CorelDRAW** .

Aby podczas uruchamiania dokumentów ukryć okno dialogowe **Utwórz nowy dokument**, usuń zaznaczenie pola wyboru **Pokaż okno dialogowe Nowy dokument**.



Podstawy programu CorelDRAW

CorelDRAW umożliwia tworzenie i edytowanie rysunków. W niniejszej sekcji omówiono tematy dotyczące często wykonywanych czynności.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Informacje na temat grafiki wektorowej i map bitowych” (stronie 67)
- „Zacznij i otwórz rysunki” (stronie 68)
- „Praca z wieloma rysunkami” (stronie 73)
- „Aby cofnąć, ponowić lub powtórzyć czynność” (stronie 73)
- „Powiększanie, przesuwanie i przewijanie” (stronie 74)
- „Wyświetlanie podglądu rysunków” (stronie 77)
- „Tryby widoku” (stronie 79)
- „Widoki” (stronie 80)
- „Zapisz rysunek” (stronie 80)
- „Zablokowane pliki” (stronie 82)
- „Tworzenie kopii zapasowych i odzyskiwanie plików” (stronie 82)
- „Dodawanie i otwieranie informacji o rysunku” (stronie 83)
- „Zamknij rysunki” (stronie 84)
- „Zarządzanie komunikatami ostrzegawczymi” (stronie 84)
- „Edycja podczas drukowania, zapisywania i eksportowania dokumentów” (stronie 84)
- „Obsługa paska Touch Bar” (stronie 85)
- „Zarządzanie wtyczkami podglądu plików i miniatur” (stronie 85)

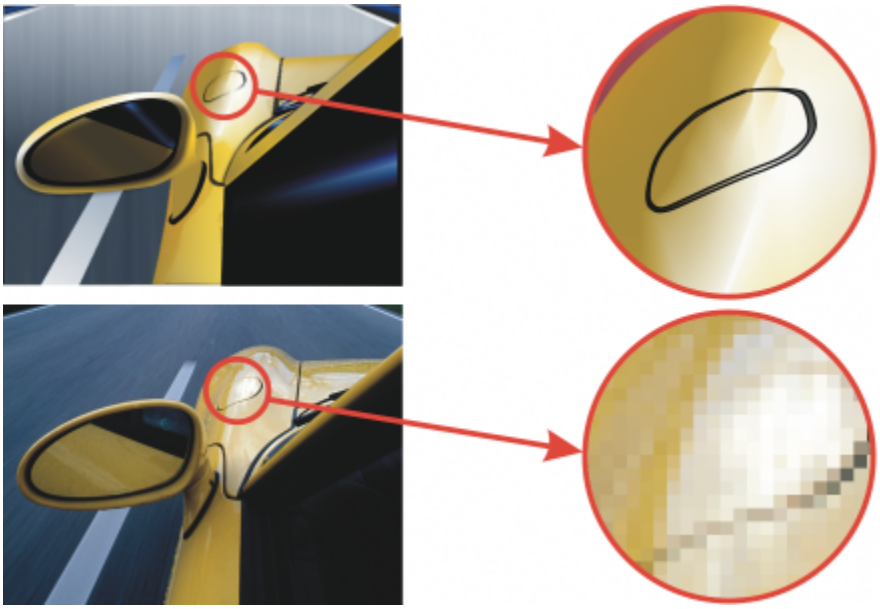
Informacje na temat grafiki wektorowej i map bitowych

Dwa główne rodzaje grafiki komputerowej to grafika wektorowa i mapy bitowe. Grafika wektorowa składa się z linii prostych i krzywych, które są generowane na podstawie matematycznych opisów położenia, długości oraz kierunku rysowania linii. Mapy bitowe, lub inaczej obrazy rastrowe, składają się z niewielkich kwadratów, tzw. pikseli, przy czym każdy piksel jest przypisany do określonego miejsca na obrazku, a jego kolor jest zdefiniowany wartościami liczbowymi.

Grafika wektorowa idealnie nadaje się do tworzenia logo i ilustracji, ponieważ jest niezależna od rozdzielczości, a więc umożliwia przeskalowanie do dowolnego rozmiaru lub wydruk i wyświetlenie z dowolną rozdzielczością bez utraty szczegółów i jakości. Ponadto grafika wektorowa umożliwia uzyskanie ostrych i wyrazistych konturów.

Mapy bitowe świetnie sprawdzają się w fotografii i malarstwie cyfrowym, ponieważ zapewniają dobre odwzorowanie przejść między kolorami. Mapy bitowe są zależne od rozdzielczości, co oznacza, że zawierają stałą liczbę pikseli. Choć dobrze wyglądają one w rzeczywistym rozmiarze, zmiana skali lub wyświetlenie albo wydruk w rozdzielczości wyższej od oryginalnej może spowodować postrzępienie konturów lub utratę jakości.

Program CorelDRAW umożliwia tworzenie grafiki wektorowej. Ponadto do programu CorelDRAW można importować mapy bitowe (na przykład pliki JPEG i TIFF) i dodawać je do rysunków.



U góry: grafika wektorowa złożona z linii i wypełnień. U dołu: mapa bitowa złożona z pikseli.

Zacznij i otwórz rysunki

W programie CorelDRAW można rozpocząć tworzenie nowego rysunku od pustej strony, na podstawie szablonu albo istniejącego rysunku. Tworzenie rysunku od pustej strony daje swobodę określenia każdego jego aspektu. Szablon jest punktem wyjścia, a użytkownik może go dostosować do własnych potrzeb. Okno dialogowe **Utwórz nowy dokument** (**Plik** ▸ **Nowy** lub **Plik** ▸ **Nowy z szablonu**) stanowi centrum do tworzenia nowych rysunków. Na karcie **Ustawienia dokumentu** możesz utworzyć pusty rysunek, określając ustawienia dokumentu lub wybierając wzorzec. Na karcie **Szablony** możesz utworzyć rysunek z szablonu.

Więcej informacji na temat tworzenia rysunku z szablonu można znaleźć w sekcji „Aby rozpocząć dokument na podstawie szablonu” na stronie 714.

Uwagi dotyczące tworzenia nowych rysunków

Podczas tworzenia nowego rysunku od pustej strony program CorelDRAW umożliwia określenie ustawień strony oraz dokumentu i zarządzania kolorami lub wybranie wzorca. Wzorce zawierają wstępnie zdefiniowane ustawienia rozmiaru i orientacji strony, podstawowego trybu kolorów, jednostek miary i rozdzielczości. Na przykład wzorzec **Okładka LinkedIn** z kategorii **Społecznościowe** wykorzystuje piksele zamiast cali, orientację poziomą oraz kolory RGB i ma wymiary wymagane dla zdjęcia okładki LinkedIn. CorelDRAW oferuje szeroki wybór wzorców wydruku, stron internetowych, urządzeń i mediów społecznościowych. Można przeglądać lub wyszukiwać wzorce. Aby łatwiej znajdować wzorce, możesz je filtrować według kategorii i typu strony oraz sortować według nazwy, daty i rozmiaru strony. Jeśli żaden wzorzec nie wystarcza do utworzenia żądanego rysunku, można je zmienić odpowiednio do potrzeb i zapisać, aby z nich skorzystać w przyszłości.

Uwagi dotyczące otwierania istniejących rysunków

Utworzenie nowego rysunku na podstawie rysunku już istniejącego pozwala ponownie wykorzystać ustawienia dotyczące obiektów i strony. W programie CorelDRAW można otwierać istniejące rysunki zapisane w formacie CorelDRAW (CDR), jak również rysunki i

projekty zapisane w różnych formatach plików, takich jak Corel DESIGNER ™ (DSF lub DES), Adobe Illustrator (AI), Adobe Portable Document Format (PDF), Encapsulated PostScript (EPS) i Computer Graphics Metafile (CGM). Jednak otwarcie niektórych plików może być niemożliwe, zależnie od ich typu i zawartości. W takich przypadkach można spróbować zaimportować pliki jako obiekty do otwartego rysunku

Jeśli otwierany rysunek został utworzony we wcześniejszej wersji programu CorelDRAW i zawiera tekst w języku innym niż język używanego systemu operacyjnego, można wybrać ustawienia strony kodowej, aby zapewnić prawidłową konwersję tekstu do standardu Unicode. Ustawienia strony kodowej umożliwiają poprawne wyświetlanie tekstu poza oknem rysunku, na przykład słów kluczowych, nazw plików oraz wpisów tekstowych w inspektorze **Obiekty** . Aby tekst był wyświetlany poprawnie w oknie rysunku, należy użyć ustawień kodowania. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Poprawne wyświetlanie tekstu w dowolnym języku” na stronie 677.

Jeśli otwierany rysunek zawiera osadzony profil ICC (International Color Consortium (ICC)), profil ten pozostaje w profilu koloru dokumentu.

Można wyszukiwać rysunki na podstawie różnych kryteriów, takich jak nazwa pliku, tytuł, temat, autor, słowo kluczowe, komentarz, tekst w pliku i innych właściwości dołączonych do pliku. Więcej informacji na temat przeglądania i wyszukiwania treści można znaleźć w sekcji „Znajdź obiekt clipart i inne zasoby lokalne i sieciowe” na stronie 112.

Aby utworzyć nowy rysunek

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Na ekranie powitalnym kliknij kolejno pozycje **Rozpocznij pracę** ▸ **Nowy dokument**.
   - W oknie aplikacji kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Nowy**.
2 W polu tekstowym **Nazwa** wpisz nazwę pliku.
3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby utworzyć rysunek z wzorca, kliknij miniaturkę wzorca w oknie przeglądania.
   - Aby utworzyć rysunek poprzez określenie ustawień dokumentu, wykonaj czynności z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Ustaw liczbę stron	Wpisz wartość w polu **Liczba stron**.
Ustaw domyślny tryb kolorów dla dokumentu	W polu **Podstawowy tryb kolorów** wybierz jedną z następujących opcji: • **CMYK** • **RGB**
Ustaw jednostki miary na stronie	Wybierz jednostkę miary z listy **Jednostki rysunku**.
Ustaw rozmiar strony	Wybierz rozmiar strony rysunku z listy **Rozmiar** lub wpisz wartości w polach **Szerokość** i **Wysokość**.
Ustawić orientację strony	Kliknij jeden z następujących przycisków orientacji strony: • **Pionowa** • **Pozioma**
Ustawić rozdzielczość efektów, które prawdopodobnie będą rastrowane, np. przezroczystości, cienia i efektów fazowania	Wybierz rozdzielczość renderowania z listy **Rozdzielczość**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybrać gotowy rozmiar strony	W obszarze **Układ** wybierz rozmiar strony z listy **Rodzaj papieru**.

4 Kliknij przycisk **OK**.

Można również

Wybierz tryb widoku strony dla rysunku	Kliknij jeden z następujących przycisków: • **Widok pojedynczej strony** — wyświetlanie jednej strony w danym czasie • **Widok wielu stron** — wyświetlanie wszystkich stron **Wskazówka**: • Aby ustawić domyślny tryb wyświetlania stron dla nowych rysunków, kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW** ▸ **Dokument**, kliknij żądany tryb **Widoku strony**, a następnie kliknij kolejno przyciski **Zapisz jako domyślny** i **OK**.
Ustawić margines na spad	W obszarze **Układ** zaznacz pole wyboru **Spad** i wpisz wartość w polu **Margines na spad**.
Wybrać profil RGB rysunku	W obszarze **Kolory** wybierz domyślny profil RGB z listy **Profil RGB**.
Wybrać profil CMYK rysunku	Z listy **Profil CMYK** wybierz domyślny profil CMYK.
Wybrać profil Skala szarości rysunku	Z listy **Profil skali szarości** wybierz domyślny profil skali szarości.
Wybrać domyślną metodę odwzorowywania kolorów niereprodukowalnych na reprodukowalne	Wybierz opcję z listy **Odwzorowanie kolorów**.

Tryb koloru wybrany z listy **Podstawowy tryb kolorów** staje się domyślnym trybem koloru dokumentu. Domyślny tryb koloru wpływa na współdziałanie kolorów w takich efektach, jak metamorfozy i przezroczystości. Nie ogranicza to typu kolorów, które można stosować w rysunku. Na przykład jeśli ustawiony jest tryb koloru RGB, w dokumencie nadal można stosować kolory dostępne na palecie CMYK.

Podstawowy tryb kolorów określa również tryb koloru domyślnego eksportowanych dokumentów. Na przykład jeśli wybrany jest tryb koloru RGB, a dokument jest eksportowany do formatu JPEG, automatycznie zostanie wybrany tryb koloru RGB.

Ustawienia wyświetlane w obszarze **Kolory** w oknie dialogowym **Utwórz nowy dokument** są oparte na ustawieniach określonych w oknie dialogowym **Domyślne ustawienia zarządzania kolorami**.



Aby nie wyświetlać okna dialogowego **Utwórz nowy dokument** i używać ostatnio stosowanych ustawień w celu tworzenia nowych dokumentów, należy zaznaczyć pole wyboru **Nie pokazuj więcej tego okna dialogowego**.

Możesz przywrócić wyświetlanie okna dialogowego **Utwórz nowy dokument** podczas rozpoczynania nowych rysunków, klikając kolejno pozycje **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**, klikając pozycję **Ogólne** i zaznaczając pole wyboru **Pokaż okno dialogowe Nowy dokument**.

Aby wyszukać, filtrować i sortować wzorce

- Na karcie **Ustawienia dokumentu** w oknie dialogowym **Utwórz nowy dokument** (**Plik** ▸ **Nowy**) wykonaj czynności z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyszukiwanie wzorców	Wpisz słowo w polu **Wyszukiwanie** i naciśnij przycisk **Return**. **Wskazówka:** Aby wyczyścić wyszukiwanie, kliknij przycisk **Wyczyść wyszukiwanie**.
Filtrowanie wzorców	Z pola listy **Filtruj wzorce dokumentów według typu strony** wybierz jedną z następujących opcji: • **Wszystkie rozmiary stron** — pokazuje wszystkie wzorce • **Niestandardowe** — pokazuje niestandardowe wzorce, które zostały utworzone przez Ciebie • **Drukowanie** — pokazuje wzorce grafik przeznaczonych do druku komercyjnego. • **Internet** — pokazuje wzorce grafik przeznaczonych do publikacji w Internecie. • **Urządzenia** — pokazuje wzorce charakterystyczne dla danego urządzenia • **Społecznościowe** — pokazuje wzorce dla mediów społecznościowych
Sortować wzorce	Z listy **Sortuj wzorce dokumentów według typu strony, nazwy, daty lub rozmiaru** wybierz jedną z następujących opcji. • **Typ strony** — wyświetla wszystkie domyślne wzorce i wzorce oparte na rozmiarze strony w następującej stałej kolejności: wzorce drukowania, stron internetowych, wzorce dla urządzeń i wzorce mediów społecznościowych • **Nazwa** — sortuje wzorce według nazwy pliku w kolejności alfanumerycznej • **Ostatnio używane** — sortuje wzorce według daty ich użycia, zaczynając od ostatnio używanego wzorca • **Największy rozmiar strony** — sortuje wzorce według rozmiaru strony, zaczynając od tego, który ma największy rozmiar strony • **Najmniejszy rozmiar strony** — sortuje wzorce według rozmiaru strony, zaczynając od tego, który ma najmniejszy rozmiar strony **Uwaga: Niestandardowe** wzorce są zawsze wyświetlane jako pierwsze z założenia.

Aby utworzyć wzorzec niestandardowy

1. Na karcie **Ustawienia dokumentu** w oknie dialogowym **Utwórz nowy dokument** (**Plik** ▸ **Nowy**) wybierz ustawienia, które chcesz zapisać jako wzorce.
2. Kliknij przycisk **Zapisz wzorzec** +.
3. W oknie dialogowym **Dodaj wzorzec** wpisz nazwę nowego wzorca.



Wzorzec można usunąć, wybierając jego nazwę z listy **Wzorzec** i klikając przycisk **Usuń wzorzec** —.

Aby otworzyć rysunek

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Znajdź folder, w którym zapisany jest rysunek.
3. Kliknij nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Otwórz**.

Można również

Wydobyć osadzony profil ICC (International Color Consortium) do folderu kolorów w miejscu zainstalowania aplikacji	Zaznacz pole wyboru **Wydobądź osadzony profil ICC**. Ta opcja nie jest dostępna dla wszystkich formatów plików.
Zachowywać warstwy i strony podczas otwierania plików	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj warstwy i strony**. Usunięcie zaznaczenia tego pola wyboru spowoduje połączenie wszystkich warstw w jedną. Ta opcja nie jest dostępna dla wszystkich formatów plików.
Wybrać stronę kodową	Wybierz stronę kodową z listy **Kodowanie**. Ta opcja nie jest dostępna dla wszystkich formatów plików.
Wyszukać rysunek	Wpisz wyraz lub frazę w polu wyszukiwania.



Można wyświetlić informacje o pliku, takie jak numer wersji i współczynnik kompresji. Na przykład współczynnik kompresji 80 procent oznacza, że rozmiar pliku po zapisaniu zmniejszył się o 80 procent. Można także sprawdzić aplikację i język, w których rysunek został ostatnio zapisany, a także związane z rysunkiem słowa kluczowe i notatki.



Aby otworzyć ostatnio używany plik, kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz ostatnio używane** i kliknij nazwę pliku. Aby wyczyścić listę ostatnio otwieranych plików, kliknij **Plik** ▸ **Otwórz ostatnio używane** ▸ **Wyczyść menu**.

Gdy jest otwartych wiele plików, można poruszać się między nimi, klikając pozycję **Okno**, a następnie klikając nazwę pliku, który zostanie wyświetlony w oknie rysunku.

Praca z wieloma rysunkami

W jednym oknie rysunku można otworzyć wiele rysunków, co ułatwia ich jednoczesną obróbkę. Do każdego rysunku można przejść, używając karty na górze okna rysunku; można też tworzyć nowe rysunki.

Otwarte rysunki są zadokowane, ale można odczepić dowolny z nich i przeciągnąć go do okna aplikacji lub poza nie.

Aby pracować z wieloma rysunkami

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przejść do innego otwartego rysunku	Na górze okna rysunku kliknij kartę z nazwą wybranego pliku. Gwiazdka po nazwie pliku wskazuje, że plik zawiera niezapisane zmiany.
Utworzyć nowy rysunek	Kliknij przycisk **Nowy** znajdujący się po prawej stronie ostatniej karty w oknie rysunku.
Odblokować rysunek	Przeciągnij kartę w nowe położenie w oknie aplikacji lub poza nim.

Aby cofnąć, ponowić lub powtórzyć czynność

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

Dostosowanie ustawień polecenia **Cofnij** pozwala zwiększyć lub zmniejszyć liczbę czynności, które można cofnąć lub ponowić.

Aby cofnąć, ponowić lub powtórzyć czynność

Aby	Wykonaj następujące czynności
Cofnąć ostatnią czynność	Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Cofnij [ostatnia czynność]**.
Ponowić czynność	Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Ponów**.
Cofnąć lub ponowić serię czynności	Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Historia**. W inspektorze **Historia** kliknij czynność poprzedzającą wszystkie czynności, które chcesz cofnąć, lub kliknij ostatnią czynność, którą chcesz ponowić.
Przywrócić ostatnio zapisaną wersję obrazka.	Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Przywróć**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Powtórzyć czynność	Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Powtórz**.



W przypadku cofania serii czynności w inspektorze **Historia** cofane są wszystkie czynności widoczne poniżej kliknięte czynności.

W przypadku ponawiania serii czynności w inspektorze **Historia** są ponawiane kliknięta czynność oraz wszystkie poprzednie cofnięte czynności.



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

Aby określić ustawienia cofania

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Ogólne**.
3. W obszarze **Poziomy cofania** wpisz wartość w polu **Zwykła**, aby określić liczbę akcji, które można odwrócić, używając polecenia **Cofnij** z obiektami wektorowymi.



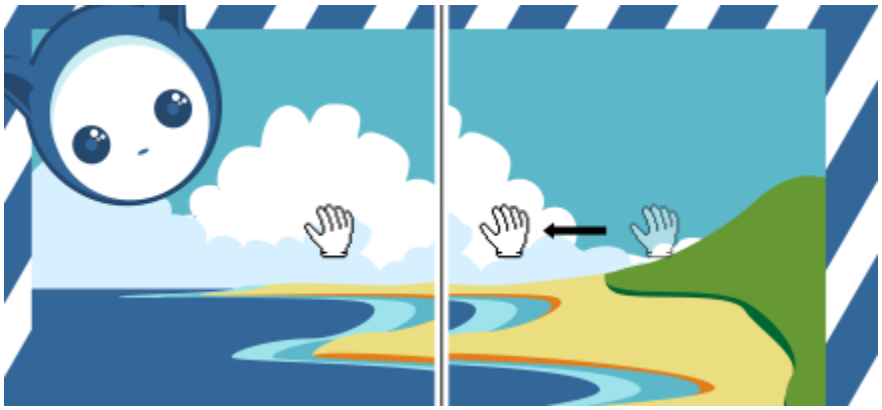
Określana wartość jest ograniczona jedynie dostępnymi zasobami pamięci komputera. Im większa wartość, tym większe są wymagania dotyczące zasobów pamięci.

Powiększanie, przesuwanie i przewijanie

Widok rysunku można zmienić, powiększając go, aby dokładniej mu się przyjrzeć, lub pomniejszając, aby wyświetlić większy jego fragment. Można korzystać z całego szeregu opcji powiększania, aby określić odpowiedni poziom szczegółowości.

Można także powiększać i pomniejszać o wstępnie określony skok przy użyciu popularnych skrótów klawiaturowych obsługiwanych przez przeglądarki i inne aplikacje.

Przemieszczanie i przewijanie służy do wyświetlania określonych obszarów rysunku. Praca z wysokim poziomem powiększenia lub z dużym rysunkiem może uniemożliwić podgląd całości rysunku. Przemieszczanie i przewijanie pozwala przemieszczać stronę w oknie rysunku w celu wyświetlania wcześniej ukrytych obszarów.



Aby przemieścić duży obrazek i wyświetlić wybrane obszary, można użyć narzędzia Chwyt.

Aby przełączyć się z dowolnego aktywnego narzędzia na narzędzie **Chwyt**, można też użyć trybu szybkiego chwytu. Ta funkcja pozwala na przemieszczanie bez potrzeby zmieniania narzędzi.

Podczas przemieszczania możliwe jest zwiększanie lub zmniejszanie powiększenia, a podczas powiększania — przemieszczanie. Dzięki temu nie trzeba przełączać się między tymi dwoma narzędziami. Można także określić domyślne ustawienia powiększania i przemieszczania.

Domyślna funkcja kółka myszy to powiększanie i pomniejszanie obrazka.Można ustawić niestandardowe skoki powiększania za pomocą kółka myszy.

Podczas powiększania i przemieszczania wyświetlany jest podgląd dokumentu w niskiej rozdzielczości. Możesz ukryć podgląd w niskiej rozdzielczości podczas powiększania za pomocą myszy i przesuwania za pomocą narzędzia **Przesuń** albo ukryć go dla dowolnego urządzenia lub metody używanej do powiększania i przesuwania.

Można przesuwać rysunek za pomocą pasków przewijania na obramowaniu okna rysunku. Paski przewijania można pokazywać lub ukrywać w Preferencjach systemowych (obszar **Ogólne** ▸ **Pokaż paski przewijania**) systemu macOS.

Aby zmienić powiększenie

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Powiększenie** .

2 Kliknij jedną z następujących opcji na pasku właściwości:

- **Powiększ** — umożliwia zwiększenie poziomu powiększenia
- **Pomniejsz** — umożliwia zmniejszenie poziomu powiększenia
- **Powiększ do zaznaczenia** — dostosowuje poziom powiększenia do wybranych obiektów na aktywnej stronie lub wybranych stronach w widoku wielu stron
- **Powiększ do wszystkich obiektów** — dostosowuje poziom powiększenia do wszystkich obiektów na aktywnej stronie
- **Powiększ do wszystkich stron** — dostosowuje poziom powiększenia do wszystkich stron w widoku wielu stron
- **Powiększ do strony** — dostosowuje poziom powiększenia tak, aby pasował do aktywnej strony
- **Powiększ do szerokości strony** — dostosowuje poziom powiększenia do szerokości aktywnej strony
- **Powiększ do wysokości strony** — dostosowuje poziom powiększenia do wysokości aktywnej strony

Przycisk **Powiększ do wszystkich stron** jest dostępny tylko w widoku wielu stron. Więcej informacji na temat widoku wielu stron można znaleźć w sekcji „Widoki strony” na stronie 747.

Przycisk **Powiększ do zaznaczenia** jest dostępny, jeśli przed kliknięciem narzędzia **Powiększenie** zaznaczono obiekty lub strony.

Możesz także powiększać, pomniejszać i powiększać do wszystkich obiektów za pomocą poleceń **Powiększ**, **Pomniejsz** oraz **Dopasuj powiększenie** w menu **Widok**.

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

Za pomocą narzędzia **Powiększenie** można również powiększyć, klikając w dowolnym miejscu w oknie rysunku, lub przeciągnąć w celu zaznaczenia obszaru, który ma zostać powiększony. Aby pomniejszyć obraz, kliknij prawym przyciskiem myszy w oknie rysowania.

Powiększać można też za pomocą narzędzia **Chwyt**, dwukrotnie klikając w oknie rysunku. Aby pomniejszyć obraz, kliknij z naciśniętym klawiszem Control w oknie rysowania.

Zmiana powiększenia za pomocą skrótów klawiaturowych

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Aby powiększyć naciśnij **Command+(+)**.
  - Aby pomniejszyć naciśnij **Command+(-)**.
  - Aby powiększyć wszystkie obiekty, naciśnij klawisze **Command+2**.

Te skróty klawiaturowe można wykorzystywać do regulowania poziomu powiększania w oknie dokumentu, jak również w oknach dialogowych i pracowniach zawierających okna podglądu, takich jak okno dialogowe Podgląd wydruku, program PowerTRACE™, Pracownia dopasowywania obrazka i inne.

Aby przemieszczać się w oknie rysunku

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Chwyt**.

2 Przeciągnij wskaźnikiem myszy w oknie rysunku do momentu wyświetlenia odpowiedniego fragmentu.

Jeśli nie jest wybrany tryb edycji tekstu, dostęp do narzędzia **Chwyt** można również uzyskać, naciskając klawisz **H**.

Aby przełączyć się w tryb szybkiego chwytu

1 Kliknij dowolne narzędzie zaznaczania, rysowania lub kształtowania i zacznij go używać.

2 Przytrzymaj środkowy przycisk myszy lub kółko i przeciągnij w oknie rysunku.

Aby określić domyślne ustawienia powiększania

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Narzędzia**.

2 W lewym oknie okna dialogowego kliknij **Przybliżanie/Przesuwanie**.

3 Aby określić czynność, jaką ma wykonać narzędzie **Przybliżanie** lub **Przesuwanie**, po kliknięciu go z przytrzymanym klawiszem Control w oknie rysunku, zaznacz jedną z następujących opcji:
   - **Pomniejsz** — powoduje dwukrotne pomniejszenie rysunku.
   - **Menu kontekstowe** — powoduje wyświetlenie menu podręcznego, z którego można wybrać stopień powiększenia.

4 Aby określić sposób wyświetlania strony przy ustawieniu powiększenia na 100%, zaznacz pole wyboru **Powiększanie w stosunku do skali 1:1** albo usuń jego zaznaczenie.
   - Gdy ta opcja jest włączona, przy 100-procentowym powiększeniu są wyświetlane wymiary rzeczywiste.
   - Gdy ta opcja jest wyłączona, przy 100-procentowym powiększeniu jest wyświetlana cała strona, niezależnie od wymiarów rzeczywistych.

5 Aby określić sposób wyświetlania strony podczas powiększania i pomniejszania przy użyciu kółka myszy, zaznacz pole wyboru **Wyśrodkuj wskaźnik myszy w przypadku powiększania lub pomniejszania za pomocą kółka myszy** albo usuń jego zaznaczenie.
   - Gdy ta opcja jest włączona, obszar, w którym znajduje się wskaźnik myszy, przesuwa się na środek ekranu podczas powiększania lub pomniejszania za pomocą kółka myszy.
   - Gdy ta opcja jest wyłączona, obszar, w którym znajduje się wskaźnik myszy, pozostaje w tym samym położeniu podczas powiększania lub pomniejszania za pomocą kółka myszy.

Aby ustawić domyślne skoki powiększania za pomocą kółka myszy

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.

2 W lewym oknie okna dialogowego **Preferencje** kliknij opcję **Wyświetlaj**.

3 W obszarze **Nawigacja** przesuń suwak **Współczynnik powiększania**.

Aby przywrócić domyślne skoki powiększania za pomocą kółka myszy, kliknij przycisk **Zresetuj**.

Aby ukryć lub wyświetlić podgląd w niskiej rozdzielczości podczas powiększania i przemieszczania

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.

2 W lewym oknie okna dialogowego **Preferencje** kliknij opcję **Wyświetlaj**.

3 W obszarze **Nawigacja** wybierz jedną z poniższych opcji z pola **Podgląd w niskiej rozdzielczości dla czułego powiększania i przesuwania**:
   - **Ukryj dla myszy** — pokazuje dokument w wysokiej rozdzielczości podczas powiększania za pomocą myszy i przesuwania za pomocą narzędzia **Przesuń**, ale włącza podgląd w niskiej rozdzielczości dla innych metod, takich jak dotyk
   - **Zawsze pokazuj** — pokazuje podgląd dokumentu w niskiej rozdzielczości dla wszystkich metod i urządzeń używanych do powiększania i przesuwania
   - **Nigdy nie pokazuj** — zawsze ukrywa podgląd w niskiej rozdzielczości i pokazuje dokument w wysokiej rozdzielczości

Wyświetlanie podglądu rysunków

Aby sprawdzić, jak rysunek będzie wyglądać po wydrukowaniu lub wyeksportowaniu, można włączyć podgląd rysunku. Na podglądzie rysunku wyświetlane są tylko obiekty ze strony rysunku oraz obiekty bezpośrednio otaczające stronę w oknie rysunku, położone na wszystkich warstwach ustawionych do druku w inspektorze **Obiekty**. Aby dokładniej przyjrzeć się poszczególnym obiektom danego rysunku, można je zaznaczyć i wyświetlić na podglądzie. Po wyświetleniu podglądu zaznaczonych obiektów pozostała część rysunku jest niewidoczna.

Przed wyświetleniem podglądu rysunku można określić tryb podglądu. Od trybu podglądu zależy szybkość wyświetlania podglądu, a także ilość szczegółów wyświetlanych w oknie rysunku.

Domyślnie w oknie rysunku wyświetlane są krawędzie strony, ale w dowolnej chwili można je ukryć. Jeśli rysunek jest przeznaczony do druku, można wyświetlić rzeczywisty obszar wydruku oraz spad, czyli część rysunku wychodzącą poza krawędź strony. Spad przydaje się w sytuacji, gdy rysunek zawiera kolorowe tło lub obiekty znajdujące się na krawędzi strony. Spad daje gwarancję, że po obcięciu, zszyciu i końcowym przycięciu dokumentu przez drukarkę między brzegami rysunku a krawędzią papieru nie będzie białych, pustych obszarów.

Aby wyświetlić podgląd rysunku

- Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Podgląd pełnoekranowy**.

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



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

Aby wyświetlić podgląd zaznaczonych obiektów

1. Zaznacz obiekty.
2. Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Podgląd tylko zaznaczonych obiektów**.

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



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

Aby wybrać tryb podglądu pełnoekranowego

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Ekran**.
3. W obszarze **Podgląd pełnoekranowy** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Użyj widoku normalnego** — wyświetla rysunek bez wypełnień postscriptowych i map bitowych o wysokiej rozdzielczości; nie używa funkcji wygładzania krawędzi.
   - **Użyj widoku dokładnego** — wyświetla rysunek z wypełnieniami postscriptowymi, używając funkcji wygładzania krawędzi w celu wyświetlenia dokładniejszej wersji rysunku.

Aby zdefiniować wyświetlenie strony

1. Kliknij kolejno pozycje **Układ** ▸ **Dokument Preferencje**.
2. W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Rozmiar strony**.
3. Zaznacz lub odznacz następujące pola wyboru:
   - **Pokaż krawędzie strony** — powoduje wyświetlenie lub ukrycie krawędzi strony.
   - **Pokaż obszar spadu** — powoduje wyświetlenie lub ukrycie obszaru rysunku wychodzącego poza krawędzie strony. Aby zmienić obszar spadu, wpisz wartość w polu **Spad**.



Jeśli rysunek jest przygotowywany do druku w firmie drukarskiej, może być także wymagane ustawienie marginesu na spad. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby ustawić margines na spad” na stronie 889.



Można też kliknąć kolejno pozycje **Widok** ▸ **Strona** ▸ **Krawędź strony** lub **Widok** ▸ **Strona** ▸ **Spad**.

Można wyświetlić drukowany obszar rysunku, klikając kolejno pozycje **Widok** ▸ **Strona** ▸ **Obszar drukowany**. Obszar drukowany jest zwykle oznaczony dwiema liniami kropkowanymi wewnątrz lub wokół strony, zależnie od ustawień bieżącej drukarki. Jeden kontur wskazuje obszar, który można wydrukować na bieżącej drukarce, a drugi kontur — rozmiar papieru ustawiony w drukarce.

Tryby widoku

Podczas pracy program CorelDRAW pozwala na wyświetlanie tworzonego rysunku w dowolnym z następujących trybów:

- **Widok szkieletowy** — wyświetla kontur rysunku, ukrywając wypełnienia, głębie, obrysy, cienie, a mapy bitowe wyświetla jako monochromatyczne. Ten tryb pozwala na szybki podgląd podstawowych elementów rysunku.
- **Normalny** — wyświetla rysunek bez wypełnień postscriptowych i map bitowych o wysokiej rozdzielczości. Odświeżanie i otwieranie rysunków w tym trybie jest nieco szybsze niż w widoku dokładnym.
- **Dokładny** — wyświetla rysunek z wypełnieniami postscriptowymi, mapami bitowymi o wysokiej rozdzielczości oraz wygładzaną grafiką wektorową.
- **Piksele** — wyświetla pikselową interpretację rysunku, umożliwiającą powiększanie obszaru obiektu, a następnie dokładniejsze określenie jego położenia i rozmiaru. W tym widoku można również wyświetlić podgląd rysunku wyeksportowanego do formatu mapy bitowej.
- **Symuluj nadrukowania** — symuluje kolor obszarów, w których ustawiono nadrukowanie zachodzących na siebie obiektów, oraz wyświetla wypełnienia postscriptowe, mapy bitowe o wysokiej rozdzielczości i wygładzaną grafikę wektorową. Więcej informacji na temat nadrukowania obiektów można znaleźć w sekcji „Aby nadrukować wybrane wyciągi barwne” na stronie 894.
- **Rasteryzuj efekty złożone** — rasteryzuje wyświetlanie efektów złożonych, takich jak przezroczystości, fazowania i cienie w widoku Ulepszonym. Ta opcja jest użyteczna podczas wyświetlania poglądu wydruku efektów złożonych. Aby poprawnie wydrukować efekty złożone, należy je rasteryzować w przypadku większości drukarek.

Wybrany tryb widoku decyduje o tym, jak szybko rysunek zostanie otworzony lub wyświetlony na monitorze. Na przykład odświeżanie i otwieranie rysunku wyświetlanego w widoku szkieletowy wymaga mniej czasu niż rysunku wyświetlanego w widoku Symuluj nadrukowania.



Tryb widoku Uproszczony szkieletowy (po lewej), tryb widoku Dokładny (na środku) i tryb widoku Symuluj nadrukowania (po prawej). Na rysunku ustawiono nadrukowane wypełnienia szarego rombu i cienia filiżanki.

Aby wybrać tryb widoku

- Kliknij menu **Widok**, a następnie jeden z następujących trybów:
  - **Szkieletowy**
  - **Normalny**
  - **Dokładny**
  - **Piksele**
  - **Symuluj nadrukowania**
  - **Rasteryzuj efekty złożone**

Jeśli wykonywane jest nadrukowywanie, ważne jest, aby przed rozpoczęciem drukowania wyświetlić podgląd obiektów w trybie **Symuluj nadrukowania**. Od typu nadrukowywanych obiektów i typu mieszanych kolorów zależy sposób łączenia kolorów przy

nadrukowywaniu. Więcej informacji na temat nadrukowywania można znaleźć w sekcji „Redukcja kolorów i nadrukowywanie” na stronie 893.

Aby ustawić domyślny tryb oglądania, kliknij **Układ** ▸ **Dokument Preferencje**, kliknij **Ogólne** i wybierz opcję z listy **Tryb widoku**.

Widoki

Można zapisać widok dowolnej części rysunku. Można na przykład zapisać widok obiektu przy powiększeniu 230% i w dowolnej chwili do niego powrócić.

Aby zapisać widok

1. Kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Widoki**.
2. Kliknij przycisk **Dodaj bieżący widok** +.

Można również

Zmienić nazwę widoku	Dwukrotnie kliknij nazwę widoku i wpisz nową nazwę.
Usunąć zapisany widok	Kliknij widok i kliknij pozycję **Usuń bieżący widok** 🗑.

Można również zapisać bieżący widok, klikając narzędzie **Powiększenie** lub **Chwyt** w przyborniku, klikając listę **Stopnie powiększenia** na standardowym pasku narzędzi, wpisując nazwę i naciskając klawisz **Return**.

Aby przełączyć się do widoku zapisanego

1. Kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Widoki**.
2. Kliknij widok w inspektorze **Widoki**.

Do zapisanego widoku można się również przełączyć, wybierając go z listy **Stopnie powiększenia** na standardowym pasku narzędzi.

Zapisz rysunek

Rysunki są domyślnie zapisywane w formacie pliku programu CorelDRAW (CDR) i są zgodne z najnowszą wersją tego programu. Rysunek można również zapisać w taki sposób, aby był zgodny z wcześniejszą wersją pakietu CorelDRAW Graphics Suite, i określić opcje zapisywania. Opcje te przydają się, gdy plik zawiera nowe funkcje dotyczące tekstu, wypełnienia, konturu i przezroczystości, które nie są obsługiwane we wcześniejszych wersjach. W przypadku przepływów pracy, które wymagają zapisywania dokumentów w innej wersji aplikacji, można określić domyślną wersję zapisu. Dzięki temu dokumenty będą automatycznie zapisywane w wybranej wersji, co minimalizuje ręczne kroki i redukuje liczbę błędów.

Rysunek można także zapisać w innym formacie pliku grafiki wektorowej. Jeśli rysunek ma być używany w innej aplikacji, należy zapisać go w formacie pliku przez nią obsługiwanym. Informacje na temat zapisywania plików w innych formatach można znaleźć w sekcji „Eksportuj pliki” na stronie 923.

Możliwe jest także zapisywanie wybranych obiektów rysunku. W przypadku dużych rysunków zapisanie tylko wybranych obiektów zmniejsza rozmiar pliku, co często skraca czas ładowania rysunku.

Rysunek można również zapisać jako szablon, co pozwoli na tworzenie innych rysunków z tymi samymi właściwościami. Więcej informacji na temat zapisywania rysunku jako szablonu można znaleźć w sekcji „Szablony” na stronie 713.

Aby zapisać rysunek

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz jako**.
2. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
3. Zlokalizuj folder, w którym chcesz zapisać plik.

Można również

Zapisać tylko zaznaczone obiekty	Zaznacz pole wyboru **Zapisz tylko zaznaczone elementy**. Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, jeśli na rysunku są zaznaczone obiekty.



W przypadku korzystania z wersji testowej programu CorelDRAW, dla której upłynął okres próbny, użytkownik nie ma możliwości zapisywania rysunków.

Zapisanie pliku w formacie poprzedniej wersji programu CorelDRAW może spowodować utratę pewnych efektów, które nie były dostępne w wybranej wersji.



Można też zapisać rysunek, klikając kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz**.

Aby ustawić domyślną wersję zapisu

1. Kliknij kolejno **Menu CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. Kliknij przycisk **Zapisz**.
3. Wybierz wersję z listy rozwijanej **Ustaw wersję domyślną**.

Aby zapisać rysunek zgodny ze starszą wersją programu CorelDRAW

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz jako**.
2. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
3. Zlokalizuj folder, w którym chcesz zapisać plik.
4. Wybierz wersję z listy **Wersja**.
5. Kliknij przycisk **Zapisz**.

   Jeśli rysunek zawiera nowe funkcje, włącz jedną z następujących opcji w oknie dialogowym **Zapisz w poprzedniej wersji**:

   - **Zachowaj wygląd** — zachowanie wyglądu tekstu, wypełnień, konturów i przezroczystości podczas otwierania pliku w poprzedniej wersji programu CorelDRAW. W przypadku tej opcji możliwości edycji mogą być jednak ograniczone.
   - **Zachowaj możliwość edycji** — zachowanie możliwości edycji pliku. Użycie tej opcji może jednak zmienić wygląd tekstu, wypełnień, konturów i przezroczystości podczas otwierania pliku w poprzedniej wersji programu CorelDRAW.

Można również

Określić ustawienia zapisywania	Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**. Kliknij **Zapisz**, a następnie zaznacz jedną z następujących opcji: • **Zachowaj wygląd (ogranicza możliwości edycji)**

Można również	
	• **Zachowaj możliwości edycji (może zmienić wygląd obiektów)**
Wyłączyć monit pojawiający się podczas zapisywania w formacie wcześniejszej wersji	Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**. Kliknij **Zapisz** i odznacz pole wyboru **Pytaj podczas zapisywania**.

Zablokowane pliki

Podczas pracy może dojść do sytuacji, w której trzeba będzie otworzyć plik, nad którym pracuje inny użytkownik. Zmiany w zablokowanym pliku można zapisać na kilka sposobów:

- Jeśli inny użytkownik zmodyfikował plik albo jeszcze nad nim pracuje, plik należy zapisać pod nową nazwą, klikając kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz jako**.
- Jeśli inny użytkownik zamknął plik, nie zachowując zmian, można go zapisać, klikając kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz**.

Tworzenie kopii zapasowych i odzyskiwanie plików

CorelDRAW może tworzyć kopie zapasowe rysunków i informować o możliwości ich odzyskania w przypadku wystąpienia błędu systemowego. Funkcja kopii zapasowej tworzy kopię rysunku w momencie zapisania go. Kopia zapasowa nie zawiera zmian wprowadzonych od momentu ostatniego otwarcia pliku. Kopia zapasowa nosi nazwę **backup_of_nazwapliku** i domyślnie jest zapisywana w tym samym folderze, co oryginalny rysunek. Można zmienić lokalizację tworzenia plików kopii zapasowych.

Funkcja automatycznego tworzenia kopii zapasowych zapisuje otwarte i zmodyfikowane rysunki. Automatyczne kopie zapasowe plików noszą nazwy auto_backup_of_nazwa pliku. Podczas pracy w programie CorelDRAW można ustawić czas, po upływie którego będzie następował automatyczny zapis, oraz ustalić, czy pliki mają być zapisywane w folderze tymczasowym (lokalizacja domyślna) czy w wybranym folderze. Pliki można odzyskać z kopii zapasowych zapisanych w folderze tymczasowym lub innym przy ponownym uruchomieniu programu CorelDRAW w przypadku wystąpienia błędu systemowego. Można zrezygnować z odzyskania pliku. Wtedy plik zostanie automatycznie usunięty po zamknięciu aplikacji.

Aby określić ustawienia kopii zapasowych i automatycznych kopii zapasowych

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Zapisz**.
3. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Utworzyć przed zapisaniem pliku jego kopię zapasową	Zaznacz pole wyboru **Przed zapisaniem utwórz kopię zapasową oryginalnego pliku**.
Zmienić lokalizację tworzenia plików kopii zapasowych	W obszarze **Utwórz kopię zapasową w** włącz opcję **Wybierz lokalizację**. Kliknij przycisk **Przeglądaj** i przejdź do odpowiedniego folderu.
Określić ustawienia funkcji automatycznego tworzenia kopii zapasowej	Aby określić częstotliwość tworzenia automatycznych kopii zapasowych plików, zaznacz pole wyboru **Twórz kopię zapasową co** i wybierz wartość z listy **Minuty**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
	Aby wybrać lokalizację automatycznych kopii zapasowych plików, w obszarze **Zawsze zapisuj kopię w** zaznacz jedną z następujących opcji: • **Tymczasowy folder** — umożliwia zapisywanie automatycznej kopii zapasowej w folderze tymczasowym. • **Wybierz lokalizację** — umożliwia określenie folderu, w którym zapisywane są pliki automatycznie tworzonych kopii zapasowych.
Wyłączyć funkcję automatycznego tworzenia kopii zapasowych	Z listy **Minuty** wybierz pozycję **Nigdy**.



Kopie zapasowe wszystkich otwartych lub zmodyfikowanych plików, które nie mają formatu CorelDRAW (CDR) są zapisywane jako pliki CorelDRAW.



Tworzenie automatycznej kopii zapasowej można anulować, naciskając klawisz **Esc** podczas zapisywania pliku.

Aby odzyskać plik z kopii zapasowej

1. Uruchom ponownie program CorelDRAW.
2. Kliknij przycisk **OK** w oknie dialogowym odzyskiwania pliku.
   Okno dialogowe odzyskiwania pliku zostanie wyświetlone, gdy program zostanie uruchomiony po wystąpieniu błędu systemowego.
3. Zmień nazwę pliku i zapisz go w odpowiednim folderze.



Kliknięcie przycisku **Anuluj** spowoduje, że program CorelDRAWzignoruje plik kopii zapasowej i usunie go po zamknięciu aplikacji.

Dodawanie i otwieranie informacji o rysunku

CorelDRAW umożliwia dodawanie do rysunku informacji pomocniczych, takich jak tytuł, autor, temat, słowa kluczowe, ocena i inne uwagi. Dodawanie informacji o dokumencie jest wprawdzie opcjonalne, jednak ułatwia później organizowanie i wyszukiwanie plików.

Aplikacja umożliwia również dostęp do innych ważnych informacji o dokumencie, takich jak liczba stron i warstw, czcionki, statystyki obiektów i tekstu oraz typy obiektów zawarte w rysunku. Można również wyświetlić informacje o kolorze, takie jak profile koloru używane do zdefiniowania kolorów dokumentu oraz podstawowy tryb kolorów i odwzorowanie kolorów.

Dodawanie i otwieranie informacji o rysunku

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Właściwości dokumentu**.
2. W oknie dialogowym **Właściwości dokumentu** wpisz tekst w następujących polach:
   - **Język**
   - **Tytuł**
   - **Temat**
   - **Autor**
   - **Prawa autorskie**

- **Słowa kluczowe**
- **Uwagi**

3 Aby określić ocenę, wybierz ją z listy **Ocena**.

4 Kliknij przycisk **OK**.



Te informacje o rysunku można zmodyfikować w dowolnym momencie.

Zamknij rysunki

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

Aby zamknąć rysunki

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zamknąć jeden rysunek	Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zamknij kartę**.
Zamknąć wszystkie rysunki	Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zamknij okno**.



Jeśli nie można zamknąć dokumentu, możliwe, że nadal jest wykonywane zadanie takie jak drukowanie lub zapisywanie albo zadanie, które zakończyło się niepowodzeniem. Należy zapoznać się ze stanem zadania przedstawianym na pasku stanu.

Zarządzanie komunikatami ostrzegawczymi

Podczas pracy z aplikacją system może wyświetlać komunikaty ostrzegawcze. Opisują one możliwe skutki czynności, którą użytkownik zamierza wykonać, a także informują o nieodwracalnych zmianach mogących z niej wyniknąć. Chociaż komunikaty te są pomocne, można je wyłączyć, aby nie były wielokrotnie wyświetlane w sytuacjach, które już przestały budzić wątpliwości użytkownika. Wyłączanie komunikatów ostrzegawczych nie jest wskazane do czasu dokładnego zapoznania się z programem, gdy użytkownik będzie potrafił przewidzieć konsekwencje użycia danych poleceń. W razie potrzeby można w dowolnym momencie włączyć ostrzeżenia.

Aby zarządzać komunikatami ostrzegawczymi

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.

2 Kliknij **Ostrzeżenia**.

3 Zaznacz odpowiednie pola wyboru lub usuń ich zaznaczenie.

Edycja podczas drukowania, zapisywania i eksportowania dokumentów

Aby kontynuować edycję zadań podczas drukowania, zapisywania lub eksportowania dokumentu, można włączyć zadania w tle. To ustawienie umożliwia wykorzystanie jednego rdzenia procesora komputera do edycji, a drugiego do drukowania, zapisywania i eksportowania.

Aby włączyć zadania w tle

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Globalne**.

2 Kliknij **Ogólne**.

3 Zaznacz pole wyboru **Włącz zadania w tle**.

Obsługa paska Touch Bar

CorelDRAW umożliwia korzystanie z paska Touch Bar, wyświetlacza dotykowego nad klawiaturą wybranych modeli MacBook Pro. Pasek Touch Bar wyświetla zazwyczaj pasek Control Strip, umożliwiający szybki dostęp do opcji wychodzenia z programu, regulacji jasności, głośność i asystentki Siri oraz do często używanych elementów sterujących aktywnego programu. Jeśli na pasku dotykowym nie widać elementów sterujących aplikacji, możesz dostosować preferencje systemu, aby je wyświetlić.

Gdy program CorelDRAW jest aktywny, elementy sterujące na pasku dotykowym zmieniają się w zależności od wybranych obiektów lub narzędzi. Na przykład, gdy nie są wybrane żadne obiekty, pasek Touch Bar umożliwia powiększanie i pomniejszanie oraz wyświetlanie i ukrywanie siatki i prowadnic. Podgląd pełnoekranowy można również wyświetlić jednym kliknięciem. Podczas kształtowania obiektów za pomocą narzędzia **Kształt** można uzyskać dostęp do elementów sterujących związanych z edycją węzłów. Podczas edytowania tekstu można go szybko wyróżnić czcionką pogrubioną lub kursywą albo wyświetlić opcje wyrównania tekstu.

Wyświetlanie elementów sterujących aplikacji na pasku Touch Bar

1 Otwórz panel **Preferencje systemowe** w systemie macOS i kliknij pozycję **Klawiatura**.

2 W polu listy na **Pasek Touch Bar zawiera** wybierz opcję **Elementy sterujące aplikacji na pasku Control Strip** lub opcji **Elementy sterujące aplikacji**.

Zarządzanie wtyczkami podglądu plików i miniatur

Rozszerzenia aplikacji Quick Look umożliwiające generowanie podglądów i miniatur plików CorelDRAW obsługują formaty CorelDRAW i powiązane typy plików, co poszerza zakres opcji podglądu zawartości.

Jeśli te wtyczki nie działają poprawnie, podglądy i miniatury plików pakietu CorelDRAW Graphics Suite mogą nie być wyświetlane prawidłowo. W przypadku zainstalowania pakietu CorelDRAW Graphics Suite w nieobsługiwanej wersji systemu macOS, a następnie zaktualizowania go do zgodnej wersji wtyczki Quick Look mogą zostać zainstalowane, ale pozostają wyłączone. Należy wtedy włączyć je ręcznie w obszarze Ustawienia systemowe.

Dodatkowo starsza wtyczka **`qlgenerator`** znajdująca się w folderze **`/Library/QuickLook`** nie zostanie automatycznie odinstalowana. Jeśli nie jest już potrzebna, konieczne może być jej ręczne usunięcie.

Aby zarządzać wtyczkami podglądu plików i miniatur

1 Otwórz **Ustawienia systemu**.

2 Aby znaleźć folder rozszerzeń w różnych wersjach systemu macOS, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- W systemie macOS Sequoia wybierz opcję **Ogólne**, a następnie wybierz opcję **Elementy i rozszerzenia otwierane podczas logowania**.
- We wcześniejszych wersjach systemu macOS wyszukaj **Rozszerzenia** i wybierz odpowiednie ustawienia rozszerzeń.

3 Wybierz opcję **Quick Look**.

4 Upewnij się, że pola wyboru **CDRPreview** i **CDRThumbnail** są zaznaczone.



Aby odinstalować starszą wtyczkę **`qlgenerator`**, wymagane są uprawnienia administratora. Otwórz program Finder i przejdź do katalogu wtyczek **`/Library/QuickLook`**. Znajdź odpowiedni plik **`.qlgenerator`** w katalogu i przeciągnij go do Kosza. Opróżnij Kosz.



CorelDRAW przewodnik po obszarze roboczym

Zaznajomienie się z terminologią i obszarem roboczym programu CorelDRAW pomoże w zrozumieniu koncepcji i procedur zawartych w tym podręczniku oraz w Pomocy.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- „Pojęcia używane w programie CorelDRAW” (stronie 87)
- „Okno aplikacji” (stronie 88)
- „Pasek narzędzi” (stronie 90)
- „Przybornik” (stronie 92)
- „Pasek właściwości” (stronie 105)
- „Okien dokowanych” (stronie 106)
- „Pasek stanu” (stronie 106)
- „Pasek nawigacyjny” (stronie 107)

Pojęcia używane w programie CorelDRAW

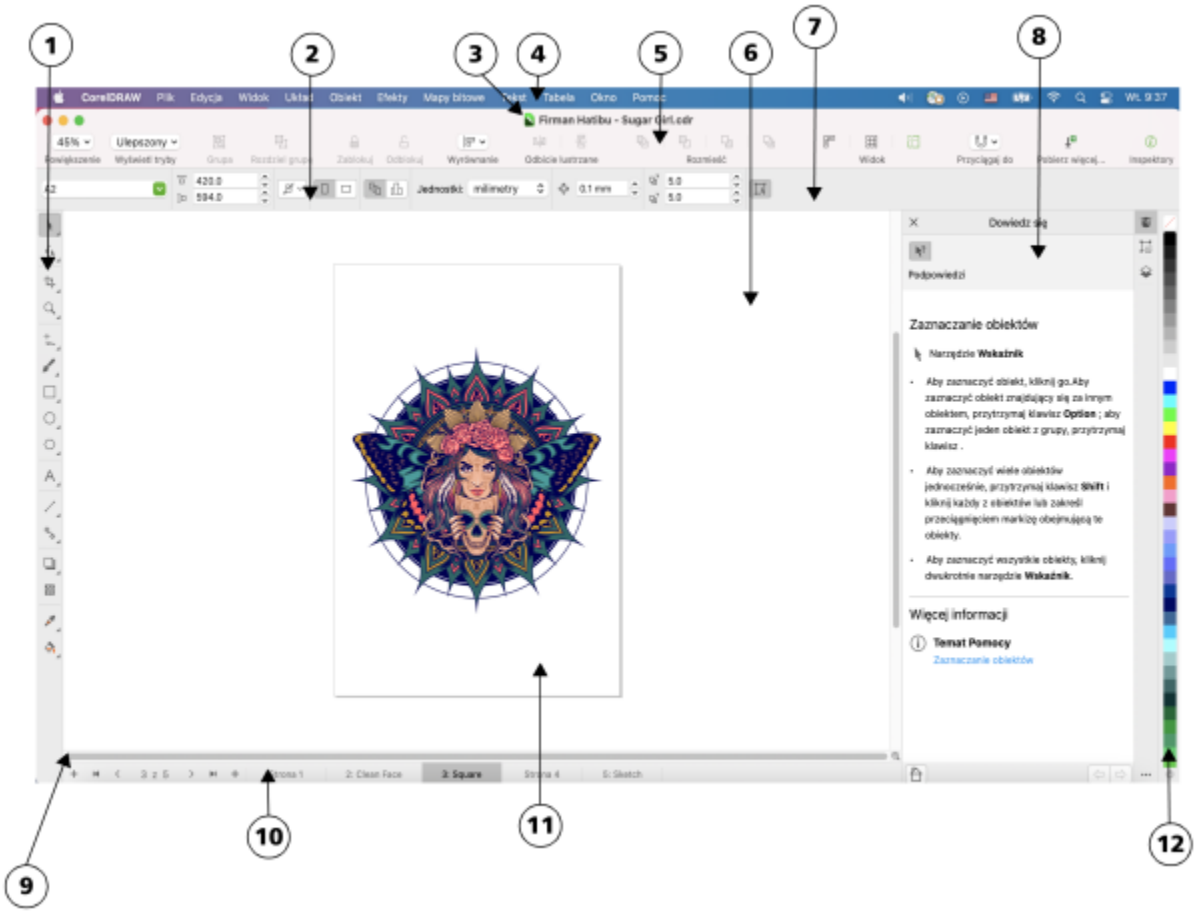
Przed rozpoczęciem pracy z programem CorelDRAW należy zapoznać się z następującymi terminami.

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

Termin	Opis
Inspektor	Okno zawierające polecenia i ustawienia związane z danym narzędziem lub zadaniem.
Paleta wysuwana	Grupa powiązanych narzędzi lub elementów menu
Lista	Lista opcji, rozwijana, gdy użytkownik kliknie w przycisk ze strzałką w dół
Tekst ozdobny	Rodzaj tekstu, do którego można zastosować efekty specjalne, np. cień.
Tekst akapitowy	Rodzaj tekstu, do którego można zastosować opcje formatowania i który można formatować w dużych blokach.

Okno aplikacji

Okno aplikacji CorelDRAW przedstawiono poniżej.



Numery w okręgach odpowiadają numerom w poniższej tabeli, w której opisane są główne elementy okna aplikacji. Grafika autorstwa Firmana Hatibu

Element	Opis
1. Przybornik	Zawiera narzędzia przeznaczone do tworzenia, wypełniania i modyfikowania obiektów na rysunku.
2. Karta Dokument	Pozwala szybko przechodzić między otwartymi dokumentami
3. Pasek tytułu	Tutaj wyświetlany jest tytuł obecnie zaznaczonego rysunku
4. Pasek menu	Obszar z rozwijanym menu opcji
5. Pasek narzędzi	Zawiera skróty do menu i innych poleceń
6. Okno rysunku	Obszar poza stroną rysunku, obramowany paskami przewijania i elementami sterującymi aplikacji.
7. Pasek właściwości	Pasek zawierający polecenia odnoszące się do aktywnego narzędzia lub obiektu. Jeśli na przykład aktywne jest narzędzie

Element	Opis
	Tekst, na pasku właściwości tekstu wyświetlane są polecenia tworzenia i edytowania tekstu.
8. Inspektor	Zawiera polecenia związane z zadaniami i narzędziami, takie jak przyciski poleceń, opcje i listy, pozwalające modyfikować rysunki
9. Linijki	Pionowe lub poziome paski oznaczone jednostkami miary służące do określania rozmiaru i położenia obiektów
10. Paleta dokumentu	Pasek, który zawiera próbniki kolorów dla bieżącego dokumentu
11. Strona rysunku	Obszar drukowany wewnątrz okna rysunku
12. Paleta kolorów	Pasek, który zawiera próbniki kolorów

Informacje na temat przełączania wyświetlania linijek można znaleźć w sekcji „Aby ukryć lub wyświetlić linijki” na stronie 764.

Pasek narzędzi

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

Kliknij następujący przycisk	Aby
	Określ stopień powiększenia
	Wybierz tryb widoku
	Grupuj obiekty
	Rozgrupuj obiekty
	Wyłącz możliwość edycji zaznaczonych obiektów.

Kliknij następujący przycisk	Aby
	Włącz możliwość edycji zaznaczonych obiektów.
	Wyrównaj obiekty względem pozostałych obiektów
	Odbicie lustrzane obiektów w poziomie
	Odbicie lustrzane obiektów w pionie
	Przesuń obiekt na najwyższy poziom
	Przesuń obiekt na najniższy poziom
	Przenieś obiekt jeden poziom w górę w kolejności ułożenia
	Przenieś obiekt jeden poziom w dół w kolejności ułożenia
	Pokazać lub ukryć linijki
	Pokazać lub ukryć siatkę
	Pokazać lub ukryć prowadnice
	Wybierz metodę przyciągania obiektów na stronie.
	Uzyskaj dostęp do okna dialogowego **Pobierz więcej**, aby pobrać inne narzędzia kreatywne

Kliknij następujący przycisk	Aby
	Wyświetl lub ukryj panel **inspektora**

Aby włączyć lub wyłączyć wyświetlanie paska narzędzi, kliknij kolejno **Widok** ▸ **Pokaż/Ukryj pasek narzędzi**.

Przybornik

Przybornik zawiera narzędzia do rysowania i edytowania obrazków. Niektóre z narzędzi są widoczne domyślnie, inne są zgrupowane w paletach wysuwanych. Na paletach wysuwanych wyświetlany jest zbiór odpowiednich narzędzi programu CorelDRAW. Mała strzałka palety wysuwanej w prawym dolnym rogu przycisku przybornika wskazuje paletę wysuwaną. Dostęp do narzędzi z palety wysuwanej można uzyskać, klikając strzałkę palety wysuwanej.

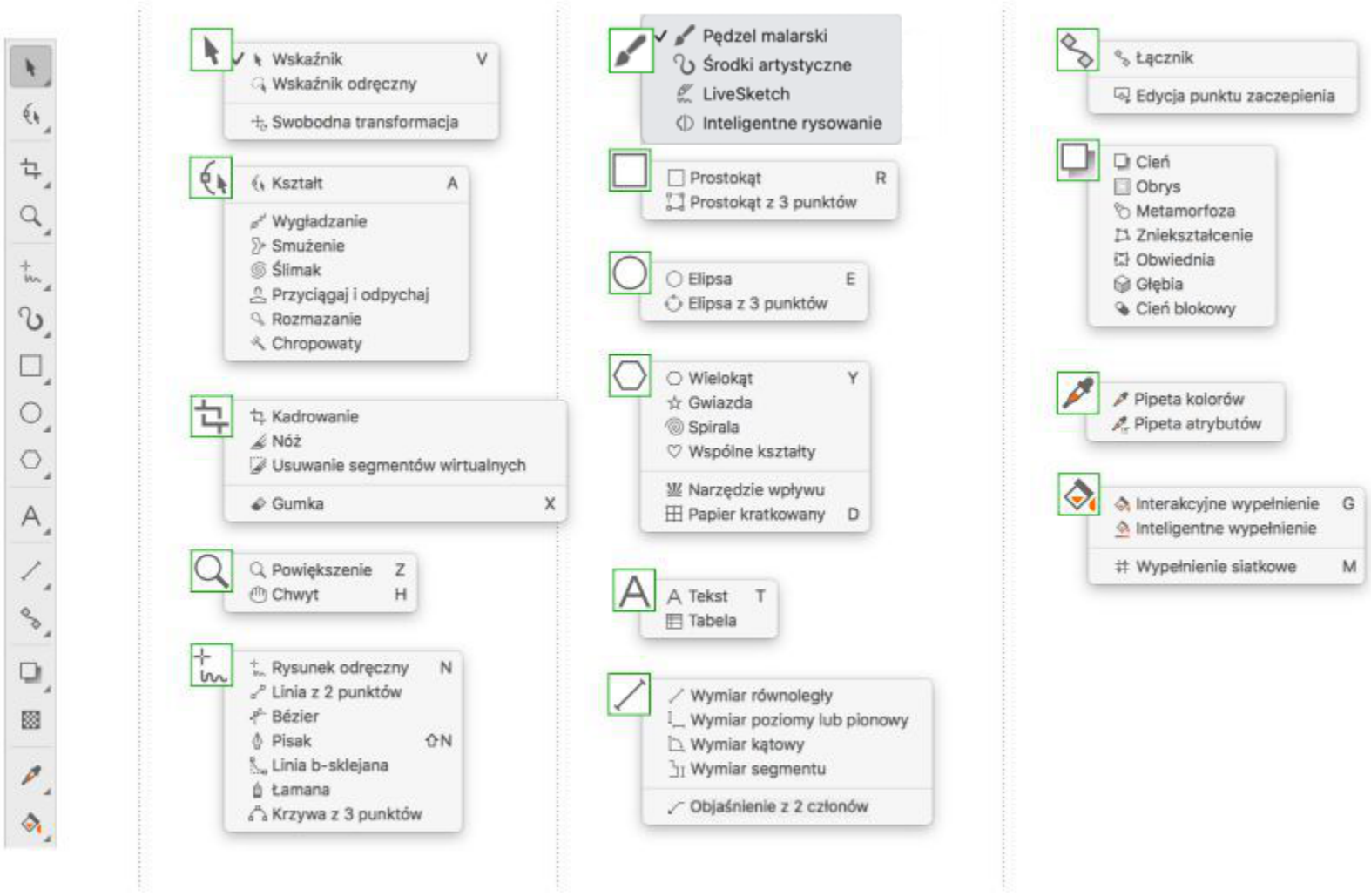


W domyślnym obszarze roboczym kliknięcie strzałki palety wysuwanej narzędzia Kształt powoduje otwarcie palety wysuwanej Edycja kształtu (narzędzia).

Niektóre narzędzia w przyborniku nie są domyślnie widoczne. Można zdecydować, które narzędzia mają być wyświetlane w przyborniku.

Lokalizacja narzędzi

Na poniższej ilustracji pokazano wszystkie palety wysuwane w domyślnym przyborniku programu CorelDRAW, co może być pomocne w zlokalizowaniu narzędzi.



W poniższej tabeli opisano narzędzia przybornika programu CorelDRAW.

Narzędzia wskaźnika



Narzędzie **Wskaźnik** umożliwia zaznaczanie, zmianę rozmiaru, pochylanie i obracanie obiektów.



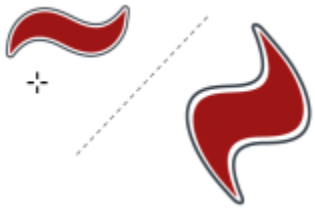


Narzędzie **Wskaźnik odręczny** umożliwia odręczne zaznaczenie obiektów za pomocą markizy.





Narzędzie **Swobodna transformacja** umożliwia transformację obiektu przy użyciu narzędzi **Swobodny obrót**, **Swobodne odbicie**, **Swobodne skalowanie** i **Swobodne pochylenie**.



Edycja kształtu (narzędzia)

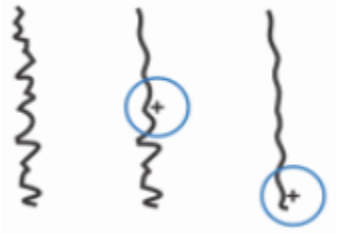


Narzędzie **Kształt** umożliwia edytowanie kształtu obiektów.



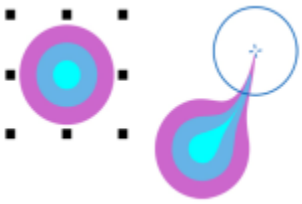


Narzędzie **Wygładzanie** pozwala wygładzić obiekty złożone z krzywych, aby usunąć kanciaste krawędzie i zmniejszyć liczbę węzłów.



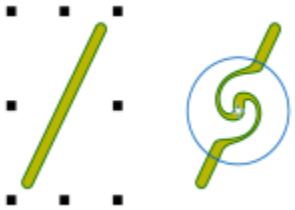


Narzędzie **Smużenie** umożliwia kształtowanie obiektu przez pociąganie za rozszerzenia lub tworzenie wcięć wzdłuż jego konturu.



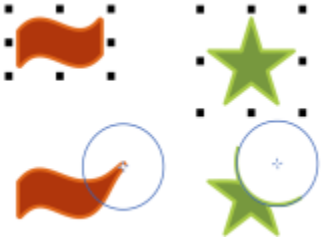


Narzędzie **Ślimak** umożliwia tworzenie efektów wiru przez przeciąganie wzdłuż krawędzi obiektów.





Narzędzie **Przyciągaj i odpychaj** umożliwia kształtowanie obiektów przez przyciąganie węzłów do kursora lub odpychanie ich od kursora.



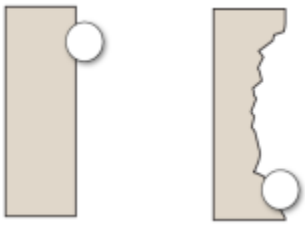


Narzędzie **Rozmazanie** umożliwia zniekształcanie obiektu wektorowego przeciąganiem pędzla wzdłuż jego konturu.





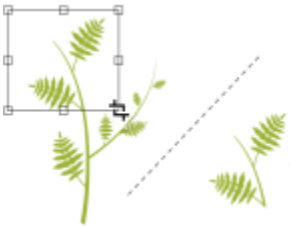
Narzędzie **Chropowaty** umożliwia zniekształcanie konturu obiektu wektorowego przeciąganiem pędzla wzdłuż jego konturu.



Narzędzia kadrowania

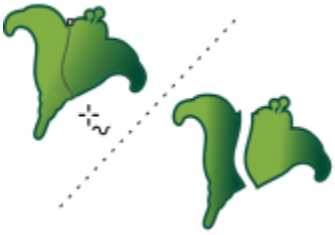


Narzędzie **Kadrowanie** umożliwia usuwanie niechcianych obszarów obiektów.



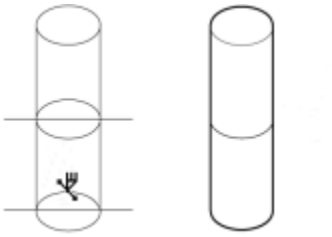


Narzędzie **Nóż** umożliwia kawałkowanie obiektów, grup obiektów i map bitowych wzdłuż określonej ścieżki.





Narzędzie **Usuwanie segmentów wirtualnych** umożliwia usuwanie fragmentów obiektów między przecięciami.





Narzędzie **Gumka** umożliwia usuwanie niektórych obszarów rysunku.



Narzędzia powiększenia

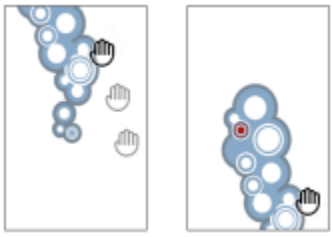


Narzędzie **Powiększenie** umożliwia zmianę stopnia powiększenia w oknie rysunku.





Narzędzie **Chwyt** umożliwia określenie, która część rysunku jest widoczna w oknie rysunku.



Narzędzia krzywych

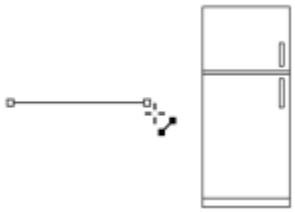


Narzędzie **Rysunek odręczny** umożliwia rysowanie pojedynczych segmentów linii prostych i krzywych.



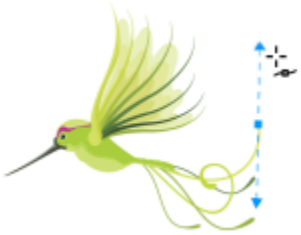


Narzędzie **Linia z 2 punktów** umożliwia rysowanie prostego, dwupunktowego segmentu linii.





Narzędzie **Krzywe Beziera** umożliwia rysowanie krzywych pojedynczymi segmentami.





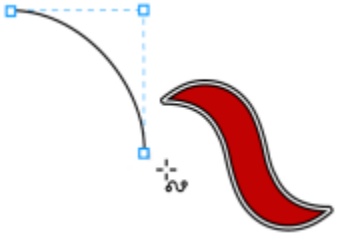
Narzędzie **Pisak** umożliwia rysowanie krzywych pojedynczymi segmentami.





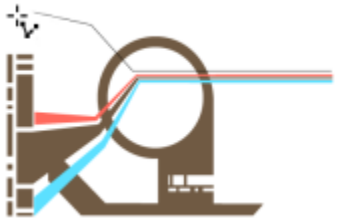


Narzędzie **Linia b-sklejana** umożliwia rysowanie linii krzywych przez określenie punktów sterujących tworzących daną krzywą bez potrzeby dzielenia jej na segmenty.





Narzędzie **Łamana** umożliwia rysowanie prostych i krzywych w trybie podglądu.





Narzędzie **Krzywa z 3 punktów** umożliwia rysowanie krzywej przez definiowanie punktów początkowego, końcowego i środkowego.



Narzędzia do rysowania



Narzędzie **Pędzel malarski** pozwala stosować pikselowe pociągnięcia pędzlem z farbą, suchymi środkami lub cyfrowymi pędzlami.



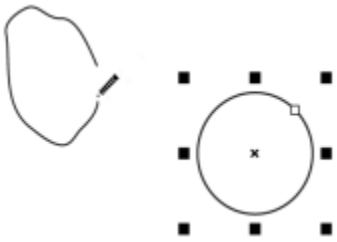


Narzędzie **Środki artystyczne** zapewnia dostęp do narzędzi **Wzorzec**, **Pędzel wektorowy**, **Rozpylacz**, **Kaligrafia** i **Ekspresja**.



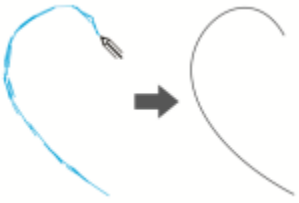


Narzędzie **Inteligentne rysowanie** przekształca pociągnięcia odręczne w kształty podstawowe lub wygładzone krzywe.





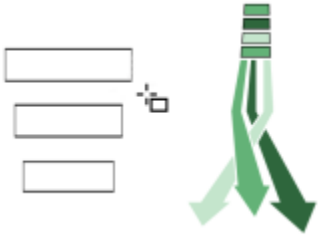
Narzędzie **LiveSketch** ™ umożliwia naturalne szkicowanie z inteligentnym dostosowaniem pociągnięć.



Narzędzia prostokąta

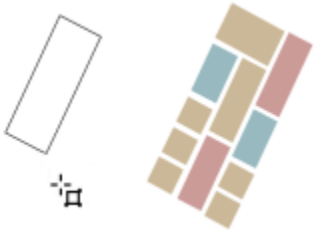


Narzędzie **Prostokąt** umożliwia rysowanie prostokątów i kwadratów.





Narzędzie **Prostokąt z 3 punktów** umożliwia rysowanie prostokątów pod kątem.



Narzędzia elipsy

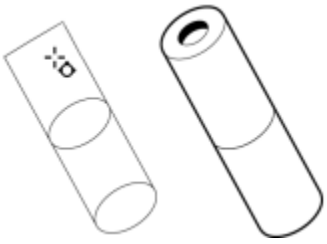


Narzędzie **Elipsa** umożliwia rysowanie elips i okręgów.





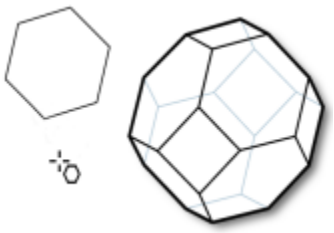
Narzędzie **Elipsa z 3 punktów** umożliwia rysowanie elips pod kątem.



Narzędzia kształtu



Narzędzie **Wielokąt** umożliwia rysowanie wielokątów i gwiazd.





Narzędzie **Gwiazda** umożliwia rysowanie gwiazd dokładnych.



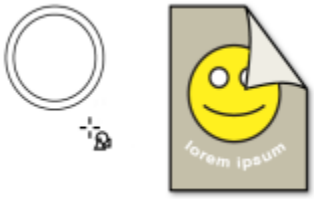


Narzędzie **Spirala** umożliwia rysowanie spiral o stałym skoku i spiral logarytmicznych.





Narzędzie **Kształty podstawowe** umożliwia wybór ze zbioru kształtów, zawierającego m.in. heksagram, buźkę i trójkąt prostokątny.



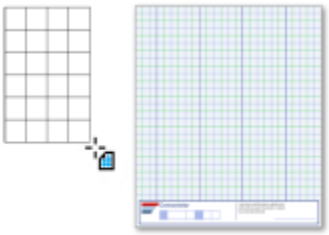


Narzędzie **Środki wyrazu** pozwala tworzyć efekty graficzne w stylu inspirowanym komiksami i nowoczesnymi ilustracjami.





Narzędzie **Papier kratkowany** umożliwia narysowanie siatki linii podobnej do wzoru papieru milimetrowego.



Tekst (narzędzia)

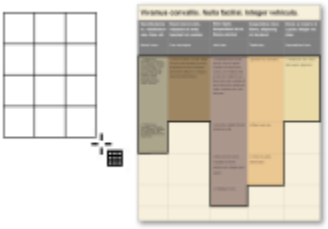


Narzędzie **Tekst** umożliwia wpisywanie słów bezpośrednio na ekranie w postaci tekstu ozdobnego lub akapitowego.





Narzędzie **Tabela** umożliwia rysowanie i edytowanie tabel.



Narzędzia wymiaru



Narzędzie **Wymiar równoległy** umożliwia rysowanie ukośnych linii wymiarowych.





Narzędzie **Wymiar poziomy lub pionowy** umożliwia rysowanie pionowych lub poziomych linii wymiarowych.

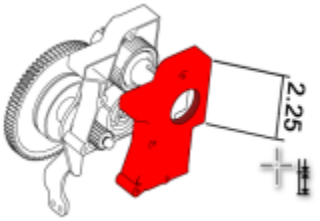




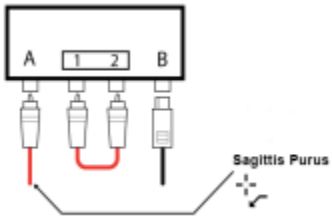
Narzędzie **Wymiar kątowy** umożliwia rysowanie kątowych linii wymiarowych.



Narzędzie **Wymiar segmentu** umożliwia wyświetlanie odległości między węzłami końcowymi w jednym segmencie lub wielu segmentach.

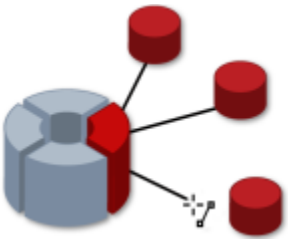


Narzędzie **Objaśnienie z 2 odcinków** umożliwia rysowanie objaśnienia z dwusegmentową linią wiodącą.

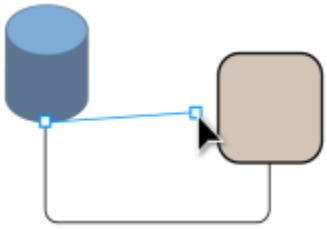


Narzędzia łącznika

Narzędzie **Łącznik** umożliwia rysowanie prostych, kąta prostego i zaokrąglonego łącznika prostokątnego.



Narzędzie **Edycja punktu zaczepienia** umożliwia modyfikowanie punktów zaczepienia łącznika.



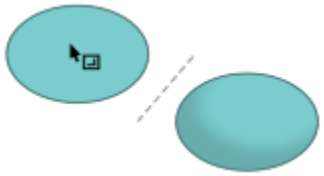
Efekt (narzędzia)

Narzędzie **Cień** umożliwia zastosowanie cienia za lub pod obiektem.



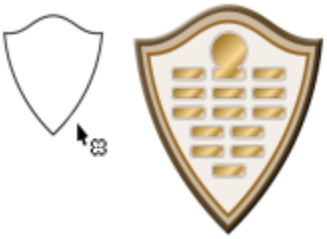


Narzędzie **Cień wewnętrzny** umożliwia zastosowanie cienia wewnątrz obiektu.



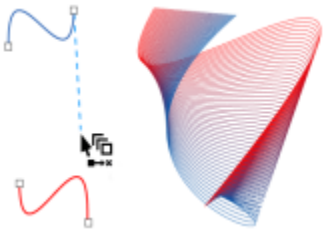


Narzędzie **Obrys** umożliwia stosowanie obrysu do obiektu.





Narzędzie **Metamorfoza** umożliwia tworzenie metamorfozy między dwoma obiektami.





Narzędzie **Zniekształcenie** umożliwia zastosowanie do obiektu zniekształceń Wepchnij-wypchnij, Postrzępienie lub Wir.





Narzędzie **Obwiednia** umożliwia zniekształcanie dowolnego obiektu przez przeciąganie węzłów jego obwiedni.





Narzędzie **Głębia** umożliwia stosowanie do obiektów efektu wywołującego złudzenie trójwymiarowości.





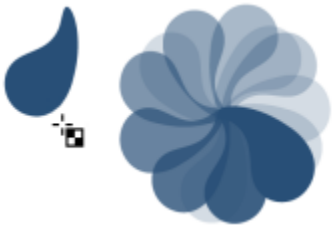
Narzędzie **Cień blokowy** umożliwia dodawanie jednolitych cieni wektorowych do obiektów i tekstu.



Narzędzie Przezroczystość



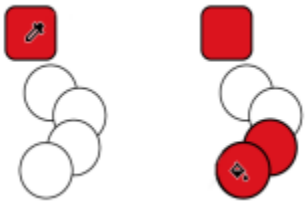
Narzędzie **Przezroczystość** umożliwia stosowanie przezroczystości do obiektów.



Narzędzia pipety

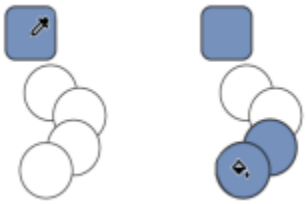


Narzędzie **Pipeta kolorów** umożliwia wybieranie i kopiowanie kolorów z obiektów w oknie rysunku lub na pulpicie.





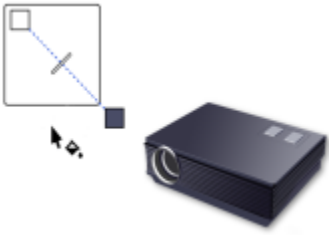
Narzędzie **Pipeta atrybutów** umożliwia wybieranie i kopiowanie właściwości obiektów, takich jak grubość linii, rozmiar i efekty, z obiektu w oknie rysunku.



Narzędzia wypełniania

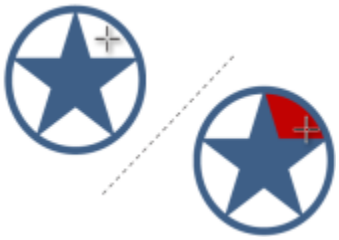


Narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** umożliwia stosowanie różnych wypełnień.



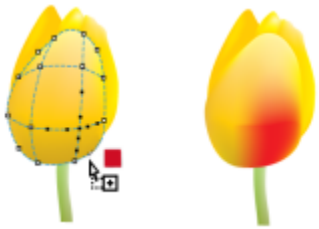


Narzędzie **Inteligentne wypełnienie** umożliwia tworzenie obiektów z zamkniętych obszarów i późniejsze ich wypełnianie.





Narzędzie **Wypełnienie siatkowe** umożliwia stosowanie wypełnienia siatkowego do obiektu.



Narzędzie Kontur zmienny



Narzędzie **Kontur zmienny** pozwala na zastosowanie konturu zmiennych szerokości do obiektu.



Pasek właściwości

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

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



Okien dokowanych

Inspektory pokazują tego samego rodzaju elementy sterujące, co okna dialogowe, np. przyciski poleceń, opcje i listy. W odróżnieniu od większości okien dialogowych inspektory mogą pozostawać otwarte podczas pracy z dokumentem, dając łatwy dostęp do ich poleceń, a tym samym umożliwiając eksperymentowanie z różnymi efektami. Inspektory spełniają podobne funkcje co palety w innych programach graficznych.



Przykładowy inspektor. Po otwarciu inspektora Właściwości i kliknięciu obiektu w oknie rysunku można uzyskać dostęp do opcji modyfikowania właściwości obiektu.

Aby otworzyć inspektora

- Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** i kliknij inspektora.

Aby otworzyć lub zamknąć inspektory, możesz też kliknąć przycisk **Szybkie dostosowanie** po prawej stronie inspektora, a także włączyć lub wyłączyć polecenia.

Możesz też zamknąć inspektora, klikając przycisk **X** na pasku tytułu. Kliknięcie przycisku **X** na pasku tytułu powoduje zamknięcie wszystkich zagnieżdżonych inspektorów w grupie.

Aby ukryć wszystkich inspektorów, kliknij **Widok** ▸ **Ukryj inspektora**.

Pasek stanu

Na pasku stanu wyświetlane są informacje o zaznaczonych obiektach (np. kolor, rodzaj wypełnienia, kontur, pozycja wskaźnika). Ponadto wyświetlane są informacje dotyczące koloru dokumentu, takie jak profil koloru dokumentu i stan obrazowania próbnego kolorów.



Wypełnienie i kontur zaznaczonych obiektów można edytować, klikając ikony Wypełnienie i Kontur na pasku stanu.

Aby ukryć pasek stanu

- Aby ukryć pasek stanu, kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Ukryj pasek stanu**.

Pasek nawigacyjny

Pasek nawigacyjny znajduje się pod oknem rysunku i zawiera elementy sterowania do zarządzania stronami. Jest wyświetlany domyślnie, ale można go ukryć.

Aby ukryć pasek nawigacyjny

- Kliknij opcję **Wyświetl** ▸ **Ukryj Pasek nawigacyjny**.



Kreatywne narzędzia i treści

Można przeszukiwać zawartość i zasoby, takie jak obrazy wektorowe i mapy bitowe (obrazy rastrowe) oraz biblioteki symboli zapisane w folderach lokalnych, sieciowych i w chmurze lub na urządzeniach przenośnych, a także nimi zarządzać. Po znalezieniu potrzebnych treści, można ją umieścić w dokumencie lub otworzyć w odpowiedniej aplikacji.

Oferujemy możliwość rozszerzenia swojej kolekcję narzędzi kreatywnych poprzez pobieranie bezpłatnych narzędzi i treści oraz płatnych aplikacji, modułów dodatkowych i pakietów treści.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Rodzaje zawartości” (stronie 109)
- „Wyświetlanie treści za pomocą inspektora zasobów” (stronie 111)
- „Znajdź obiekt clipart i inne zasoby lokalne i sieciowe” (stronie 112)
- „Używanie i zarządzanie obrazami przy pomocy inspektora Zasoby” (stronie 120)
- „Praca z zasobami z chmury” (stronie 121)
- „Praca z połączonymi zasobami” (stronie 123)
- „Zarządzanie treścią przy pomocy inspektora Zasobnik” (stronie 125)
- „Pobieranie aplikacji, modułów dodatkowych i treści” (stronie 127)
- „Zmiana lokalizacji treści” (stronie 127)

Rodzaje zawartości

Oferowane treści obejmują obrazy (obiekty clipart i zdjęcia), wypełnienia (tonalne, wzory bitmapowe i wektorowe), fonty, wykazy obrazów, palety, biblioteki symboli, ramki do zdjęć i szablony. Niektóre materiały są dołączone do pakietu, aby ułatwić rozpoczęcie używania. Dodatkowe materiały są dostępne do pobrania. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby uzyskać dostęp do oka dialogowego Pobierz więcej” na stronie 127.

Informacje dotyczące wypełnień można znaleźć w „Wyszukuj i wyświetlaj wypełnienia i przezroczystości” na stronie 471. Informacje dotyczące szablonów można znaleźć w „Znajdź szablony” na stronie 714. Informacje dotyczące fontów można znaleźć w Corel Font Manager Help lub „Pobierz większą liczbę czcionek” na stronie 686.

Przykładowe obrazy wektorowe



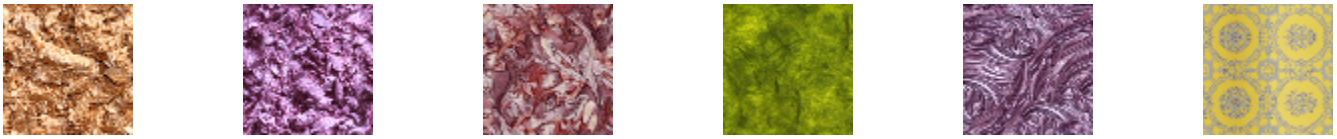
Przykładowe obrazy rastrowe



Przykładowe desenie wektorowe



Przykładowe desenie mapy bitowej



Przykładowe ramki zdjęć



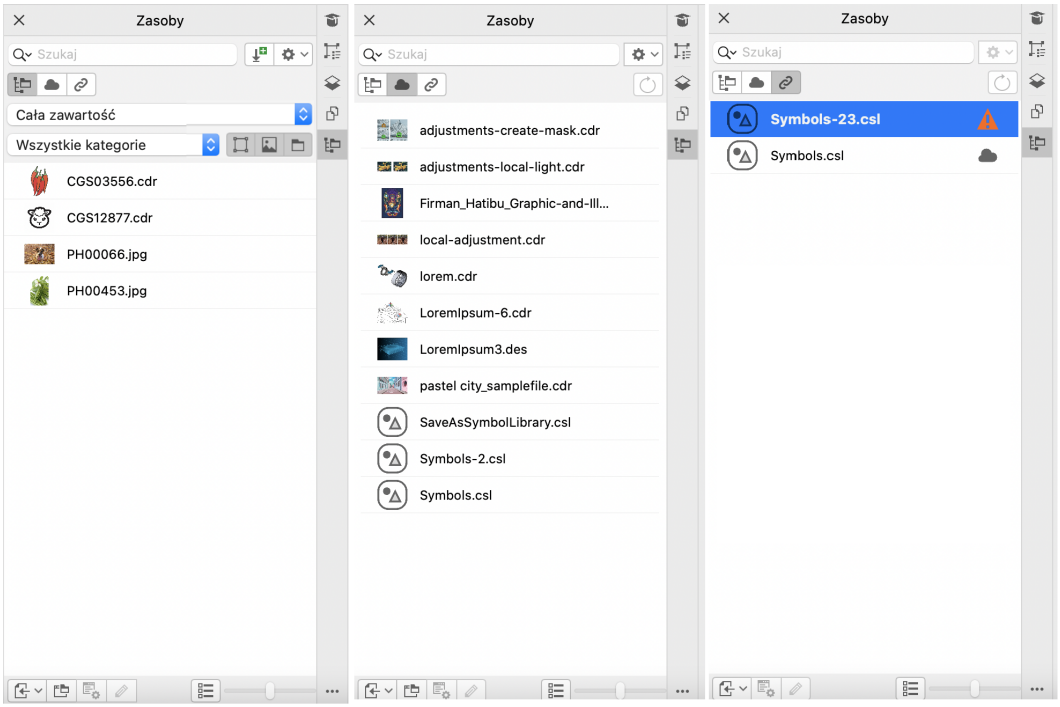
Przykładowe listy obrazków



Wyświetlanie treści za pomocą inspektora zasobów

Inspektor **zasobów** zapewnia trzy widoki umożliwiające pracę nad zawartością. Widok **Zasoby lokalne i sieciowe** pokazuje obrazy wektorowe i bitmapowe oraz inne zasoby przechowywane w folderach lokalnych lub sieciowych. Widok **Zasoby z chmury** pokazuje pliki znajdujące się w folderze chmury, w tym udostępnione pliki z biblioteki symboli. Widok **Połączone zasoby** pokazuje biblioteki symboli połączone z aktywnym dokumentem.

Inspektor **Zasoby** zastępuje inspektora **Connect Content** z wcześniejszych wersji.



Widoki od lewej do prawej: Zasoby lokalne i sieciowe, zasoby z chmury, połączone zasoby

Pełną nazwę i lokalizację zasobu można wyświetlić w dowolnym widoku.

Zasoby mogą być wyświetlane jako lista tytułów (lub nazw plików, jeśli tytuły są niedostępne) wraz z miniaturami (widok domyślny) lub jako siatka miniatur. Rozmiary miniaturek zasobu można również zwiększać i zmniejszać.

Elementy sterujące interfejsu użytkownika różnią się w zależności od wybranego widoku. Więcej informacji na temat elementów sterujących w każdym widoku można znaleźć w sekcjach „Znajdź obiekt clipart i inne zasoby lokalne i sieciowe” na stronie 112, „Praca z zasobami z chmury” na stronie 121 i „Praca z połączonymi zasobami” na stronie 123..

Aby przełączać między widokami

- W inspektorze **Zasoby** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Zasoby)**, wykonaj zadanie z poniższej tabeli.

Tylko do wyświetlenia	**Wykonaj następujące czynności**
Zasoby zapisane w folderach lokalnych i sieciowych	Kliknij przycisk **Zasoby lokalne i sieciowe** .
Pliki zapisane lub udostępnione w folderze chmury	Kliknij przycisk **Zasoby z chmury** .

Tylko do wyświetlenia	Wykonaj następujące czynności
	Jeśli użytkownik nie jest zalogowany w chmurze, pojawi się monit o zalogowanie w celu uzyskania dostępu do plików w chmurze.
Połączone biblioteki symboli	Kliknij przycisk **Połączone zasoby** .

Aby wyświetlić nazwę pliku i lokalizację zasobu:

- Przytrzymaj wskaźnik na miniaturze.

Aby przełączyć między widokiem listy i siatki

- Kliknij przycisk **Podgląd miniatur** (lub), znajdujący się w dolnej części inspektora **Zasoby**.

Aby dostosować rozmiar miniatur zasobu

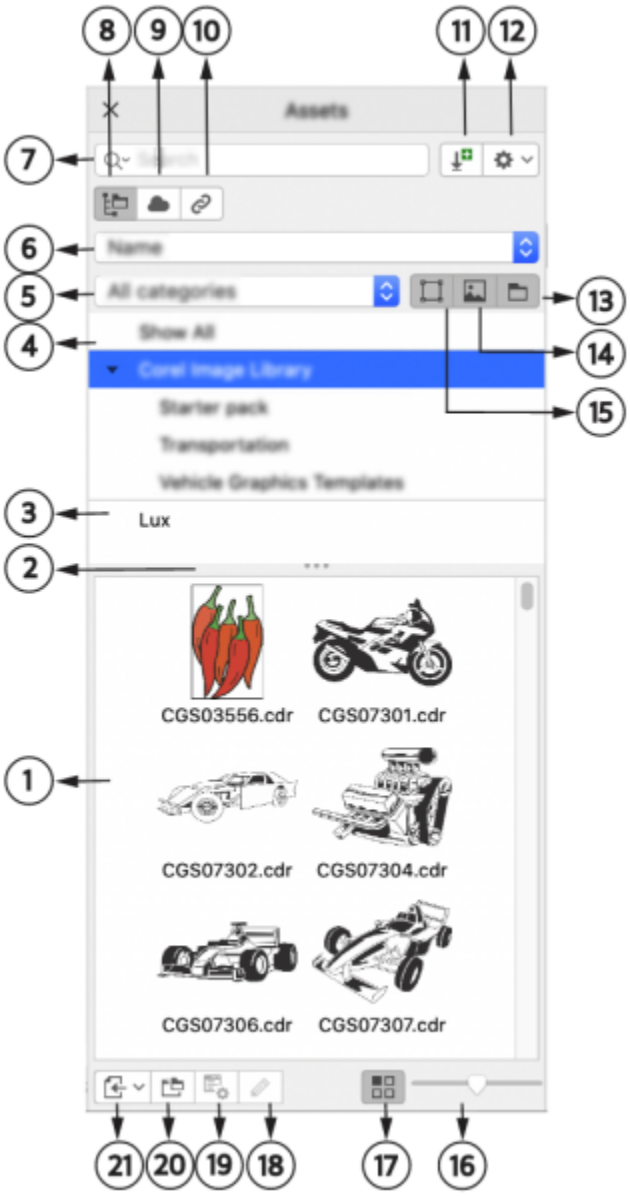
- Przesuń suwak **Rozmiar miniatury**.

Znajdź obiekt clipart i inne zasoby lokalne i sieciowe

Inspektor **Zasoby** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Zasoby**) to centrum wyszukiwania i przeglądania obrazów wektorowych i map bitowych przechowywanych w folderach lokalnych lub sieciowych oraz na urządzeniach mobilnych.

Przejrzyj inspektora Zasoby

Poniższy obraz przedstawia główne elementy inspektora **Zasoby** w widoku **Zasoby lokalne i sieciowe**.



Element	Opis
1. Okno **Zawartość**	Umożliwia oglądanie miniatur plików zawartości.
2. Pasek zmiany rozmiaru	Pozwala zmienić rozmiar okien **Zawartość** i **Foldery**
3. Okno **Foldery**	Wyświetla zawartość w hierarchicznej strukturze folderów typu drzewa
4. **Pokaż wszystko**	Pozwala przeglądać zawartość wszystkich folderów, w tym domyślnych bibliotek oraz folderów dodawanych przez użytkownika oraz podfolderów

Element	Opis
5. **Filtruj zawartość**	Pozwala na filtrowanie zawartości według kategorii
6. **Sortuj zawartość**	Pozwala sortować zawartość według nazwy i daty oraz wyświetlać ulubione obrazy
7. Pole **wyszukiwania**	Umożliwia wyszukiwanie plików według określonych kryteriów.
8. Zasoby lokalne i sieciowe	Daje dostęp do obrazów wektorowych i bitmapowych oraz innych zasobów przechowywanych w folderach lokalnych lub sieciowych
9. Zasoby w chmurze	Daje dostęp do plików znajdujących się w folderze w chmurze, w tym udostępnionych plików z biblioteki symboli
10. Dołączone zasoby	Daje dostęp do bibliotek symboli, połączonych z aktywnym dokumentem
11. **Pobierz więcej**	Daje dostęp do okna dialogowego **Pobierz więcej**, które umożliwia pobieranie aplikacji i modułów dodatkowych, a także zawartości, takiej jak pakiety wypełnień, pakiety obrazów (obiekty clipart i zdjęcia) i pakiety czcionek z programu CorelDRAW
12. **Preferencje**	Daje dostęp do następujących poleceń menu: • **Tryb zaznaczania jednego folderu** — pozwala przełączać się między wyborem jednego folderu a wyborem wielu folderów w oknie **Foldery** • **Przeglądaj rekurencyjnie** — pozwala na przejrzenie lub przeszukanie wszystkich elementów w zaznaczonym folderze lub podfolderach • **Dodaj folder** — umożliwia dodanie lokalizacji do okna **Foldery** • **Przeglądaj** — umożliwia zmianę lokalizacji folderu • **Otwórz lokalizację folderu** — umożliwia szybkie otwarcie lokalizacji folderu w aplikacji Finder bez konieczności ręcznego przechodzenia do niego • **Ponownie indeksuj folder** — umożliwia indeksowanie folderu w celu szybszego wyświetlania, przeglądania i wyszukiwania • **Zmień nazwę** — umożliwia zmianę nazwy folderu w oknie **Foldery** • **Usuń z listy** — umożliwia usunięcie lokalizacji z okna **Foldery** • **Pomoc** — umożliwia dostęp do tematu pomocy o zarządzaniu zasobami
13. **Przeglądaj foldery**	Umożliwia przełączanie między wyświetlaniem a chowaniem okna **Foldery** podczas wyświetlania zasobów lokalnych i sieciowych

Element	Opis
14. **Pokaż obrazy rastrowe**	Umożliwia chowanie lub wyświetlanie obiektów clipart i grafik wektorowych w oknie **Zawartość**
15. **Pokaż obrazy wektorowe**	Umożliwia chowanie lub wyświetlanie zdjęć i innych map bitowych w oknie **Zawartość**
16. Suwak Rozmiar miniatury	Umożliwia ustawienie rozmiaru miniatur w oknie **Zawartość**
17. **Podgląd miniatur**	Umożliwia przełączanie między widokiem listy a widokiem siatki w oknie **Zawartość**
18. **Edytuj**	Umożliwia otwieranie i edycję obrazu
19. **Właściwości**	Umożliwia oznaczanie, usuwanie i edytowanie właściwości zasobu lokalnego lub sieciowego
20. **Otwórz lokalizację folderu**	Umożliwia otwarcie lokalizacji folderu w aplikacji Finder
21. **Umieść**	Umożliwia import zawartości do aktywnego dokumentu

Inspektor **Zasoby** w widoku **Zasoby lokalne i sieciowe** ma dwa okna: **Foldery** i **Zawartość**.

Okno **Foldery** pozwala przeszukiwać zawartość i filtrować wyniki wyszukiwania według wybranego folderu. Pozwala wyświetlić hierarchię folderów, poruszać się między folderami i szybko lokalizować zawartość w szerszym kontekście plików. Jeśli nie zostanie wprowadzone żadne wyrażenie do wyszukania, kliknięcie jednego folderu lub więcej spowoduje wyświetlenie całej zawartości w wybranym folderze lub folderach. Okno **Foldery** jest domyślnie ukryte.

Okno **Zawartość** wyświetla miniatury zasobów wraz z nazwami (lub tytułami). Jeśli nie jest dostępny żaden tytuł, wyświetla się nazwa pliku. Więcej informacji na temat dodawania tytułów do obrazów można znaleźć w sekcji „Oznaczanie, usuwanie i edytowanie właściwości zasobu lokalnego lub sieciowego” na stronie 121. Przesunięcie kursora na miniaturę spowoduje wyświetlenie nazwy pliku i lokalizacji zasobu. Można także przełączać się między widokiem siatki a widokiem listy i dostosować rozmiar miniatur. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcjach „Aby przełączyć między widokiem listy i siatki” na stronie 112 i „Aby dostosować rozmiar miniatur zasobu” na stronie 112.

Można zmieniać rozmiar okien i dostosować rozkład inspektora zgodnie z preferencjami i potrzebami.

Przeglądaj i wyszukuj zawartość

Możliwe jest przeglądanie zawartości oraz wyszukiwanie treści według słów kluczowych.

Dla ułatwienia rozpoczęcie pracy, Corel oferuje treści lokalne, przechowywane w folderze **Documents\Corel\Corel Content\Images**. Jeśli chcesz rozszerzyć swoją kolekcję obrazów, możesz pobrać dodatkowe pakiety obrazów w oknie dialogowym **Pobierz więcej**. Po pobraniu i zainstalowaniu pakietu, zawartość zostanie zapisana w folderze **Dokumenty\Corel\Zasoby Corel\Obrazy** i pojawi się w **Bibliotece obrazów Corel** wyświetlonej na górze listy w oknie **Foldery**. Aby uzyskać dostęp do zawartości folderów lokalnych lub udostępnionych lokalizacji sieciowych, możesz je dodać do listy folderów. Jeśli dodasz folder z napędu USB lub przenośnego dysku, należy pamiętać, że ta zawartość nie będzie dostępna po odłączeniu dodatkowego urządzenia pamięci masowej od komputera. Aby zapewnić nieprzerwany dostęp, najpierw skopiuj zawartość foldera na komputer, a następnie dodaj tę lokalizację do listy zawartości. Aplikacja przechowuje zawartość w inspektorze w synchronizacji z zawartością w lokalizacji źródłowej. Dodanie folderów lub zasobów w aplikacji Finder jest szybko widoczne w inspektorze **Zasoby**. Jeśli nie możesz wyświetlić obrazów w istniejącej lokalizacji list

zawartości zaraz po ich dodaniu do folderu w aplikacji Finder, możesz rozpocząć proces ponownego indeksowania folderu. Możesz także usunąć foldery z listy zawartości i zmienić ich lokalizację. Zmiana lokalizacji folderów eliminuje konieczność przeprowadzenia dwuetapowego procesu usuwania niepotrzebnego folderu i dodawania nowego. Zamiast tego można aktualizować lokalizację folderu w jednej operacji. Na przykład gdy zmienisz nazwę folderu lub przeniesiesz go do innej lokalizacji w aplikacji Finder, w inspektorze **Zasoby** możesz odzyskać połączenie, wyszukując ten folder.

Można przeszukiwać zawartość jednego lub wielu folderów albo przeglądać wszystkie lokalizacje na liście folderów. Możesz nie tylko przeglądać wiele folderów, ale także wybierać foldery do wyświetlenia. Zaznaczenie konkretnych folderów umożliwia szybkie wyświetlenie zasobów tych folderów bez konieczności wielokrotnego przechodzenia przez całą strukturę drzewa. Upraszcza to proces uzyskiwania dostępu do zawartości kilku folderów naraz. Można rozwijać i zwijać foldery, aby optymalizować miejsce na ekranie i skupiać się na istotnych treściach. Ponadto jeśli musisz szybko poruszać się po zawartości w obrębie okien, możesz przewijać obraz myszką. Możesz też użyć klawiszy strzałek do poruszania się po strukturze drzewa w oknie **Foldery**, co zapewnia wydajność, dostępność i sprzyja płynnej i nieprzerwanej pracy.

Można zmieniać nazwy elementów na liście folderów na bardziej opisowe lub zrozumiałe, zapewniając lepszą organizację i płynną nawigację. Pracując w inspektorze, możesz uzyskiwać szybki dostęp i przeglądać lokalizację w systemie zarządzania plikami komputera bez konieczności ręcznego przechodzenia do niego.

Możesz wyszukiwać zasoby według nazwy pliku, tytułu lub słów kluczowych. Na przykład jeśli w polu tekstowym wpiszesz słowo „drzewo”, aplikacja automatycznie odfiltruje wszystkie pliki niespełniające zadanego kryterium, a użytkownik zobaczy tylko te pliki, które zawierają słowo „drzewo” w nazwie pliku lub .

Wyniki wyszukiwania można zawęzić, wybierając źródło treści (np. określona lokalizacja foldera) lub kategorię (np. przyroda). Można także wyświetlić listę ulubionych czy też ostatnio używanych obrazów, można sortować obrazy według nazwy lub daty utworzenia lub modyfikacji.

Kiedy znajdziesz potrzebny obraz lub zasób, możesz go dodać do projektu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Używanie i zarządzanie obrazami przy pomocy inspektora Zasoby” na stronie 120.

Aby uzyskać dostęp do zasobów lokalnych i sieciowych

1. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Zasoby**.
2. W inspektorze **Zasoby** kliknij przycisk **Zasoby lokalne i sieciowe** .

Aby przeglądać zasoby lokalne i sieciowe

1. W inspektorze **Zasoby** kliknij przycisk **Zasoby lokalne i sieciowe** , a następnie przycisk **Przeglądaj foldery, aby wybrać źródło zawartości** .
2. Kliknij lokalizację w oknie **Foldery**.
   Aby zaznaczyć wiele folderów, kliknij przycisk **Preferencje** , odznacz menu przełącznika **Tryb zaznaczania jednego folderu**, aby przełączyć na zaznaczenie wielu folderów, a następnie zaznacz pola wyboru folderów, które chcesz przeglądać w oknie **Foldery**.

Można również

Rozwijać folder	Kliknij przycisk strzałki po lewej stronie folderu, aby go rozwinąć. Aby zwinąć rozwinięty folder, kliknij przycisk strzałki .

	Wskazówka: można także rozwinąć i zwinąć wybrany folder, wciskając odpowiednio klawisz **strzałki w prawo** lub **strzałki w lewo**.
Przechodzić między folderami	Wciśnij klawisz **strzałki w górę** lub **strzałki w dół**, aby przejść odpowiednio w górę lub w dół struktury folderów. **Uwagi**: • gdy foldery są rozwinięte, za pomocą klawiszy **strzałki w górę** lub **strzałki w dół** możesz poruszać się między wszystkimi folderami i podfolderami w takiej kolejności, w jakiej są wyświetlane w strukturze drzewa. Gdy foldery są zwinięte, za pomocą klawiszy **strzałki w górę** lub **strzałki w dół** możesz poruszać się między folderami najwyższego poziomu. • Możesz także poruszać się w górę i w dół struktury folderów odpowiednio za pomocą klawiszy **strzałki w lewo** lub **strzałki w prawo**. Jednakże gdy folder ma podfoldery, jednokrotne wciśnięcie klawisza **strzałki w lewo** lub **strzałki w prawo** powoduje przejście w górę lub w dół struktury folderów, a wciśnięcie go po raz drugi powoduje zwinięcie lub rozwinięcie struktury folderów.
Przeglądać wszystkie lokalizacje na liście folderów	Kliknij przycisk **Pokaż wszystko** na górze listy zawartości w oknie **Foldery**. Kliknij przycisk **Preferencje**, a następnie upewnij się, że zaznaczone jest polecenie **Przeglądaj rekurencyjnie**.
Zmień rozmiar okna **Foldery** i **Zawartość**	Przeciągnij pasek zmiany rozmiaru w górę lub w dół.
Ponownie zindeksować folder	Kliknij przycisk **Preferencje** i kliknij przycisk **Ponownie indeksuj folder**.

Domyślnie włączone przeglądanie rekurencyjne (przycisk **Preferencje** ▸ **Przeglądaj rekurencyjnie**) umożliwia przeglądanie katalogu i podkatalogów. Po wyłączeniu przeglądania rekurencyjnego możesz przeglądać jedynie zawartość katalogu najwyższego poziomu.

Menu przełącznika **Tryb zaznaczania jednego folderu** (przycisk **Preferencje** ▸ **Tryb zaznaczania jednego folderu**) umożliwia przełączanie między zaznaczeniem jednego folderu a zaznaczeniem wielu. Zaznaczenie wielu folderów jest domyślnie wyłączone.

Aby zarządzać folderami w oknie Foldery

1 W inspektorze **Zasoby**, kliknij przycisk **Zasoby lokalne i sieciowe**, a następnie przycisk **Przeglądaj foldery, aby wybrać źródło zawartości**.

2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodaj folder	Kliknij przycisk **Preferencje** i przycisk **Dodaj folder**. W oknie dialogowym **Zaznacz folder** przejdź do napędu i folderu, gdzie przechowywana jest zawartość, kliknij lokalizację i przycisk **Otwórz**. Nowy folder zostanie dodany do listy i będzie folderem aktywnym. **Uwagi**: • **Biblioteka obrazów Corel** pojawia się zawsze na górze listy zawartości. Wszystkie inne foldery są sortowane alfanumerycznie według ich nazw. • Gdy zaznaczony folder zawiera podfoldery, które już zostały dodane do listy, folder zostanie dodany jako nadrzędny. • Jeśli nie możesz wyświetlić obrazów w istniejącej lokalizacji list zawartości zaraz po ich dodaniu do folderu w aplikacji Finder, kliknij przycisk **Preferencje**, a następnie **Ponownie indeksuj folder**. • Jeśli do listy zawartości dodano folder z napędu USB lub przenośnego dysku, ta zawartość nie będzie dostępna po odłączeniu dodatkowego urządzenia pamięci masowej od komputera. Aby zapewnić nieprzerwany dostęp, zaleca się najpierw skopiowanie zawartości folderu na komputer, a następnie dodanie tego folderu do listy zawartości w inspektorze.
Usuń folder	Kliknij z wciśniętym klawiszem Control folder w oknie **Foldery**, a następnie **Usuń z listy**. **Wskazówka**: możesz też usunąć folder, zaznaczając go w oknie **Foldery**, klikając przycisk **Preferencje** i **Usuń z listy**.
Zmień nazwę folderu	Kliknij folder z wciśniętym klawiszem Control w oknie **Foldery** i **Zmień nazwę**. W oknie dialogowym **Zmień nazwę** wpisz nazwę w polu **Nazwa**. **Wskazówka**: możesz też zmienić nazwę folderu klikając folder w oknie **Foldery**, klikając przycisk **Preferencje**, klikając opcję **Zmień nazwę** i wpisując nazwę w polu **Nazwa** okna dialogowego **Zmień nazwę**.
Zmień lokalizację folderu	Kliknij folder w oknie **Foldery**. Kliknij przycisk **Preferencje**, kliknij przycisk **Przeglądaj** i przejdź do pożądanego folderu.

Aby znaleźć zasoby lokalne i sieciowe

1 W inspektorze **Zasoby**, kliknij przycisk **Zasoby lokalne i sieciowe**, a następnie przycisk **Przeglądaj foldery, aby wybrać źródło zawartości**.

2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli w celu wybrania lokalizacji.

Aby wyszukać	Wykonaj następujące czynności
Folder	Kliknij folder w oknie **Foldery**.
Wiele folderów	Kliknij przycisk **Preferencje**  , odznacz menu przełącznika **Tryb zaznaczenia jednego folderu**, aby przełączyć na zaznaczenie wielu folderów, a następnie zaznacz pola wyboru folderów, które chcesz przeglądać w oknie **Foldery**.
Cała dostępna zawartość	Kliknij przycisk **Pokaż wszystko** na górze listy zawartości w oknie **Foldery**.

Wskazówka: aby przeszukać wszystkie podfoldery wybranych folderów, kliknij przycisk **Preferencje**  , a następnie upewnij się, że zaznaczone jest polecenie **Przeglądaj rekurencyjnie**.

3 Wpisz słowo w polu **Wyszukiwanie** i naciśnij przycisk **Return**.
Miniatury odpowiadających kryteriom wyszukiwania są wyświetlane w oknie **Zawartość**.

Aby filtrować i sortować zasoby lokalne i sieciowe

1 W inspektorze **Zasoby** kliknij przycisk **Zasoby lokalne i sieciowe**  .

2 Przeglądaj lub wyszukuj zawartość.

3 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Filtrowanie obrazów	Wybierz kategorię z listy **Filtruj treść**. Aby chować lub wyświetlać cliparty i grafiki wektorowe, kliknij przycisk **Pokaż obrazy wektorowe**  . Aby chować lub wyświetlać zdjęcia i mapy bitowe, kliknij przycisk **Pokaż obrazy rastrowe**  .
Wyświetl ostatnio używane obrazy	Z pola listy **Sortuj zasoby według nazwy lub daty** wybierz **Ostatnio używane**.
Wyświetl ulubione obrazy	Z pola listy **Sortuj zasoby według nazwy lub daty** wybierz **Ulubione**. Więcej informacji na temat oznaczania treści jako ulubionej można znaleźć w sekcji „Oznaczanie, usuwanie i edytowanie właściwości zasobu lokalnego lub sieciowego” na stronie 121
Sortowanie obrazów	Z pola listy **Sortuj zasoby według nazwy lub daty** wybierz jedną z następujących opcji: • **Nazwa** — sortuje zasoby według tytułu (lub nazwy) w kolejności alfanumerycznej. Jeśli tytuły nie są dostępne, zasoby są sortowane według nazw plików.

Aby	Wykonaj następujące czynności
	• **Data utworzenia** — sortuje obrazy według daty utworzenia, począwszy od ostatnio utworzonego obrazu • **Data ostatniej modyfikacji** — sortuje obrazy według daty modyfikacji, począwszy od ostatniego zmodyfikowanego obrazu
	Obrazy na liście **Ulubione** są posortowane według nazwy.
	Obrazy na liście **Ostatnio używane** są posortowane według nazwy.
	Uwaga: przy sortowaniu według nazwy zasoby są ustawiane alfanumerycznie na podstawie tytułów (jeśli są dostępne). Więcej informacji na temat dodawania tytułów można znaleźć w sekcji „Oznaczanie, usuwanie i edytowanie właściwości zasobu lokalnego lub sieciowego” na stronie 121.

Aby pobrać i dodać nowy pakiet obrazów

1 W inspektorze **Zasoby** kliknij przycisk **Pobierz więcej** .

2 W oknie dialogowym **Pobierz więcej** kliknij żądany pakiet obrazów.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk **Kup teraz** i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie, aby kupić wybrany element.
- Kliknij przycisk **Pobierz**, jeśli element jest uwzględniony w posiadanym produkcie lub subskrypcji.

Używanie i zarządzanie obrazami przy pomocy inspektora Zasoby

Po odnalezieniu odpowiedniego obrazu w folderze lokalnym, sieciowym lub w chmurze można go umieścić w projekcie jako obiekt osadzony lub połączony. Podczas wstawiania grafiki wektorowej można ją pozostawić w miejscu, w którym została utworzona i podłączyć do strony.

Obraz można otworzyć i edytować w skojarzonej z nim aplikacją. Aby szybko odnaleźć preferowane obrazy, można oznaczyć je jako ulubione. Dodatkowo można wyświetlać i zmieniać właściwości obrazu. Możesz, przykładowo, zmieniać tytuł i język, dodawać nowe i usuwać istniejące słowa kluczowe. Gdy obraz nie jest już potrzebny, można go usunąć.

Aby wstawić treść do aktywnego dokumentu

1 Kliknij miniaturę w inspektorze **Zasoby**.

2 Kliknij przycisk **Umieść** a następnie wybierz jedno z następujących poleceń:

- **Umieść i dołącz** — umożliwia wstawienie obrazu bitmapowego jako obiektu dołączonego
- **Umieść w oryginalnej lokalizacji** — umożliwia zaimportowanie grafiki wektorowej z miejsca, w którym została utworzona. Grafika wstawiana jest jako obiekt osadzony.
- **lokalizację** — umożliwia wstawienie pliku jako obiektu osadzonego

3 Postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie.

Plik można również wstawić do aktywnego dokumentu jako obiekt osadzony przeciągając go z okna wyświetlania do aktywnego dokumentu.

Plik można również wstawić do aktywnego dokumentu, klikając plik prawym przyciskiem myszy w oknie wyświetlania i wybierając polecenie **Umieść**.

Plik można również wstawić do aktywnego dokumentu z inspektora **Zasobnik**.

Aby otworzyć i edytować obraz

1 Kliknij miniaturę w inspektorze **Zasoby**.

2 Kliknij przycisk **Edytuj** .

Plik zostanie otwarty w powiązanej z nim aplikacji.

Nie można edytować plików, które zostały udostępnione w chmurze.

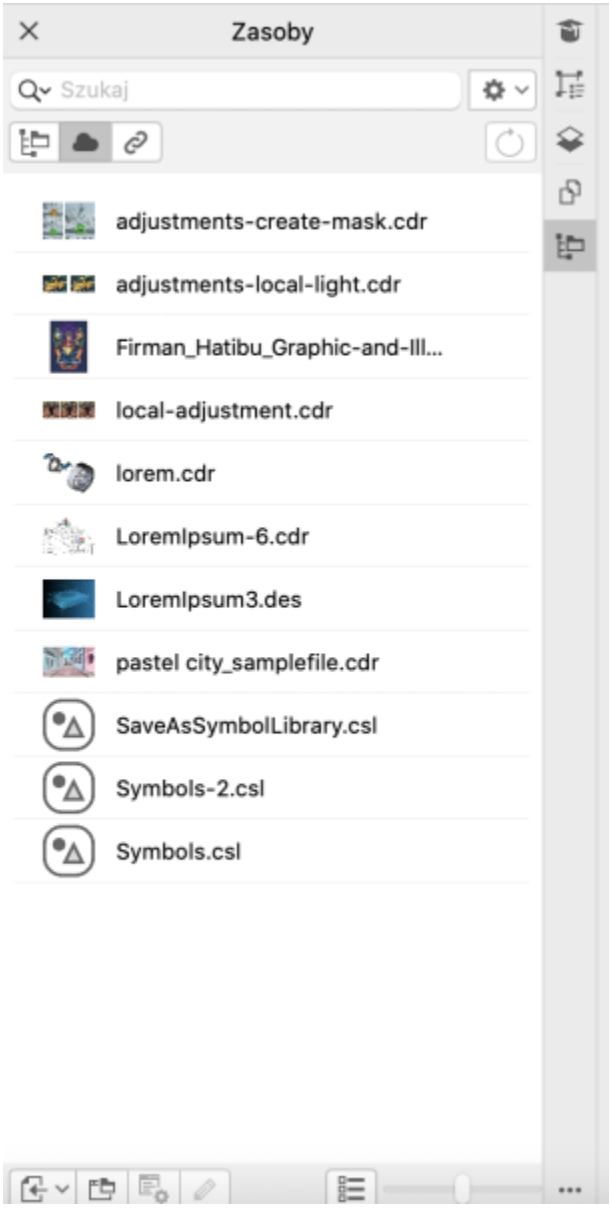
Oznaczanie, usuwanie i edytowanie właściwości zasobu lokalnego lub sieciowego

1 W inspektorze **Zasoby** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Zasoby)**, wykonaj zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Oznacz obraz jako ulubiony	i kliknij pozycję **Ulubione**.
Edytuj właściwości obrazu	i kliknij pozycję **Właściwości**. W oknie dialogowym **Właściwości** wykonaj jedno z poniższych działań: • Wybierz język z listy **Język**. • Wpisz nową nazwę w polu **Tytuł**. • Wybierz kategorię z listy **Kategoria**, aby skategoryzować obraz. • Aby przypisać niestandardową kategorię, wybierz pozycję **Nowa kategoria** z pola listy **Kategoria** i wpisz nazwę kategorii w polu. • Dodaj lub usuń słowa kluczowe w polu **Słowa kluczowe**.
Usuwanie pliku z biblioteki lokalnej	i kliknij pozycję **Usuń**.

Praca z zasobami z chmury

Inspektor **Zasoby** umożliwia przeglądanie i wyszukiwanie wszystkich zasobów z chmury, takich jak pliki CorelDRAW (CDR), pliki Corel DESIGNER (DES) i biblioteki symboli, w tym bibliotek symboli udostępnione w folderze chmury. Po znalezieniu zasobu z chmury można go dodać do aktywnego dokumentu w taki sam sposób jak w przypadku dodawania dowolnego zasobu z folderu lokalnego lub sieciowego. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby wstawić treść do aktywnego dokumentu” na stronie 120.



Widok Zasoby z chmury

Można otworzyć własne zasoby z chmury do edycji, ale nie zasoby z chmury, które zostały udostępnione. Można również odświeżyć listę zasobów z chmury, aby była ona zsynchronizowana z treścią w folderze chmury.

Biblioteki symboli można zapisywać w chmurze i udostępniać innym. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz „Zapisywanie biblioteki symboli w usłudze Cloud” na stronie 404. Niezależnie od tego, czy plik biblioteki należy do użytkownika, czy jest on udostępniony, możesz połączyć go z aktywnym dokumentem z chmury. Połączone biblioteki symboli mogą być synchronizowane z chmury po ich aktualizacji. Więcej informacji na temat łączenia bibliotek symboli można znaleźć w sekcji „Łączenie biblioteki symboli z aktywnym dokumentem” na stronie 124.

Aby znaleźć i edytować zasoby z chmury:

1. W inspektorze **Zasoby** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Zasoby**) kliknij przycisk **Zasoby w chmurze** .
2. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Znajdź zasób z chmury	W polu **Wyszukaj** wpisz słowo kluczowe.
Otwórz zasób z chmury do edycji	Kliknij miniaturę z wciśniętym klawiszem Control i kliknij pozycję **Edytuj**. **Uwaga:** nie można edytować udostępnionych bibliotek symboli.

Aby odświeżyć listę zasobów z chmury:

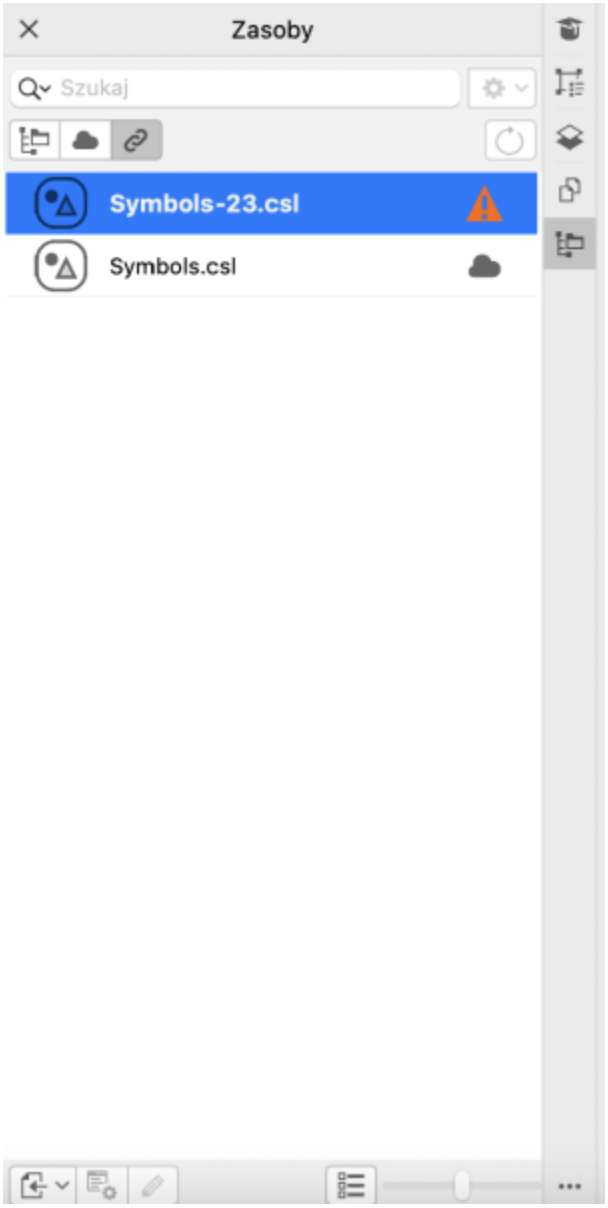
- W inspektorze **Zasoby** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Zasoby**) kliknij przycisk **Zasoby z chmury**, a następnie **Odśwież listę**.

Praca z połączonymi zasobami

Kiedy znajdziesz potrzebną bibliotekę symboli, możesz połączyć ją z dokumentem, aby można było z niej korzystać. Widok **Połączone zasoby** w inspektorze **Zasoby** umożliwia dostęp do bibliotek symboli, które są połączone z aktywnym dokumentem. Jeśli biblioteki symboli są połączone z chmurą, można odświeżyć listę plików, aby zsynchronizować ją z folderem w chmurze.

Do edycji można otwierać połączone biblioteki symboli, ale nie połączone bibliotek, które są udostępnione. Połączone biblioteki można również synchronizować ze źródłem, aby ich symbole były zawsze aktualne.

W niektórych przypadkach połączenie pomiędzy dokumentem a biblioteką symboli może zostać przerwane. Na przykład zmiana nazwy lub przeniesienie połączonej biblioteki symboli zerwie jej połączenie z dokumentem. Ikona obok nazwy połączonej biblioteki pokazuje, że połączenie jest przerwane. Możesz przywrócić połączenie z biblioteką symboli, aby odzyskać dostęp do symboli w bibliotece.



Widok Połączone zasoby Z dokumentem połączone są dwie biblioteki symboli. Połączenie z pierwszą biblioteką symboli jest przerwane i musi zostać przywrócone.

Inspektor **Symbole** umożliwia dostęp do symboli w połączonej bibliotece z sekcji **Połączone symbole**, co pozwala na korzystanie z nich w projektach. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Używanie symboli w rysunkach” na stronie 402.

Łączenie biblioteki symboli z aktywnym dokumentem

1 W inspektorze **Zasoby** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Zasoby)**, wykonaj jedną z poniższych czynności:
- Kliknij przycisk **Zasoby lokalne i sieciowe** .
- Kliknij przycisk **Zasoby z chmury** .

2 Kliknij bibliotekę symboli.

3 Kliknij przycisk **Umieść** , a następnie kliknij **Łącze do dokumentu.**



Można również kliknąć z wciśniętym klawiszem Control bibliotekę symboli i kliknąć **Połącz z dokumentem**.

Aby pracować z połączonymi bibliotekami symboli:

1 W inspektorze **Zasoby** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Zasoby)** kliknij przycisk **Połączone zasoby** .

2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Odśwież listę bibliotek połączonych z chmury	Kliknij przycisk **Odśwież listę** .
Edytuj połączoną bibliotekę symboli	Kliknij bibliotekę z wciśniętym klawiszem Control i kliknij pozycję **Edytuj**. **Uwaga:** Polecenie **Edytuj** nie jest dostępne dla bibliotek symboli, które są udostępnione.
Zsynchronizuj połączoną bibliotekę symboli	Kliknij bibliotekę z wciśniętym klawiszem Control i kliknij pozycję **Synchronizuj połączone zasoby**. **Uwaga:** polecenie **Synchronizuj połączony zasób** jest dostępne tylko po zaktualizowaniu pliku źródłowego.
Zerwij połączenie połączonej biblioteki symboli	Kliknij bibliotekę z wciśniętym klawiszem Control i kliknij pozycję **Zerwij połączenie**. **Uwaga:** połączony zasób zostanie usunięty z dokumentu.
Przywraca przerwane połączenie z biblioteką symboli	Kliknij bibliotekę symboli z przerwanym połączeniem z wciśniętym klawiszem Control i kliknij pozycję **Przywróć połączenie**. Jeżeli przywracasz połączenie do lokalnej biblioteki symboli, która została przeniesiona lub której nazwa została zmieniona, wyświetli się okno dialogowe **Przywróć**, które umożliwia przeglądanie biblioteki symboli. **Uwaga:** Nie można przywrócić połączenia do udostępnionej biblioteki symboli, jeżeli właściciel pliku nie udostępnił tego pliku. Możesz jednak usunąć bibliotekę symboli z listy, klikając plik z naciśniętym klawiszem Control i klikając pozycję **Przerwij połączenie**.

Zarządzanie treścią przy pomocy inspektora Zasobnik

Zawartość można zorganizować w zasobnikach. Zasobnik przydaje się do gromadzenia zawartości z różnych folderów. Choć odniesienia do plików znajdują się w zasobniku, faktycznie pozostają one w swoich lokalizacjach. Zawartość można dodawać do zasobnika lub usuwać ją z niego. Zasobnik to wspólny element programów CorelDRAW, i Corel PHOTO-PAINT.

Można tworzyć zasobniki i nadawać im znaczące nazwy. Ponadto można wczytać plik zasobnika, który nie jest podany jako dostępny zasobnik. Zasobnik można w dowolnej chwili usunąć.

Inspektor **Zasobnik** umożliwia również dodawanie zawartości do aktywnego dokumentu. Więcej informacji na temat dodawania zawartości można znaleźć w sekcji „Aby wstawić treść do aktywnego dokumentu” na stronie 120.

Aby dodać zawartość do zasobnika

1. W inspektorze **Zasoby** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Zasoby)** wyszukaj treść lub przejdź do niej.
2. Kliknij miniaturę z wciśniętym klawiszem Control, a następnie kliknij pozycję **Dodaj do [Nazwa zasobnika]**.



Możesz też przeciągnąć zawartość z folderu na komputerze do inspektora **Zasobnik**.

Aby usunąć zawartość z zasobnika

1. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Zasobnik**.
2. Zaznacz miniaturę w zasobniku i kliknij przycisk **Usuń z zasobnika**  .

Aby pracować z zasobnikami

1. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Zasobnik**.
2. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Otworzyć zasobnik	Wybierz zasobnik z listy.
Utworzyć zasobnik	Kliknij przycisk **Zarządzanie zasobnikiem**  , a następnie kliknij polecenie **Dodaj nowy zasobnik**. Domyślnie zasobniki zapisywane są w folderze **Moje dokumenty\Corel\Corel Content\Trays**.
Zmienić nazwę zasobnika	Kliknij przycisk **Zarządzanie zasobnikiem**  , a następnie kliknij polecenie **Zmień nazwę zasobnika**. Wpisz nazwę w oknie dialogowym **Zmień nazwę**.
Załadować plik zasobnika	Kliknij przycisk **Zarządzanie zasobnikiem**  , a następnie kliknij polecenie **Otwórz plik zasobnika**. Przejdź do pliku zasobnika.
Usunąć zasobnik	Kliknij przycisk **Zarządzanie zasobnikiem**  , a następnie kliknij polecenie **Usuń zasobnik**.

Pobieranie aplikacji, modułów dodatkowych i treści

Okno dialogowe **Pobierz więcej** umożliwia pobieranie aplikacji i modułów dodatkowych, a także zawartości, takiej jak pakiety wypełnień, pakiety obrazów (obiekty clipart i zdjęcia) i pakiety fontów z programu CorelDRAW. Dostępny wybór jest aktualizowany po udostępnieniu nowych ofert. Niektóre pozycje są bezpłatne, inne płatne.

Zarówno programy, jak i moduły dodatkowe wymagają instalacji.

Przywracanie zakupów

Po zakupie narzędzi kreatywnych obok ich nazw pojawiają się znaczniki wyboru. Po ponownym zainstalowaniu pakietu lub po zainstalowaniu pakietu na innym komputerze, można przywrócić zakupione elementy. Zakupione elementy pojawią się w oknie dialogowym **Pobierz więcej**, tak aby można było je pobrać i ponownie zainstalować.

Aby uzyskać dostęp do oka dialogowego Pobierz więcej

- Kliknij przycisk **Pobierz więcej** na pasku zadań.



Okno dialogowe Pobierz więcej pozwala pobierać obiekty clipart, zdjęcia, fonty, aplikacje i wiele innych.

Aby przywrócić zakupy

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Przywróć zakupione**.
2. W wyświetlonym oknie dialogowym wpisz adres e-mail, który został użyty podczas zakupów, a następnie kliknij przycisk **Kontynuuj**.
   Wyświetlona zostanie lista zakupów.
3. Kliknij przycisk **Zamknij**.
   Lista ofert w oknie dialogowym **Pobierz więcej** zostanie zaktualizowana, aby pokazać, które elementy zostały już kupione.
4. Pobierz żądane elementy.

Zmiana lokalizacji treści

Wypełnienia, fonty, listy obrazków, ramki do zdjęć, i szablony są zapisywane w folderach **Dokumenty\Corel\Corel Content\[Typ zawartości]**. Można zmienić lokalizację niektórych lub wszystkich plików zawartości, przechodząc do innych folderów. Można na

przykład zdecydować się na zapisywanie szablonów i fontów w nowej lokalizacji, ale pozostawić inne pliki zawartości w folderze **Dokumenty\Corel\Corel Content**.

W przypadku zmiany lokalizacji zawartości można zdecydować się na przeniesienie plików zawartości ze starej lokalizacji do nowej.

Można zresetować lokalizacje pojedynczych lokalizacji zawartości do ich folderów domyślnych przy użyciu okna dialogowego **Preferencje**. Zamiennie, możesz zresetować wszystkie lokalizacje zawartości podczas resetowania aplikacji do jej ustawień domyślnych przez przytrzymanie klawisza **Shift** podczas uruchamiania. Dzięki tej metodzie wszystkie pliki zapisane w lokalizacjach niestandardowych pozostają na swoim miejscu. Aby przywrócić niestandardowe lokalizacje zawartości, należy przejść ponownie do odpowiednich folderów.

Aby zmienić lokalizację zawartości

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Globalne**.
2. Kliknij **Lokalizacje plików**.
3. Kliknij lokalizację, którą chcesz zmienić i kliknij **Edytuj**.
4. W oknie dialogowym **Zaznacz foldery** przejdź do żądanego folderu.

   Jeśli chcesz przenieść pliki zawartości zapisane w starej lokalizacji do nowego folderu, kliknij opcję **Tak** w oknie dialogowym **Przenieś zawartość**.

Można również

Zresetować lokalizację jednego typu zawartości	Kliknij nazwę typu zawartości i kliknij przycisk **Zresetuj**.



Ikona ✕ jest wyświetlana obok folderów typu zawartości w oknie dialogowym **Preferencje**, gdy program CorelDRAW nie może znaleźć lokalizacji folderu zawartości, ponieważ został on przeniesiony, zmieniono jego nazwę lub usunięto zawartość, albo dysk zewnętrzny został odłączony.



Corel Cloud

Aby w prosty sposób przechowywać, przeglądać i organizować pliki, można użyć chmury Corel Cloud, internetowej usługi pamięci. Corel Cloud zapewnia płynne i wydajne działanie podczas otwierania, zapisywania, wyszukiwania dokumentów oraz zarządzania nimi.

Niniejsza sekcja zawiera następujące tematy:

- „CorelDRAW i Cloud” (stronie 129)

CorelDRAW i Cloud

Pliki utworzone w programie CorelDRAW możesz zapisywać w usłudze Cloud. Pulpit projektu ułatwia przechowywanie, przeglądanie i organizowanie plików zapisanych w usłudze Cloud.

Ważne uwagi!

- Przy pierwszym dostępie do usługi Cloud z poziomu programu CorelDRAW zostanie wyświetlony monit o zalogowanie się za pomocą hasła powiązanego z kontem Corel. Logowanie jest konieczne tylko raz w roku.
- Do otwierania i zapisywania plików w usłudze Cloud wymagane jest połączenie z Internetem.

Jeśli musisz zalogować się przy użyciu innych poświadczeń, musisz najpierw wylogować się z usługi Cloud (menu **CorelDRAW** ▸ **Wyloguj z usługi Cloud**).

Aby otworzyć plik CorelDRAW (CDR) zapisany w usłudze Cloud

1. W programie CorelDRAW kliknij kolejno opcje **Plik** ▸ **Otwórz z usługi Cloud**.
2. Na pulpicie nawigacyjnym projektu kliknij dwukrotnie plik, który chcesz otworzyć.

Aby zapisać plik CorelDRAW (CDR) w usłudze Cloud

1. W programie CorelDRAW kliknij kolejno opcje **Plik** ▸ **Zapisz w usłudze Cloud**.
2. Na pulpicie nawigacyjnym projektu wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik i wpisz nazwę pliku.
3. Kliknij **Zapisz**, aby zapisać plik i przesłać go do usługi Cloud.

Można również

Zapisać plik w formacie CorelDRAW (CDR) albo we wcześniejszej wersji aplikacji CorelDRAW	Wybierz format i wersję pliku z pola **Format i wersja pliku**.
Przerwać połączenie pomiędzy plikiem zapisanym w usłudze Cloud i jego lokalnie zapisaną wersją	W programie CorelDRAW kliknij **Plik** ▸ **Zapisz jako** i zapisz plik w wybranym folderze lokalnym.

Plik zapisany w usłudze Cloud można rozpoznać po ikonie chmury obok jego nazwy .

Aby wyszukać, organizować i wyświetlać pliki zapisane w usłudze Cloud

1. Kliknij **Plik** ▸ **Zapisz w usłudze Cloud** lub **Plik** ▸ **Otwórz z usługi Cloud**, aby wyświetlić pulpit projektu.
2. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Znaleźć plik	Zacznij wpisywać nazwę pliku w polu **Wyszukaj**.
Utworzyć nowy folder, aby organizować pliki	Kliknij opcję **Nowy folder** i określ nazwę folderu.
Wyświetlić pliki w formie dużych miniatur lub listy	Kliknij przycisk **Widok karty** lub **Widok listy** w prawym górnym rogu pulpitu projektu.
Sortować pliki	Kliknij przycisk **Sortowanie**, a następnie kliknij polecenie.

Aby wylogować się z usługi Cloud

- W programie CorelDRAW kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Wyloguj się z usługi Cloud**.



Komentarze i adnotacje

Dodawanie i przeglądanie komentarzy i adnotacji oraz zarządzanie nimi jest niezbędne do skutecznej komunikacji i zarządzania projektami. Program CorelDRAW zapewnia kompleksowy zestaw narzędzi, umożliwiający dodawanie i usuwanie komentarzy, zmianę rozmiaru znaków adnotacji i proste odpowiadanie na informację zwrotną. Ponadto można łatwo wybierać, przenosić i wyszukiwać komentarze, zapewniając płynną i wydajną nawigację po notatkach.

Niniejsza sekcja zawiera następujące tematy:

- „Komentarze i adnotacje” (stronie 131)

Komentarze i adnotacje

Korzystając z inspektora **Komentarze**, można przeglądać i odpowiadać na wszelkie komentarze dodane do dokumentu w kontekście, a także wprowadzać opinie zwrotne w kontekście.

Identyfikuj komentarze

Można się zalogować do konta Corel, aby wszystkie komentarze były zidentyfikowane za pomocą Twojego nazwiska i adresu e-mail.

Alternatywnie można się nie logować i dodawać komentarze anonimowe. Ta funkcja jest użyteczna, gdy chcesz dodawać komentarze do pliku lokalnego.

Odpowiadanie i dodawanie komentarzy

Po zalogowaniu się można wybierać, odpowiadać i rozwiązywać komentarze, a także ponownie otwierać rozwiązane komentarze. Można dodać ikonę uwagi, a następnie wpisać komentarz w inspektorze **Komentarze** lub oznaczyć dokument strzałkami, prostokątami, elipsami, a także liniami prostymi i o dowolnym kształcie. Aby zwrócić uwagę na określony obszar w dokumencie, można go zaznaczyć tak, jak w przypadku używania zakreślacza na papierze. Możesz dodać komentarz, aby wyjaśnić każdy narysowany znacznik.

Aby dostosować kształty i linie używane jako znaczniki, można wybrać ich kolor, grubość linii lub szerokość zarysu przed lub po narysowaniu. Ponadto można je przenosić i zmieniać ich rozmiar.

Można także edytować dodane komentarze i rozwiązać wszystkie komentarze jednym kliknięciem. Jeśli chcesz ponownie użyć komentarza, możesz go skopiować.



Dodawanie uwag do dokumentu

Znajdowanie, ukrywanie i usuwanie komentarzy

Możesz wyszukiwać komentarze, wpisując słowo lub imię i nazwisko recenzenta, aby szybko znaleźć konkretne komentarze.

Aby ułatwić sobie pracę z zadaniami edycji, można ukryć wszystkie znaczniki komentarzy w dowolnym momencie. Wszystkie rozwiązane komentarze są domyślnie ukrywane, co pozwala skupić się na komentarzach, które wymagają rozwiązania. Można wybrać pokazywanie rozwiązanych komentarzy.

Gdy komentarz lub wątek komentarzy nie jest już potrzebny, można go usunąć dla zachowania większej przejrzystości. Można także usunąć wszystkie uwagi i komentarze jednocześnie, co jest przydatne podczas przygotowywania ostatecznej wersji projektu.



Ukrywanie uwag

W przypadku eksportowania dokumentu zawierającego komentarze do pliku PDF można te komentarze dołączyć lub wyłączyć. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Komentarze w plikach PDF” na stronie 932.

Aby zalogować do inspektora Komentarze

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Komentarze**.

Strona logowania zostanie wyświetlona po uzyskaniu dostępu do inspektora **Komentarze** po raz pierwszy. Jeśli po zalogowaniu się chcesz zmienić konto, kliknij przycisk **Zaloguj/wyloguj się** w inspektorze **Komentarze**.

2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zaloguj się za pomocą konta Corel (dostępnego tylko dla zarejestrowanych)	Kliknij opcję **Zaloguj się za pomocą konta Corel**, a następnie podaj wymagane poświadczenia.
Dodawanie anonimowych komentarzy	Kliknij opcję **Przejdź do komentarzy**. **Wskazówka:** Po zalogowaniu się w inspektorze **Komentarze,** należy najpierw się wylogować, aby móc dodawać anonimowe komentarze.

Wyświetlanie, wybieranie i przenoszenie komentarzy

1 Otwórz dokument zawierający komentarze i uwagi.

2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyświetlanie komentarza	Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** wskaż znacznik komentarza w oknie rysunku. Zostanie wyświetlona etykietka narzędzia zawierająca autora, komentarz i liczbę odpowiedzi na komentarz.
Wybrać komentarz	Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** kliknij znacznik komentarza w oknie rysunku. **Wskazówka:** Można także kliknąć komentarz w inspektorze **Komentarze**.
Zaznaczanie wielu komentarzy	Przytrzymując klawisz **Command**, kliknij komentarze w inspektorze
Przenoszenie znacznika komentarza	Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** kliknij znacznik komentarza i przeciągnij go do nowej pozycji w oknie rysunku.

Odpowiadanie na komentarze

1 W programie CorelDRAW kliknij kolejno opcje **Plik** ▸ **Otwórz z usługi Cloud** i kliknij dwukrotnie plik, który chcesz otworzyć. Jeśli plik został zapisany w innej lokalizacji, znajdź go i otwórz go z niej.

2 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Komentarze**.

3 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Odpowiadanie na komentarz	Kliknij komentarz, wpisz odpowiedź w oknie wyświetlanym pod komentarzem i naciśnij klawisz **Return**.
Rozwiązywanie komentarza	Kliknij przycisk **Rozwiąż** w prawym górnym rogu okna komentarza. **Uwaga:** Jeśli nie zmieniono domyślnych ustawień wyświetlania rozwiązanych komentarzy, znacznik komentarza i komentarz znikną natychmiast po rozwiązaniu komentarza. Więcej informacji na temat pokazywania i ukrywania rozwiązanych komentarzy można znaleźć w sekcji „Ukrywanie lub pokazywanie komentarzy” na stronie 137. **Wskazówka:** Można także kliknąć przycisk **Działania** i **Rozwiąż**.
Rozwiązywanie wszystkich komentarzy	Kliknij przycisk **Preferencje** **Preferencje**, a następnie **Pokaż rozwiązane**, aby wyświetlić wszystkie rozwiązane komentarze. Kliknij przycisk **Działania** na prawo od komentarza i kliknij przycisk **Otwórz ponownie**.

Aby dodać notatkę związaną z komentarzem

1 W inspektorze **Komentarze** kliknij narzędzie **Notatka**.

2 Kliknij w miejscu, w którym chcesz dodać ikonę uwagi w oknie rysunku.

3 Wpisz komentarz w inspektorze **Komentarze** i naciśnij klawisz **Return**.

Aby dodać tę samą uwagę do wszystkich stron, należy najpierw wybrać **stronę główną** w inspektorze **Obiekty**, a następnie kliknąć warstwę **Pulpit**.

Wpisywany komentarz można anulować, naciskając klawisz **Esc**.

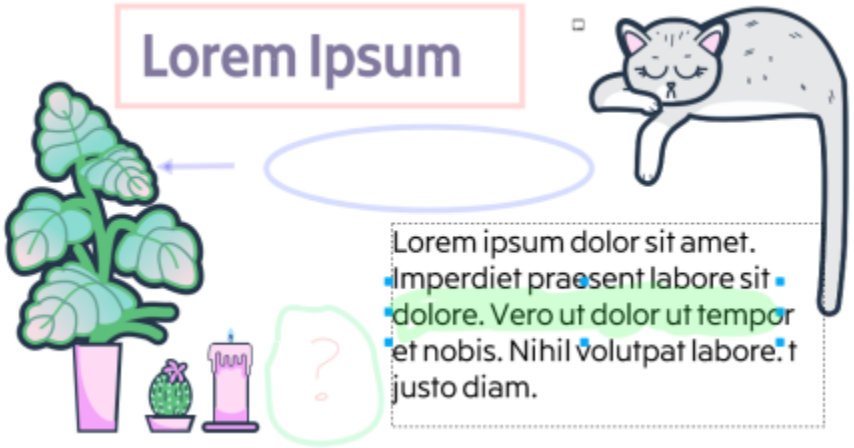
Korzystanie z narzędzi uwag do rysunku

1 W inspektorze **Komentarze** wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli:

Aby	Wykonaj następujące czynności
Narysuj strzałkę lub linię prostą	Kliknij narzędzie **Uwaga strzałki**. Przeciągnij w oknie rysunku, aby narysować strzałkę. Aby dodać strzałkę w punkcie początkowym, należy zaznaczyć pole wyboru **Strzałka początkowa**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
	Aby narysować linię prostą, należy usunąć zaznaczenie pól wyboru **Strzałka początkowa** i **Strzałka końcowa**. Wskaż miejsce rozpoczęcia linii i przeciągnij, aby narysować linię. Kolor strzałek i linii można wybrać z próbnika **Kolor linii**. Określ szerokość strzałek i linii, wpisując wartość w oknie **Szerokość linii**.
Dodaj podświetlenie	Kliknij narzędzie **Wskaźnik**  i przeciągnij je przez obszar, który chcesz podświetlić. Kolor podświetleń można wybrać z próbnika **Kolor podświetlenia**. Można określić szerokość podświetleń w oknie **Szerokość podświetlenia**.
Narysuj dowolną linię lub kształt	Kliknij narzędzie **Uwaga dowolna**  , wskaż miejsce rozpoczęcia i przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku. Kolor linii można wybrać z próbnika **Kolor linii**. Można określić szerokość linii w oknie **Szerokość linii**.
Narysować prostokąt	Kliknij narzędzie **Zaznaczenie prostokąta**  i przeciągnij je w oknie rysunku. Kolor konturu można wybrać z próbnika **Kolor konturu**. Można określić szerokość konturu w oknie **Szerokość konturu**.
Narysować elipsę	Kliknij narzędzie **Zaznaczenie elipsy**  i przeciągnij je w oknie rysunku. Kolor konturu można wybrać z próbnika **Kolor konturu**. Można określić szerokość konturu w oknie **Szerokość konturu**.
Narysuj prostokąty lub elipsy z wypełnieniem	Wybierz narzędzie **Zaznaczenie prostokąta**  lub **Zaznaczenie elipsy**  , wybierz kolor wypełnienia z próbnika **Kolor wypełnienia**, a następnie przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku.

2 Wpisz komentarz w inspektorze **Komentarze** i naciśnij klawisz **Return**.



Niestandardowe znaczniki komentarzy

Do kolorów uwagi stosowana jest przezroczystość 50%.

Można również dostosować znacznik komentarza po dodaniu go w oknie rysunku. Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** kliknij znacznik komentarza w oknie rysunku, a następnie ustaw żądany kolor i właściwości linii w inspektorze **Komentarze**.

Zmiana rozmiaru znaczników komentarzy

1. Używając narzędzia **Wskaźnik** , kliknij znacznik komentarza, taki jak linia, podświetlenie, prostokąt, strzałka lub elipsa w oknie rysunku.
2. Przeciągnij uchwyt zaznaczenia.



Rozmiar prostokąta został zmieniony w celu uwydatnienia określonego obszaru projektu.

Nie można zmieniać rozmiaru znaczników komentarzy narysowanych przez innych użytkowników.

Rozmiaru uwag nie można zmieniać.

Edytowanie komentarzy

1 W inspektorze **Komentarze** kliknij dodany komentarz.

2 Kliknij przycisk **Czynności** , a następnie polecenie **Edytuj**.

3 Edytuj komentarz i naciśnij klawisz **Return**.



Można edytować tylko własne komentarze.

Aby skopiować komentarz

1 W inspektorze **Komentarze** kliknij komentarz.

2 Kliknij przycisk **Czynności** , a następnie polecenie **Kopiuj tekst**.

Aby wyszukać komentarze

- W inspektorze **Komentarze** zacznij wpisywać słowo lub imię i nazwisko recenzenta w polu **Wyszukaj**.
  Wyniki wyszukiwania są dynamicznie aktualizowane podczas wpisywania.



Program CorelDRAW przeszukuje wszystkie strony dokumentu, a nie tylko aktywną stronę.



Aby wyczyścić pole **Wyszukaj**, kliknij przycisk **Zamknij**.

Ukrywanie lub pokazywanie komentarzy

1 Kliknij narzędzie **Wskaźnik** .

2 W inspektorze **Komentarze** kliknij przycisk **Preferencje** i wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Ukryć lub pokazać wszystkie znaczniki komentarzy	Kliknij **Pokaż adnotacje**, aby wyłączyć lub włączyć polecenie.
Ukryć lub pokazać rozwiązane komentarze i ich znaczniki	Kliknij **Pokaż rozwiązane**, aby wyłączyć lub włączyć polecenie.

Usuwanie komentarzy

- W inspektorze **Komentarze** wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Usuwanie komentarza	Kliknij komentarz i naciśnij klawisz **Delete**. **Wskazówka:** Można także kliknąć przycisk **Działania** i **Usuń**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Usuwanie wszystkich komentarzy	Kliknij przycisk **Preferencje** i kliknij przycisk **Usuń wszystkie**.

Nie można cofnąć operacji usuwania.

Aby usunąć komentarz, można także wybrać znacznik komentarza w oknie rysunku przy użyciu narzędzia **Wskaż** i nacisnąć klawisz **Delete**.

Linie, kształty i kontury

Linie i kontury 141

Kształty 185

Pociągnięcia pędzlem malarskim 197

Wektorowe pociągnięcia pędzlem 225

Kształtowanie obiektów 231

Rysunek symetryczny 295

Rysunek perspektywiczny 307



Linie i kontury

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

Program CorelDRAW zawiera wzorce obiektów, które można rozpylać wzdłuż linii. Na rysunkach można również tworzyć linie relacji i linie wymiarowe.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Linie” (stronie 141)
- „Rysunek równoległy” (stronie 150)
- „Linie kaligraficzne i linie z wzorca” (stronie 152)
- „LiveSketch” (stronie 154)
- „Formatowanie linii i konturów” (stronie 160)
- „Dodawanie strzałek do linii i krzywych” (stronie 166)
- „Kontury zmienne” (stronie 168)
- „Kopiowanie, konwertowanie, usuwanie i zastępowanie konturów” (stronie 171)
- „Rozpylanie obiektów wzdłuż linii” (stronie 173)
- „Linie łączników i linie objaśnień” (stronie 175)
- „Linie wymiarowe” (stronie 179)
- „Pisaki i urządzenia czułe na nacisk” (stronie 182)

Linie można rysować przy użyciu rozpoznawania kształtów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Korzystanie z rozpoznawania kształtów” na stronie 195.

Można także rysować linie precyzyjnie, używając współrzędnych obiektów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Używanie współrzędnych obiektów do rysowania i modyfikowania obiektów” na stronie 339.

Linie

Linia jest ścieżką między dwoma punktami. Linie mogą składać się z wielu segmentów, które z kolei mogą być zakrzywione lub proste. Segmenty linii są połączone węzłami, które mają postać niewielkich kwadratów. Program CorelDRAW zapewnia różnorodne narzędzia do rysowania, które umożliwiają rysowanie linii krzywych i prostych, a także linii zawierających segmenty zarówno zakrzywione, jak i proste.

Narzędzia Rysunek odręczny i Łamana

Narzędzia **Rysunek odręczny** i **Łamana** umożliwiają rysowanie linii odręcznych, podobnie jak przy szkicowaniu w bloku rysunkowym. Jeśli podczas rysowania krzywych odręcznych użytkownik się pomyli, może natychmiast wymazać niepotrzebny fragment i rysować dalej. Rysując linie proste lub ich segmenty, można ograniczyć je do prostych linii pionowych lub poziomych.

Narzędzie **Rysunek odręczny** umożliwia określanie gładkości rysowanej krzywej, a także dodawanie segmentów do linii już istniejącej. Jednak narzędzie **Łamana** jest łatwiejsze w użyciu, jeśli chodzi o szybkie rysowanie linii złożonych, zawierających na przemian segmenty zakrzywione i proste.

Oprócz rysowania linii odręcznych i prostych segmentów można użyć narzędzia **Łamana** do rysowania okrągłych łuków.

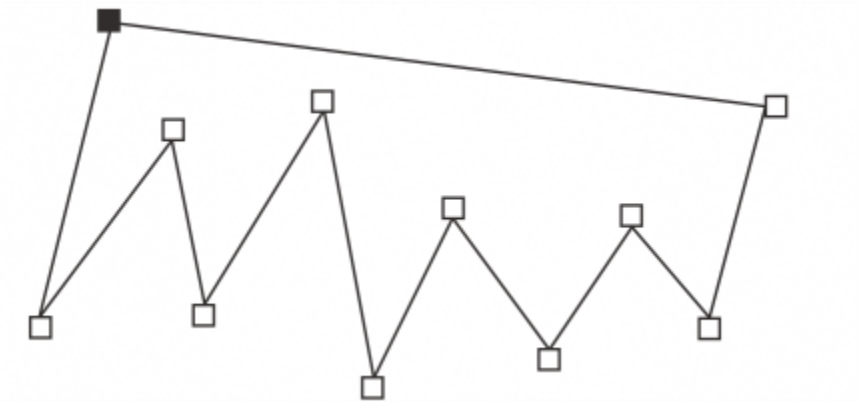
Wybierając odpowiednie ustawienia, można określić zachowanie narzędzi **Rysunek odręczny** i **Łamana**. Na przykład można zmienić domyślną gładkość linii krzywej utworzonej za pomocą tych narzędzi.

Narzędzie Linia z 2 punktów

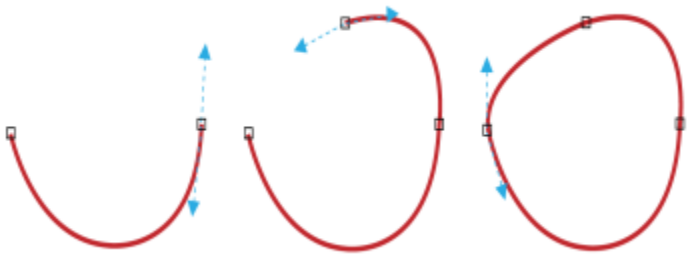
Przy użyciu narzędzia **Linia z 2 punktów** można rysować linie proste. To narzędzie pozwala tworzyć linie proste prostopadłe lub styczne do obiektów.

Narzędzia Krzywe Beziera i Pisak

Narzędzia **Krzywe Béziera** i **Pisak** umożliwiają rysowanie linii segment po segmencie poprzez precyzyjne umieszczanie każdego węzła i określanie kształtu każdego zakrzywionego segmentu. Podczas korzystania z narzędzia **Pisak** można wyświetlić podgląd rysowanych segmentów linii.



Linie składające się z wielu segmentów można rysować za pomocą narzędzia Krzywe Beziera, klikając za każdym razem, gdy linia ma zmienić kierunek.

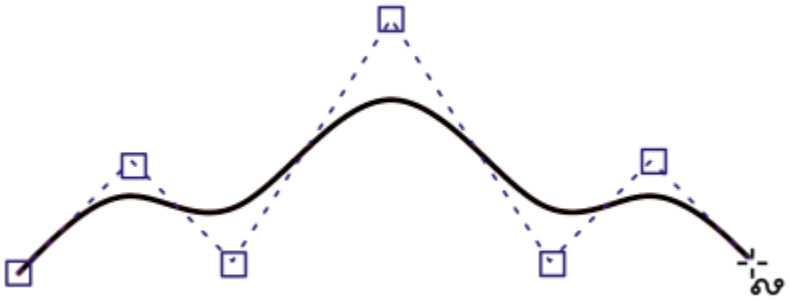


Krzywe można rysować za pomocą narzędzia Krzywe Beziera, przeciągając uchwyty sterujące na końcach krzywej Beziera.

Linia b-sklejana (narzędzie)

Za pomocą punktów sterujących można w prosty sposób tworzyć linie krzywe i linie b-sklejane, które zazwyczaj stanowią gładkie, ciągłe linie zakrzywione. Linie b-sklejane dotykają pierwszego i ostatniego punktu sterującego i są rozciągane pomiędzy punktami pośrednimi. Jednak kiedy użytkownik chce wyrównać krzywą względem innych elementów, to w przeciwieństwie do węzłów występujących w przypadku krzywych Beziera punkty sterujące nie umożliwiają określania punktów, przez które biegnie dana krzywa.

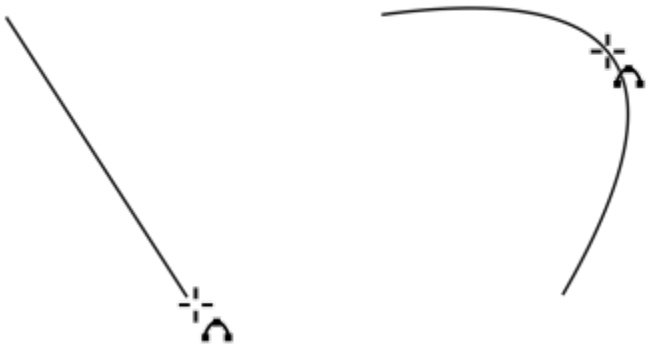
Punkty sterujące dotykające linii są nazywane punktami „zamocowanymi". Zamocowane punkty sterujące działają jako kotwice. Punkty sterujące rozciągające linię, ale niedotykające jej, są nazywane punktami „pływającymi". Pierwszy i ostatni punkt sterujący są zawsze zamocowane do otwartych linii b-sklejanych. Punkty znajdujące się pomiędzy domyślnie są punktami pływającymi. Aby utworzyć linie ostre lub proste w obrębie linii b-sklejanej, punkty można zamocować. Punkty sterujące umożliwiają edytowanie ukończonych linii b-sklejanych.



Określone punkty sterujące wyznaczają ścieżkę krzywej linii b-sklejonej.

Narzędzie Krzywa z 3 punktów

Narzędzie **Krzywa z 3 punktów** umożliwia rysowanie nieskomplikowanych linii krzywych przez określenie ich szerokości i wysokości. Za pomocą tego narzędzia można szybko tworzyć łuki bez manipulowania węzłami.



Linię krzywą można narysować, określając jej szerokość (po lewej), a następnie określając jej wysokość i klikając stronę (po prawej).

Narzędzie Inteligentne rysowanie

Narzędzie **Inteligentne rysowanie** umożliwia rysowanie linii prostych i krzywych przez zastosowanie rozpoznawania kształtu.

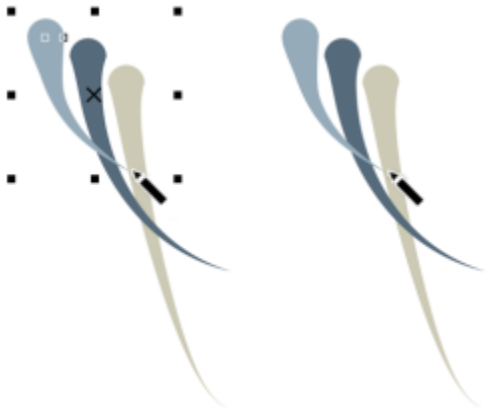
Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Korzystanie z rozpoznawania kształtów" na stronie 195.

Węzły i uchwyty sterujące

Niektóre linie zawierają węzły i uchwyty sterujące, którymi można manipulować i w ten sposób kształtować linie w trakcie rysowania. Więcej informacji na temat typów węzłów można znaleźć w sekcji „Obiekty złożone z krzywych” na stronie 232.

Ukryj prostokąt ograniczający

Rysując linie za pomocą narzędzi krzywych, można ukryć prostokąt ograniczający wyświetlany wokół linii podczas rysowania. Narzędzia krzywych to: **Rysunek odręczny**, **Linia z 2 punktów**, **Krzywe Béziera**, **Pędzel malarski**, **Środki artystyczne**, **Pisak**, **Linia b-sklejana**, **Łamana** i **Krzywa z 3 punktów**.



Prostokąt ograniczający można ukryć, aby następujące po sobie szybko pociągnięcia środków artystycznych były płynniejsze.

Aby narysować linię za pomocą narzędzia Rysunek odręczny

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Rysunek odręczny** .

2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Narysować linię krzywą	Kliknij miejsce, w którym ma się zaczynać linia krzywa, a następnie przeciągnij wskaźnikiem myszy.
Narysować linię prostą	Kliknij w miejscu, gdzie linia ma się zaczynać, a następnie kliknij w miejscu, gdzie ma się kończyć.
Określić gładkość linii krzywej	Wpisz wartość w polu **Wygładzanie krzywych odręcznych** na pasku właściwości. Wyższe wartości powodują tworzenie gładszych krzywych.
Zmienić położenie linii podczas rysowania	Przytrzymaj oba przyciski myszy i przeciągnij linię w nowe położenie.
Dodać segmenty linii do istniejącej linii	Kliknij końcowy węzeł wybranej linii, a następnie kliknij w miejscu, gdzie ma się zakończyć nowy segment.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Utworzyć zamknięty kształt z dwóch lub kilku połączonych linii	Na linii zawierającej dwa segmenty kliknij węzeł końcowy, a następnie kliknij węzeł początkowy.



Linię tworzoną za pomocą narzędzia **Rysunek odręczny** można ograniczyć do wstępnie zdefiniowanego kąta, zwanego kątem wymuszanym, przytrzymując podczas przeciągania naciśnięty klawisz . Ta funkcja przydaje się do rysowania prostych linii pionowych i poziomych. Więcej informacji na temat zmieniania kąta wymuszanego można znaleźć w sekcji „Aby zmienić wymuszany kąt” na stronie 382.

Część zakrzywionej linii odręcznej można wymazać, przytrzymując naciśnięty klawisz **Shift**, a następnie przeciągając wskaźnik nad linią bez zwalniania przycisku myszy.

Aby narysować linię za pomocą narzędzia Łamana

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Łamana**  .

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby narysować segment prosty, kliknij w miejscu, gdzie segment ma się zaczynać, a następnie kliknij w miejscu, gdzie ma się kończyć.
- Aby narysować segment zakrzywiony, kliknij w miejscu, gdzie segment ma się zaczynać, a następnie przeciągnij wskaźnikiem myszy na stronie rysunku.

Można dodać dowolną liczbę segmentów, przełączając się między segmentami zakrzywionymi i prostymi.

3 Kliknij dwukrotnie, aby zakończyć linię.

Można również

Zmienić położenie linii podczas rysowania	Przytrzymaj oba przyciski myszy i przeciągnij linię w nowe położenie.
Umieścić kopię linii na rysunku	Przytrzymaj prawy przycisk myszy i przeciągnij linię w nowe położenie. Kliknij opcję **Kopiuj tutaj**.



Aby automatycznie zamknąć otwarty obiekt, przed utworzeniem segmentu zakrzywionego kliknij przycisk **Zamknij automatycznie krzywą**  na pasku właściwości.

Aby narysować łuk za pomocą narzędzia Łamana

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Łamana**  .

2 Kliknij w oknie rysunku i zwolnij przycisk myszy.

3 Naciśnij i przytrzymaj klawisz **Option**, a następnie przesuń wskaźnik tak, aby utworzyć łuk.

4 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Kliknij, aby zakończyć łuk, i puść klawisz **Option**, aby wrócić do trybu rysowania odręcznego.
- Kliknij, aby zakończyć łuk, i nie puszczając klawisza **Option**, przesuń wskaźnik, aby narysować kolejny łuk.

5 Kliknij dwukrotnie, aby zakończyć linię.

Możesz nacisnąć i przytrzymać klawisz razem z klawiszem **Option**, aby ograniczyć rysowanie łuku do skoków 15-stopniowych lub innego wcześniej zdefiniowanego kąta, zwanego kątem wymuszanym. Więcej informacji na temat zmieniania kąta wymuszanego można znaleźć w sekcji „Wymuszanie kształtu obiektów” na stronie 382.

Aby narysować linię prostą za pomocą narzędzia Linia z 2 punktów

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Linia z 2 punktów**.

2 Wskaż miejsce rozpoczęcia linii i przeciągnij, aby narysować linię.

Aby narysować linię prostopadłą

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Linia z 2 punktów**.

2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Prostopadła linia z 2 punktów**.

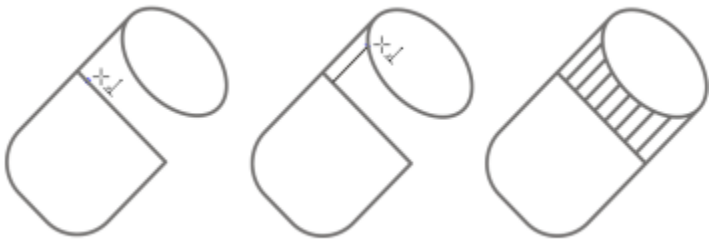
3 Kliknij krawędź obiektu i przeciągnij do położenia, gdzie chcesz umieścić koniec linii.

Aby narysować linię prostopadłą do dwóch obiektów, przeciągnij krawędź drugiego obiektu i zwolnij przycisk myszy, gdy pojawi się prostopadły punkt przyciągania.

Aby przedłużyć linię poza drugi obiekt, przytrzymaj klawisz po wyświetleniu prostopadłego punktu przeciągania i przeciągnij do miejsca, gdzie zostanie umieszczone zakończenie linii.

Tej procedury nie można stosować w przypadku rysowania linii prostopadłych do linii bazowej obiektu tekstowego.

Można również przeciągnąć od istniejącej krzywej, aby narysować linię prostopadłą.



Rysowanie linii prostopadłych

Aby narysować linię styczną

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Linia z 2 punktów**.

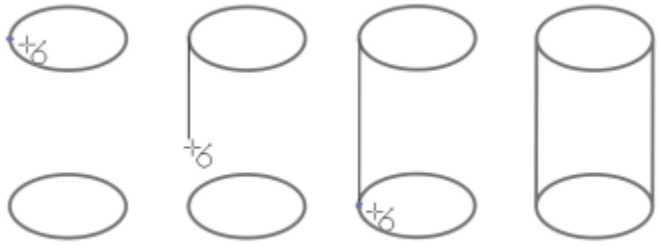
2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Linia styczna z 2 punktów**.

3 Kliknij krawędź zakrzywionego segmentu w obiekcie i przeciągnij do położenia, gdzie chcesz umieścić koniec linii stycznej.

Aby narysować linię styczną do dwóch obiektów, przeciągnij krawędź drugiego obiektu i zwolnij przycisk myszy, gdy pojawi się styczny punkt przyciągania. Gdy punkt przyciągania ćwiartki pokrywa się ze stycznym punktem przyciągania, zostanie wyświetlony punkt przyciągania ćwiartki.

Aby przedłużyć linię poza drugi obiekt, przytrzymaj klawisz **Command** po wyświetleniu stycznego punktu przyciągania i przeciągnij do miejsca, gdzie zostanie umieszczone zakończenie linii.

Trybu **Linia styczna z 2 punktów** można używać do rysowania boków cylindra.



Rysowanie linii stycznych

Aby narysować linię za pomocą narzędzia Krzywe Béziera

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Krzywe Beziera** .

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby narysować segment zakrzywiony, kliknij w miejscu, w którym ma się znaleźć pierwszy węzeł, a następnie przeciągnij uchwyt sterujący w miejsce, w którym ma się znaleźć następny węzeł. Zwolnij przycisk myszy, a następnie przeciągnij uchwyt sterujący, aby utworzyć krzywą.
- Aby narysować segment prosty, kliknij w miejscu, gdzie segment ma się zaczynać, a następnie kliknij w miejscu, gdzie ma się kończyć.

Można dodać dowolną liczbę segmentów.

3 Naciśnij **klawisz spacji**, aby zakończyć linię.

Można również

Narysować segment zakrzywiony, a po nim segment prosty	Narysuj segment zakrzywiony, kliknij dwukrotnie węzeł końcowy, a następnie kliknij w miejscu, w którym segment prosty ma się kończyć.
Narysować segment prosty, a po nim segment zakrzywiony	Narysuj segment prosty. Kliknij punkt końcowy segmentu, przeciągnij wskaźnikiem myszy w wymagane miejsce, a następnie zwolnij przycisk myszy. Przeciągnij wskaźnikiem myszy, aby narysować krzywą.
Zmienić podczas rysowania kąt krzywej na ustaloną wartość przyrostu	Przytrzymując naciśnięty klawisz , przeciągnij uchwyt sterujący.

Aby narysować linię za pomocą narzędzia Pisak

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Pisak** .

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby narysować segment zakrzywiony, kliknij w miejscu, w którym ma się znaleźć pierwszy węzeł, a następnie przeciągnij uchwyt sterujący w miejsce, w którym ma się znaleźć następny węzeł. Zwolnij przycisk myszy, a następnie przeciągnij uchwyt sterujący, aby utworzyć wymaganą krzywą.
   - Aby narysować segment prosty, kliknij w miejscu, gdzie segment ma się zaczynać, a następnie kliknij w miejscu, gdzie ma się kończyć.

   Można dodać dowolną liczbę segmentów, przełączając się między segmentami zakrzywionymi i prostymi. Więcej informacji na temat przełączania segmentów zakrzywionych i prostych można znaleźć w sekcji „Aby narysować linię za pomocą narzędzia Krzywe Béziera” na stronie 147.
3 Kliknij dwukrotnie, aby zakończyć linię.

Można również

Wyświetlić podgląd linii podczas rysowania	Włącz przycisk **Tryb podglądu** na pasku właściwości. Kliknij na stronie rysunku i zwolnij przycisk myszy. Przenieś kursor myszy i kliknij, aby zakończyć linię.
Dodać węzeł do linii	Włącz przycisk **Automatycznie dodawaj lub usuwaj węzły** na pasku właściwości. Wskaż miejsce na linii, w którym chcesz dodać węzeł, a następnie kliknij, gdy wskaźnik przełączy się w stan **Dodaj węzły** .
Usunąć węzeł z linii	Wskaż węzeł, a następnie kliknij, gdy wskaźnik przełączy się w stan **Usuń węzły** .

Aby narysować linię b-sklejaną

1 Kliknij narzędzie **Linia b-sklejana** w przyborniku.
2 Kliknij miejsce, w którym ma się rozpoczynać linia.
3 Kliknij, aby ustawić określoną liczbę punktów sterujących potrzebnych do ukształtowania linii.
   Punkty domyślnie są punktami pływającymi. Jednak podczas klikania można nacisnąć klawisz **V**, aby zamocować punkty sterujące.
4 Kliknij dwukrotnie, aby zakończyć linię.

Można również

Zmienić kształt linii za pomocą punktów sterujących	Za pomocą narzędzia **Kształt** wybierz linię i zmień położenie punktów kontrolnych, aby zmienić kształt linii.
Zwolnij punkt sterujący	Wybierz linię za pomocą narzędzia **Kształt** , kliknij zamocowany punkt kontrolny i kliknij przycisk **Zwolnij punkt sterujący** , na pasku właściwości.

Można również

Zamocuj punkt sterujący	Wybierz linię za pomocą narzędzia **Kształt** , kliknij pływający punkt kontrolny i kliknij przycisk **Zamocuj punkt sterujący** na pasku właściwości.
Dodać punkt sterujący	Wybierz linię za pomocą narzędzia **Kształt** i kliknij dwukrotnie linię sterującą.
Usunąć punkt sterujący	Wybierz linię za pomocą narzędzia **Kształt** i kliknij dwukrotnie punkt sterujący, który chcesz usunąć.
Wybrać wiele punktów sterujących	Wybierz linię za pomocą narzędzia **Kształt** i klikając punkty sterujące, które chcesz wybrać, przytrzymaj klawisz **Shift**.

Dodając linię b-sklejaną poprzez wybranie pierwszego lub ostatniego punktu sterującego, zamocowany punkt sterujący podczas rysowania nowej części linii jest automatycznie zmieniany w pływający punkt sterujący.

Punkty sterujące można również dodawać podczas rysowania linii b-sklejanej, naciskając klawisz **Spacja** zamiast klikania.

Aby narysować krzywą za pomocą narzędzia Krzywa z 3 punktów

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Krzywa z 3 punktów** .

2 Kliknij miejsce, w którym ma się zaczynać linia i przeciągnij do miejsca, w którym ma się kończyć.

3 Zwolnij przycisk myszy, a następnie kliknij miejsce, w którym ma się znaleźć środek krzywej.

Można również

Narysować krzywą kolistą	Podczas przeciągania przytrzymaj naciśnięty klawisz **Command** .
Narysować krzywą symetryczną	Podczas przeciągania przytrzymaj klawisz **Shift**.



Przykłady krzywych od lewej do prawej: Dowolny kształt, okrągła, symetryczna.

Aby ustawić opcje narzędzi Rysunek odręczny i Krzywe Beziera

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Narzędzia**.

2 W lewym oknie okna dialogowego kliknij **Rysunek odręczny**/**Krzywe Beziera**.

3 Przesuń suwak **Wygładzanie krzywych odręcznych**, aby ustawić domyślną gładkość krzywych.

Wyższe wartości powodują tworzenie gładszych krzywych.

4 Określić wartość w dowolnym z następujących pól:

- **Próg narożnika** — do ustawienia wartości, przy której węzeł narożnika zmienia się z ostrego w gładki
- **Próg linii prostej** — do ustawienia wartości, przy której linia odchodzi od prostoliniowości, ale wciąż jest traktowana jako linia prosta
- **Łączenie automatyczne** — do ustawienia odległości, w jakiej muszą się znajdować dwa węzły końcowe aby mogły zostać połączone automatycznie, tworząc zamkniętą krzywą

Aby ukryć prostokąt ograniczający podczas używania narzędzi krzywej

1 W przyborniku kliknij jedno z następujących narzędzi:

- **Rysunek odręczny**
- **Linia z 2 punktów**
- **Krzywe Beziera**
- **Pędzel malarski**
- **Środki artystyczne**
- **Pióro**
- **Linia b-sklejana**
- **Łamana**
- **Krzywa z 3 punktów**

2 Kliknij przycisk **Prostokąt ograniczający** na pasku właściwości.

Ukrycie prostokąta ograniczającego podczas pracy z narzędziami krzywej powoduje ukrycie tego prostokąta w przypadku korzystania z wszystkich narzędzi krzywej. Na przykład ukrycie prostokąta ograniczającego podczas używania narzędzia **Rysunek odręczny** powoduje, że prostokąt nie jest wyświetlany również po wybraniu narzędzia **Krzywe Beziera**.

Możesz również ukryć prostokąt ograniczający klikając menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**, klikając **Pokaż** a następnie zaznaczając pole wyboru **Ukryj prostokąt ograniczający dla narzędzia Krzywa.**

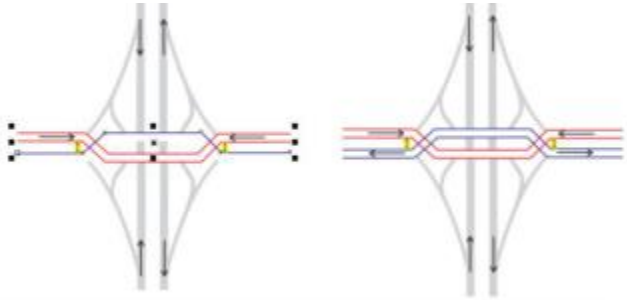
Rysunek równoległy

Tryb Rysunek równoległy umożliwia jednoczesne rysowanie wielu krzywych równoległych podczas kontroli odległości między nimi. Ponadto można ustawić odległość między linią pierwotną a linią równoległą, określając wartość lub przeciągając w dokumencie.

CorelDRAW umożliwia utworzenie jednej lub wielu linii równoległych oraz wyświetlać ich podgląd podczas rysowania. Aby skupić się na linii pierwotnej, można ukryć podgląd. Można także dodać linie równoległe do linii istniejącej.



Od lewej do prawej: Rysowanie równoległe przy użyciu narzędzi Linia z 2 punktów, Krzywa z 3 punktów i Pisak



Krzywe równoległe można rysować jednocześnie.

Tryb rysowania równoległego jest dostępny dla następujących narzędzi:

- **Linia z 2 punktów**
- **Łamana**
- **Krzywa z 3 punktów**
- **Pióro**
- **Krzywe Beziera**
- **Rysunek odręczny**
- **Linia b-sklejana**

Rysowanie linii równoległych

1. Kliknij narzędzie krzywej.
2. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Rysunek równoległy**.
3. Na pasku narzędzi **Rysunek równoległy** kliknij przycisk **Linie równoległe**.

   Aby określić liczbę linii równoległych do dodania, wpisz wartość w polu **Liczba linii**.
4. Narysuj linię.

Można również

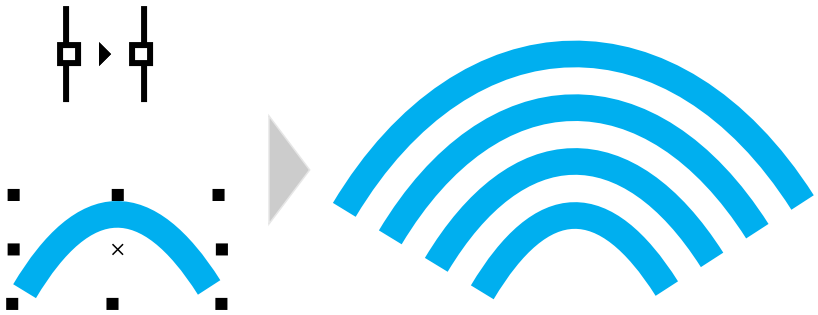
Dodaj linię równoległą na lewo od linii pierwotnej	Na pasku narzędzi kliknij przycisk **Linie równoległe po lewej**.

Można również

Dodaj linię równoległą na prawo od linii pierwotnej	Kliknij przycisk **Linie równoległe po prawej** .
Określ odległość między linią pierwotną a linią równoległą	W polu **Odległość** wpisz odpowiednią wartość. Można także ustawić odległość, zaznaczając pole wyboru **Ustaw odległość interaktywnie** i przeciągając wskaźnik myszy w oknie rysunku.
Ukryj podgląd linii równoległych podczas rysowania	Usuń zaznaczenie pola wyboru **Pogląd linii** .

Dodawanie linii równoległych do linii istniejącej

1. Kliknij linię, używając narzędzia **Wskaźnik**.
2. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Rysunek równoległy** .
3. Na pasku narzędzi **Rysunek równoległy** określ żądane ustawienia.
4. Kliknij opcję **Utwórz z zaznaczonych**.



Dodawanie krzywych równoległych do wybranej krzywej

Linii równoległych nie można dodawać do krzywych zamkniętych.

Linie kaligraficzne i linie z wzorca

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



Pióro kaligraficzne umożliwia rysowanie linii o różnych grubościach.

Program CorelDRAW umożliwia tworzenie linii czułych na nacisk o różnych grubościach. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wektorowe pociągnięcia pędzlem i wejście rysika” na stronie 228.



Kwiat narysowany za pomocą trzech różnych linii z grupy środków artystycznych: linii kaligraficznych (po lewej), linii o różnych grubościach rysowanych pisakiem czułym na nacisk (w środku) oraz linii płaskich z wzorca (po prawej).

Program CorelDRAW zawiera zestaw wzorców linii, które umożliwiają tworzenie grubych pociągnięć o różnych kształtach. Po narysowaniu linii kaligraficznej lub wykorzystaniu linii z wzorca można do niej zastosować wypełnienie, tak jak w przypadku dowolnego innego obiektu.

Aby narysować linię kaligraficzną

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Środki artystyczne** .

2 Kliknij przycisk **Kaligrafia** na pasku właściwości.

3 Wpisz wartość w polu **Kąt kaligrafowania** na pasku właściwości.

4 Przeciągaj wskaźnik aż do uzyskania żądanego kształtu linii.

Można również

Ustawić szerokość linii	Wpisz wartość w polu **Szerokość pociągnięcia** na pasku właściwości.

Można również

Wygładzić krawędzie linii	Wpisz wartość w polu **Wygładzanie krzywych odręcznych** na pasku właściwości.
Zastosować transformacje grubości linii podczas skalowania	Kliknij przycisk **Skaluj pociągnięcie z obiektem** na pasku narzędzi.



Ustawiona szerokość to maksymalna szerokość linii. Rzeczywista szerokość linii wynika ze stosunku kąta rysowanej linii do kąta kaligrafowania.

Aby narysować linię z wzorca

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Środki artystyczne**.
2. Kliknij przycisk **Wzorzec** na pasku właściwości.
3. Wybierz linię z wzorca na liście **Wzorzec pociągnięcia**.
4. Przeciągaj wskaźnik aż do uzyskania żądanego kształtu linii.

Można również

Ustawić szerokość linii	Wpisz wartość w polu **Szerokość pociągnięcia** na pasku właściwości.
Wygładzić krawędzie linii	Wpisz wartość w polu **Wygładzanie krzywych odręcznych** na pasku właściwości.
Zastosować transformacje grubości linii podczas skalowania	Kliknij przycisk **Skaluj pociągnięcie z obiektem** na pasku narzędzi.



Linie z wzorca można również wybrać za pomocą okna dokowanego **Środki artystyczne** Inspektor **Środki artystyczne** możesz otworzyć klikając **Efekty** ▸ **Środki artystyczne**.

LiveSketch

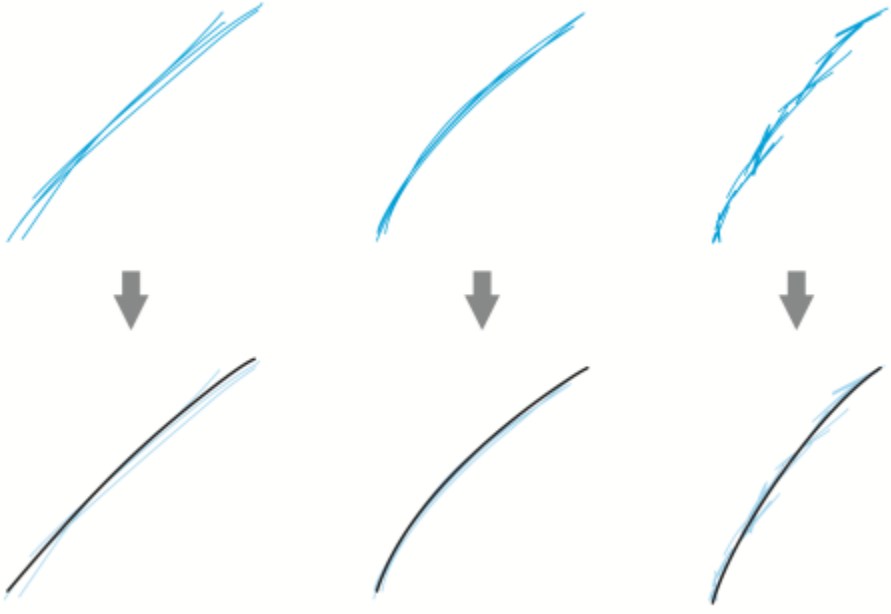
Nowe narzędzie **LiveSketch** zapewnia prostotę i szybkość szkicowania odręcznego w połączeniu z inteligentnym dostosowaniem pociągnięć i rysunkiem wektorowym. W trakcie szkicowania program CorelDRAW analizuje właściwości, tymczasową kolejność i bliskość pociągnięć wejściowych, koryguje je i przekształca w krzywe Béziera.

Narzędzie **LiveSketch**, doskonałe dla szybkich szkiców i rysunków, przyspiesza przepływ pracy i pozwala skupić się na procesie twórczym. Zamiast zajmować się węzłami i uchwytami oraz przełączać się między narzędziami, możesz dać upust kreatywności, uzyskując żądany rezultat szybko i skutecznie. Nie musisz już skanować ani trasować szkiców. Możesz od razu szkicować koncepcje i pomysły projektowe przy użyciu krzywych wektorowych.



Niezależnie od tego, czy dysponujesz doskonałymi umiejętnościami szkicowania, czy też dopiero uczysz się szkicować, program CorelDRAW może dostosować Twoje pociągnięcia i pomóc Ci szybciej przekształcać pomysły z wyobraźni w rzeczywistość. Ilustracja Andrew Stacey.

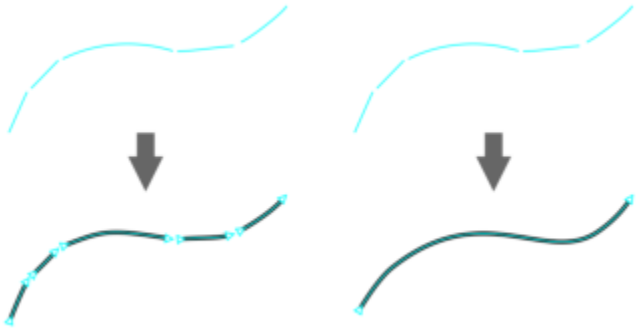
CorelDRAW obsługuje większość popularnych stylów rysowania: dyskretnie nakładające się pociągnięcia, pociągnięcia zagięte (wykonywane do przodu i do tyłu, nakładającymi się liniami), bazgroły (krótkie odcinki rysowane szybko jedna po drugiej, tworzące długie linie i duże formy).



Pociągnięcia przed korektą (u góry) i po korekcie pociągnięć (u dołu): dyskretnie nakładające się pociągnięcia (po lewej), pociągnięcia zagięte (w środku), bazgroły (po prawej)

Aby maksymalnie wykorzystać narzędzie **LiveSketch**, skorzystaj z rysika i dostosuj program CorelDRAW do swojego stylu szkicowania.

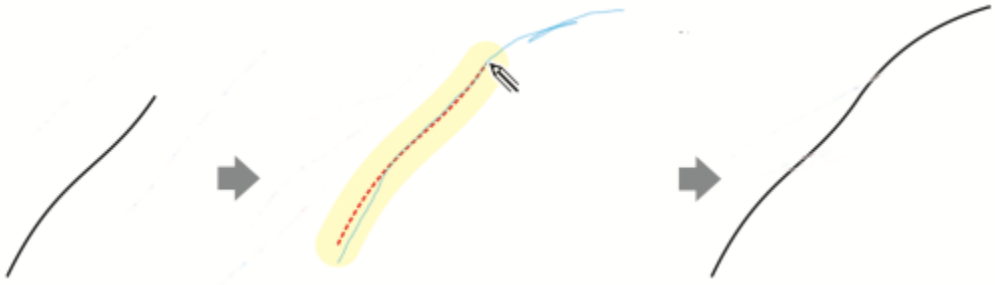
Możesz określić czas aktywowania korekty pociągnięć po wykonaniu jednego pociągnięcia lub większej ich liczby. Na przykład w przypadku ustawieniu czasomierza na jedną sekundę i wykonaniu kilku pociągnięć funkcja korekty pociągnięć zostanie aktywowana jedną sekundę po zakończeniu rysowania. Czasomierz tworzy tymczasowe okno, w którym wykonywane dyskretne pociągnięcia są analizowane i przekształcane w krzywe. Zachęcamy do eksperymentowania z zegarem, aby znaleźć ustawienie najlepiej dopasowane do szybkości i stylu szkicowania. W przypadku korzystania z kilku mniejszych pociągnięć w celu utworzenia większej linii, ustaw krótki czas opóźnienia, aby od razu utworzyć krzywe i uzyskać kadencję szkicowania. Możesz także zwiększyć czas opóźnienia do 5 sekund i skorzystać z podglądu na żywo, aby wyświetlić pociągnięcia wejściowe i przetwarzać je. Ustawienie dłuższego okresu opóźnienia daje też więcej czasu na manipulowanie liniami.



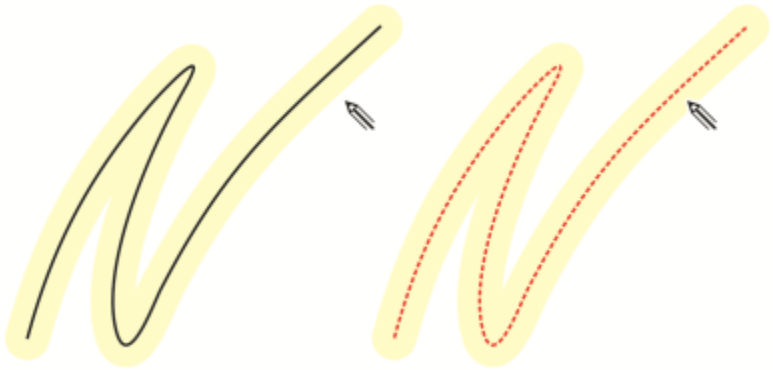
W przypadku ustawienia czasomierza na 0 milisekund (po lewej) kolejne pociągnięcia są przekształcane w dyskretne krzywe. W przypadku ustawienia czasomierza na 1 sekundę (po prawej) kolejne pociągnięcia są łączone w jedną krzywą.

Można zresetować czasomierz i skorygować pociągnięcia przed upływem określonego czasu. Można także usunąć pociągnięcia przed ich skorygowaniem.

W miarę wykonywania kompozycji można podjąć decyzję o ponownym narysowaniu istniejących linii, aby zmienić ich pozycję i kształt lub po prostu dopracować je. Program CorelDRAW pozwala na modyfikowanie istniejących krzywych poprzez uwzględnianie ich w szkicu jako nowe pociągnięcia wejściowe. Można określić szerokość obszaru edytowalnego wokół wcześniej narysowanych krzywych. Podczas szkicowania w obrębie tego obszaru istniejące krzywe są przetwarzane wraz z innymi pociągnięciami wejściowymi i podlegają ponownej korekcie; podczas szkicowania poza określoną odległością pociągnięcia wejściowe są dodawane jako nowe obiekty,

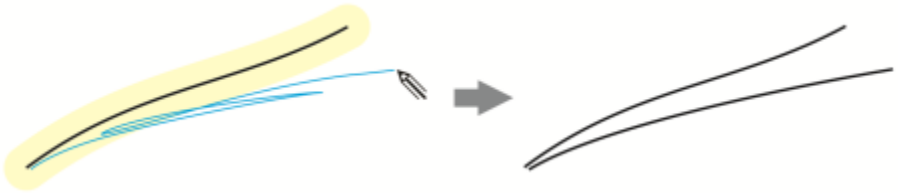


Istniejące pociągnięcie (po lewej); nowe pociągnięcie (w kolorze niebieskim) jest tworzone w pobliżu istniejącej krzywej (w środku); istniejące pociągnięcie zostaje wydłużone i skorygowane (po prawej).



Podczas przemieszczania wskaźnika w obrębie edytowalnego obszaru istniejącej krzywej zostaje ona wyróżniona celem wskazania, że podlega modyfikacji.

Chcąc naszkicować bardzo blisko istniejących linii lub narysować na pociągnięciach, aby je wzmocnić, można tymczasowo lub stale wyłączyć korektę pociągnięć opartą na bliskości, przez co pociągnięcia będą dodawane jako oddzielne obiekty.



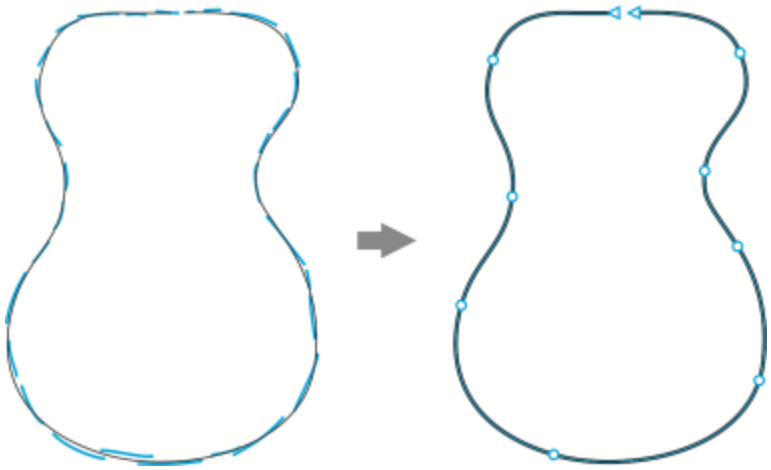
Wyłącz grupowanie pociągnięć oparte na bliskości, aby pociągnięcia pozostały odrębnymi obiektami.

W przypadku włączenia istniejącej krzywej do szkicu otrzymana krzywa dziedziczy właściwości krzywej istniejącej.



Krzywa utworzona przy użyciu narzędzia Środki artystyczne (po lewej); Nowe pociągnięcie narysowane przy użyciu narzędzia LiveSketch znajduje się poniżej progu bliskości istniejącego pociągnięcia (w środku); uzyskane pociągnięcie dziedziczy właściwości istniejącej krzywej (po prawej).

Niekiedy może pojawić się konieczność zdefiniowania całego obszaru kształtu lub obiektu za pomocą jednej krzywej. Może jednak pojawić się trudność z utrzymaniem gładkich linii na dużej odległości albo w całej długiej krzywej bez odrywania rysika od tabletu lub zwalniania przycisku myszy. CorelDRAW może pomóc uzyskać linie ciągłe, tworząc jednolitą krzywą z pociągnięć rysowanych w obrębie określonego przedziału czasowego.

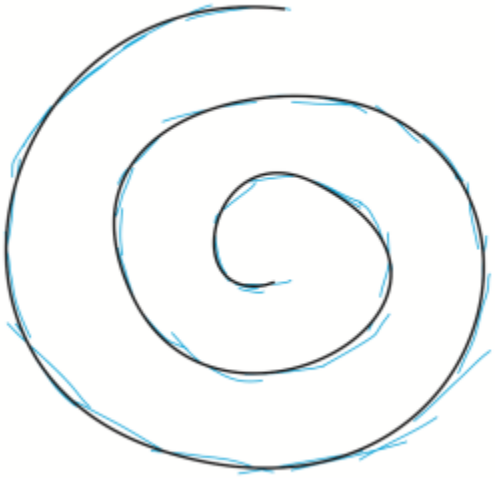


Przykład obiektu utworzonego z pociągnięć połączonych w jedną krzywą.

Należy pamiętać, że program CorelDRAW przetwarza tylko pociągnięcia wejściowe utworzone w określonym czasie opóźnienia, dlatego może pojawić się konieczność dostosowania czasomierza w zależności od tempa szkicowania.

W miarę pojawiania się kolejnych szkiców, gdy zaczyna się poprawiać dokładność i wygląd linii, może wystąpić potrzeba wymazania istniejących krzywych lub ich części. Można łatwo przełączyć się na tryb wymazywania, odwracając rysik (jeśli rysik jest wyposażony w końcówkę z gumką), a następnie wrócić do trybu szkicowania, odwracając go ponownie. Pamiętaj, że w przypadku wybrania krzywej usuwane są tylko części tej krzywej. Jeśli chcesz usunąć dowolną część swojego rysunku, upewnij się, że usunięto zaznaczenie wszystkich obiektów przed użyciem gumki rysika. Informacje na temat usuwania zaznaczenia obiektów można znaleźć w sekcji „Aby usunąć zaznaczenie obiektów” na stronie 327. Jeśli dany rysik nie jest wyposażony w gumkę lub używasz myszy, krzywe można usuwać przy użyciu narzędzia **Gumka**. Więcej informacji na temat usuwania krzywych Béziera można znaleźć w sekcji „Aby wymazać obszar obrazu” na stronie 274.

Domyślnie w programie CorelDRAW podczas rysowania pokazywany jest obraz skorygowanego pociągnięcia. Jeśli uznasz podgląd na żywo za zbyt rozpraszający, możesz go ukryć.



W trybie podglądu w programie CorelDRAW wyświetlane jest skorygowane pociągnięcie (kolor czarny) przed upływem czasu opóźnienia i przetworzeniem pociągnięć wejściowych (kolor niebieski).

Można kontrolować stopień wygładzania stosowanego do krzywych.

Aby szkicować przy użyciu narzędzia LiveSketch

1 W przyborniku kliknij narzędzie **LiveSketch**  .

2 Na pasku właściwości skoryguj dowolne ustawienia.

3 Zacznij szkicować w oknie dokumentu.



Można także uzyskać dostęp do narzędzia **LiveSketch**  , naciskając klawisz **S** na klawiaturze.

Aby ustawić opóźnienie przed skorygowaniem pociągnięć wejściowych

- Przesuń suwak **Czasomierz**.



Domyślnie opóźnienie wynosi 1000 milisekund, czyli 1 sekundę. Minimalne opóźnienie wynosi 0 milisekund, maksymalne — 5 sekundy.

Kliknięcie innego narzędzia przez upływem określonego czasu opóźnienia powoduje zastosowanie korekty pociągnięć.



Naciśnij klawisz **Return**, aby zresetować czasomierz i skorygować pociągnięcia przed upływem czasu opóźnienia.

Naciśnij klawisz **Esc**, aby usunąć pociągnięcie wejściowe przed skorygowaniem.

Ustawienie dłuższego okresu opóźnienia daje więcej czasu na manipulowanie liniami.

Aby ponownie skorygować istniejącą krzywą

1 Kliknij przycisk przełączania **Włącz krzywe**  na pasku właściwości, aby go włączyć.

2 Przesuń suwak **Odległość od krzywej**, aby ustawić odległość, w której istniejące krzywe są włączane do szkicu jako nowe pociągnięcia wejściowe.

3 Naszkicuj na istniejącym pociągnięciu, aby je zmodyfikować.



Aby tymczasowo wyłączyć korektę pociągnięć opartą na bliskości, przytrzymaj klawisz **Shift** i wykonaj jedno pociągnięcie lub kilka pociągnięć.

Aby na stałe wyłączyć korektę pociągnięć opartą na bliskości, kliknij przycisk przełączania **Włącz krzywe**  na pasku właściwości.



Domyślnie próg odległości to 5 pikseli. Wartość minimalna wynosi 0 pikseli, maksymalna — 40 pikseli.

Aby utworzyć jedną krzywą z pociągnięć

1 Kliknij przycisk **Utwórz jedną krzywą**  na pasku właściwości, aby zezwolić na przekształcenie pociągnięć wejściowych w jedną linię ciągłą.

2 Zacznij szkicować w oknie dokumentu.

Aby uzyskać najlepsze rezultaty, ustaw dłuższy czas opóźnienia. Program CorelDRAW przetwarza tylko pociągnięcia mieszczące się w określonym czasie opóźnienia.

Aby wymazać krzywą

1 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Usunąć obszar rysunku	Usuń zaznaczenie wszystkich obiektów na stronie rysunku.
Usunąć elementy krzywej	Zaznacz krzywą. **Uwaga:** Domyślnie zaznaczona jest ostatnia krzywa narysowana przed podniesieniem rysika z tabletu.

2 Odwróć rysik, aby automatycznie przełączyć się do trybu wymazywania, i wymaż niechciane obszary.

Aby wymazać krzywą lub części krzywej, jeśli rysik nie jest wyposażony w końcówkę z gumką lub przy korzystaniu z myszy, zaznacz krzywą, kliknij narzędzie **Gumka** w przyborniku i przeciągnij myszą obszar do wymazania.

Można zmienić rozmiar i kształt końcówki gumki. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji „Aby wymazać obszar obrazu” na stronie 274.

Aby pokazać lub ukryć podgląd otrzymanej krzywej

- Kliknij przycisk **Tryb podglądu** na pasku właściwości.

Aby kontrolować gładkość krzywej

- Wpisz wartość w polu **Wygładzanie krzywych** na pasku właściwości.

Wyższe wartości powodują tworzenie gładszych krzywych.

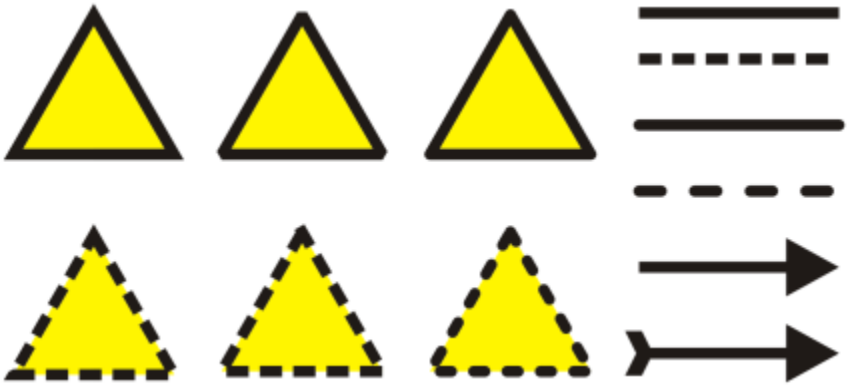
Formatowanie linii i konturów

Linie są traktowane tak samo, jak kontury kształtów zamkniętych, takich jak elipsy i wielokąty. W niektórych programach kontury są znane jako pociągnięcia lub grube linie.

Wygląd linii i konturów można zmienić za pomocą elementów sterujących dostępnych w sekcji **Kontur** okna dokowanego **Właściwości obiektu** Na przykład można określić kolor, szerokość i styl linii oraz konturów. Linie z wzorca dostępne w programie CorelDRAW są ciągłe lub przerywane.

Narożniki i punkty końcowe

Można wybrać styl narożników, określając w ten sposób kształt narożników w liniach, a także wybrać styl zakończeń, aby zmienić wygląd punktów końcowych linii.



W górnym i dolnym rzędzie trójkątów zastosowano różne style narożników. Do linii w prawym górnym rogu zastosowano różne zakończenia. Do linii w prawym dolnym rogu zastosowano strzałki.

W przypadku linii przerywanych i konturów opcja **Przerwy domyślne** stosuje przerwy wzdłuż linii i konturów bez żadnych korekt w narożnikach i punktach końcowych. Jednakże można kontrolować wygląd przerw w obszarach końcowych i narożnych przy użyciu dwóch dodatkowych opcji. Opcja **Wyrównaj przerwy** wyrównuje przerwy z punktami końcowymi i narożnymi, w związku z czym nie występują puste miejsca w narożnikach oraz na początku i końcu linii lub konturu. Opcja **Przerwy stałe** tworzy przerwy o stałej długości w punktach końcowych i narożnych.

Limit złącza ostrego

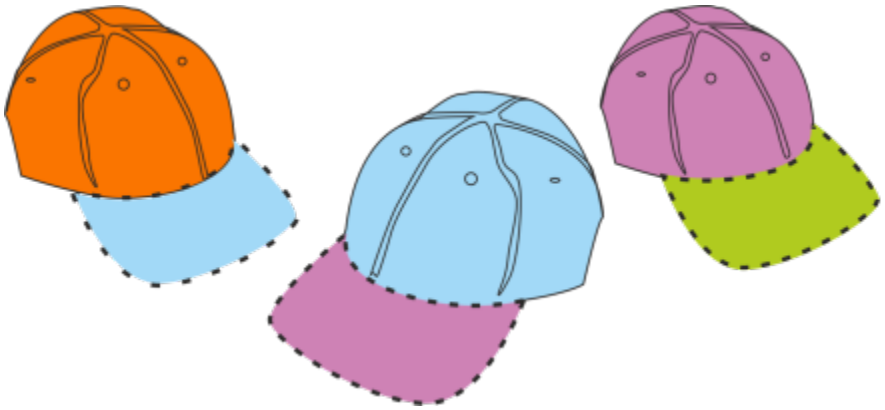
Można ustawić limit złącza ostrego, aby określić kształt narożników w obiektach zawierających linie stykające się pod kątem ostrym. Narożniki o kątach przekraczających limit złącza ostrego mają kształt ostry, a narożniki o kątach poniżej tego limitu są fazowane (ścinane).

Ustawienia Za wypełnieniem, Skaluj z obiektem i Nadrukowanie konturu

Domyślnie kontur jest stosowany na wierzchu wypełnienia obiektu, ale można zastosować go za wypełnieniem, tak aby wypełnienie zakrywało kontur. Można także powiązać grubość konturu z rozmiarem obiektu, tak aby kontur zwiększał się w przypadku zwiększania obiektu oraz zmniejszał przy jego zmniejszaniu. Ponadto można ustawić drukowanie konturu na kolorach leżących poniżej bez usuwania ich podczas wydruku.

Położenie konturu

Można określić położenie konturu, umieszczając go wewnątrz lub na zewnątrz obiektu albo wyśrodkowując go tak, aby w równym stopniu nakładał się na wewnętrzną i zewnętrzną część obiektu. Skutki pozycjonowania konturu są lepiej widoczne w przypadku konturów o dużej grubości.



Można określić położenie konturu. Opcje położenia konturu od lewej do prawej: na zewnątrz, wyśrodkowany i wewnątrz.

Style linii i kontury kaligraficzne

Można tworzyć niestandardowe style linii oraz edytować dostępne style linii z wzorca.

Dodatkowo można tworzyć wykresy kaligraficzne. Kontur kaligraficzny ma różną grubość, dzięki czemu powstaje efekt rysunku odręcznego.

Domyślne właściwości linii i konturów

Domyślne właściwości linii i konturu każdego nowo rysowanego obiektu są następujące:

- kolor czarny,
- linia ciągła,
- kwadratowy styl narożników i zakończeń,
- kontur wyśrodkowany,
- niestosowanie strzałek,
- stosowanie konturu na wypełnieniu obiektu,
- brak powiązania konturu z rozmiarem obiektu.

Jednak w każdej chwili można zmienić dowolne z domyślnych właściwości linii i konturu.

Kontury cięcia

Aby utworzyć kontur cięcia dla takich urządzeń, jak plotery, wycinarki folii winylowej i drukarki wycinające, należy najpierw przypisać odpowiedni wstępnie zdefiniowany kolor (zazwyczaj CutContour), określony przez producenta urządzenia.

Należy pamiętać, że kontury cięcia nie są drukowane, jeśli zostaną zidentyfikowane przez urządzenie RIP lub drukarkę wycinającą. Jeśli chcesz, aby kontury były drukowane, kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Kształtowanie** ▸ **Granice**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby utworzyć granicę wokół zaznaczonych obiektów” na stronie 337.

Aby zmienić kolor linii lub konturu

1. Wybierz linię lub obiekt z konturem.
2. Kliknij przytrzymując klawisz Control kolor na ekranowej palecie kolorów.

Aby określić ustawienia linii i konturów

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.
3. W sekcji **Kontur** wpisz wartość w polu **Szerokość**.
   Jeśli sekcja **Kontur** nie jest wyświetlana, kliknij pozycję **Kontur**.
   Jeśli chcesz zmienić kolor, otwórz selektor kolorów i wybierz kolor.
4. Wybierz styl linii w polu **Styl**.

Można również

Zmienić jednostki miary szerokości konturu	Wybierz jednostkę miary z listy **Jednostki konturu**. **Wskazówka**: aby zapisać jednostki miary dla szerokości konturu jako domyślne dla nowych dokumentów, kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Zapisz ustawienia jako domyślne**, zaznacz pole wyboru **Ogólne** w obszarze **Preferencje dokumentu** i kliknij przycisk **Zapisz**.
Ustawić kształt narożników	Kliknij jeden z następujących przycisków:

Można również

- **Ostre narożniki** — umożliwia utworzenie szpiczastych narożników.
- **Zaokrąglone narożniki** — umożliwia utworzenie zaokrąglonych narożników.
- **Fazowane narożniki** — umożliwia utworzenie ściętych narożników.



Narożniki od lewej do prawej: ostre, zaokrąglone i fazowane

Ustawić wygląd punktów końcowych otwartych ścieżek

Kliknij jeden z następujących przycisków:

- **Nakrywka kwadratowa** — umożliwia utworzenie kwadratowych kształtów końcowych.
- **Nakrywka okrągła** — umożliwia utworzenie zaokrąglonych kształtów końcowych.
- **Przedłużona nakrywka kwadratowa** — umożliwia utworzenie kwadratowych kształtów końcowych, zwiększających długość linii.



Zakończenia linii od lewej do prawej: Nakrywka kwadratowa, Przedłużona nakrywka kwadratowa i Nakrywka okrągła

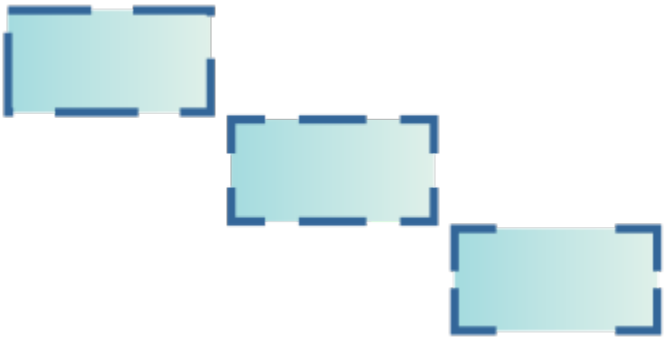
Kontrolować narożniki i punkty końcowe linii przerywanych i konturów

Kliknij jeden z następujących przycisków:

- Przycisk **Wyrównaj przerwy** — wyrównuje przerwy z punktami końcowymi i narożnymi linii i konturów
- Przycisk **Przerwy stałe** — tworzy przerwy o stałej długości w narożnikach i punktach końcowych. Przerwy te są o połowę krótsze niż pierwsza przerwa w deseniu linii przerywanej.

Wskazówka: Przycisk **Przerwy domyślne**, który jest domyślnie włączony, rozkłada przerwy równo wzdłuż linii lub konturu bez wprowadzania żadnych korekt.

Można również



Opcje linii kropkowanej od dołu do góry: Przerwy domyślne, Wyrówna przerwy iPrzerwy stałe

Ustawić limit złącza ostrego dla linii stykających się pod kątem ostrym

Wpisz wartość w polu **Limit złącza ostrego**.



Linie spotykają się pod tym samym kątem ostrym. Po lewej: Kąt przekracza limit złącza ostrego, tworząc narożnik ostry. Po prawej: Kąt nie przekracza limitu złącza ostrego, tworząc narożnik fazowany.

Określić położenie konturu

Kliknij jeden z następujących przycisków:

- **Kontur na zewnątrz** — kontur zostaje umieszczony na zewnątrz obiektu.
- **Kontur wyśrodkowany** — kontur zostaje umieszczony wzdłuż krawędzi obiektu.
- **Kontur wewnątrz** — kontur zostaje umieszczony wewnątrz obiektu.

Zastosować kontur za wypełnieniem obiektu

Zaznacz pole wyboru **Za wypełnieniem**.

Jeśli to pole wyboru nie jest wyświetlane, kliknij przycisk strzałki w dolnej części sekcji **Kontur**.

Można również



Pole wyboru Za wypełnieniem jest wyłączone (po lewej) i włączone (po prawej).

Powiązać grubość konturu z rozmiarem obiektu	Zaznacz pole wyboru **Skaluj z obiektem**. Jeśli to pole wyboru nie jest wyświetlane, kliknij przycisk strzałki w dolnej części sekcji **Kontur**.



Od lewej do prawej: Obiekt oryginalny; obiekt przeskalowany z wyłączoną opcją Skaluj z obiektem — brak zmiany grubości konturu; obiekt przeskalowany z włączoną opcją Skaluj z obiektem

Ustawić drukowanie konturu na kolorach leżących poniżej	Zaznacz pole wyboru **Nadrukowanie konturu**. Jeśli to pole wyboru nie jest wyświetlane, kliknij przycisk strzałki w dolnej części sekcji **Kontur**.

Szerokość konturu zaznaczonego obiektu można również zmienić, wpisując wartość w polu **Szerokość konturu** na pasku właściwości.

Aby utworzyć lub edytować styl linii

1. Zaznacz obiekt.
2. W sekcji **Kontur** inspektora **Właściwości** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości)**, wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Utworzyć styl linii	Kliknij przycisk **Ustawienia** i przesuń suwak w oknie dialogowym **Edytuj styl linii**. Klikając pola po lewej stronie

Aby	Wykonaj następujące czynności
	suwaka, można zdefiniować rozmieszczenie i gęstość kropek w nowym stylu linii. Kliknij **Dodaj**.
Edytować styl linii	Wybierz styl linii z listy **Styl**, a następnie kliknij przycisk **Ustawienia** . Utwórz styl linii w oknie dialogowym **Edytuj styl linii**, a następnie kliknij przycisk **Zastąp**.

Aby utworzyć kontur kaligraficzny

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.
3. W sekcji **Kontur** kliknij jeden z następujących przycisków, aby ustawić kształt narożników:
   - **Ostre narożniki** 
   - **Zaokrąglone narożniki** 
   - **Fazowane narożniki** 

   Jeśli sekcja **Kontur** nie jest wyświetlana, kliknij pozycję **Kontur**.
4. Wpisz wartość w polu **Nacisk**, aby zmienić szerokość końcówki pióra.

   Jeśli pole **Nacisk** nie jest wyświetlane, kliknij przycisk strzałki w dolnej części sekcji **Kontur**.

   Zakres wartości wynosi od 1 do 100; ustawieniem domyślnym jest 100. Zmniejszenie tej wartości nadaje końcówkom kwadratowym kształt prostokątny, a okrągłym — owalny, powodując powstanie wyraźniejszego efektu kaligraficznego.
5. Wpisz wartość w polu **Nachyl końcówkę**, aby zmienić orientację pióra względem powierzchni rysunku.

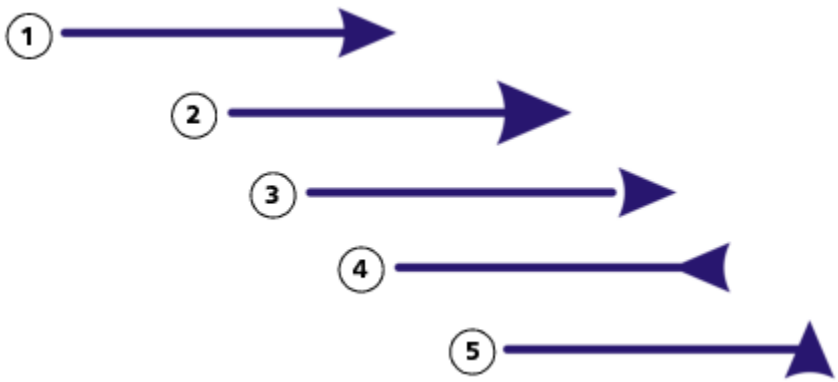
   Aby zresetować wartości **Nacisk** oraz **Nachyl końcówkę** i przywrócić wartości oryginalne, kliknij przycisk **Domyślne**.



Wartości **Nacisk** i **Kąt** można także dopasować, przeciągając wskaźnikiem myszy w oknie podglądu **Kształt końcówki**.

Dodawanie strzałek do linii i krzywych

Strzałki pozwalają na ulepszenie punktów początkowych i końcowych linii i krzywych. Atrybuty strzałki można określić precyzyjnie. Można na przykład bardzo dokładnie określić rozmiar, przesunięcie lub obrót strzałki Można również odbić strzałkę w poziomie lub w pionie. Określone atrybuty strzałek można zachować do wykorzystania w przyszłości.



Strzałka oryginalna (1), o zmienionej wielkości (2), przesunięta o 60% wzdłuż osi x (3), odbita w poziomie (4) i obrócona o 90 stopni (5).

Istniejące wzorce strzałek można zmieniać i tworzyć wzorce oparte na istniejących wzorcach. Ponadto można tworzyć wzorce strzałek oparte na obiektach takich, jak krzywa lub kształt zamknięty. Zbędne wzorce strzałek można usuwać.

Aby dodać strzałkę

1. Wybierz linię lub krzywą.
2. Otwórz selektor **początku strzałki** na pasku właściwości i kliknij kształt kończący linię.
3. Kliknij selektor **końca strzałki** i kliknij kształt kończący linię.

Możesz usunąć strzałkę, wybierając wzorzec **Bez strzałki** z selektora **początku strzałki** lub **końca strzałki**.

Możesz też dodać groty strzałek z okna dialogowego w sekcji **Kontur** inspektora **Właściwości**.

Aby określić atrybuty linii lub krzywej

1. Używając narzędzia **Wskaźnik** , wybierz linię lub krzywą ze strzałką.
2. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.
3. W sekcji **Kontur** kliknij przycisk **Ustawienia strzałki** , znajdujący się obok selektora **początku strzałki** lub **końca strzałki**, a następnie kliknij pozycję **Atrybuty**.
   Jeśli sekcja **Kontur** nie jest wyświetlana, kliknij pozycję **Kontur**. Jeśli przycisk **Ustawienia strzałki** nie jest wyświetlany, kliknij strzałkę na przycisku w dolnej części sekcji **Kontur**.
   Jeśli chcesz, aby strzałki początkowa i końcowa miały taki sam rozmiar, przesunięcie, kąt obrotu i orientację, zaznacz pole wyboru **Współdziel atrybuty**.
4. W oknie dialogowym **Atrybuty strzałki** wykonaj dowolne z zadań opisanych w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Określić rozmiar strzałki	W obszarze **Rozmiar** wpisz wartość w polu **Długość** lub **Szerokość**. Aby proporcje obiektu nie zostały zachowane, usuń zaznaczenie pola wyboru **Proporcjonalnie**.
Przesunąć strzałkę	W obszarze **Przesunięcie** wpisz wartości w polach **X** i **Y**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Utworzyć odbicie lustrzane strzałki	W obszarze **Odbicie lustrzane** zaznacz pole wyboru **Poziomo** lub **Pionowo**.
Obrócić strzałkę	Określ kąt w polu **Obrót**.
Zapisać niestandardowe atrybuty strzałki jako wzorzec strzałki	Zaznacz pole wyboru **Zapisz jako wzorzec strzałki**. Dostęp do nowych wzorców strzałek można uzyskać za pomocą selektorów **początku strzałki** i **końca strzałki**.



Można przełączyć strzałki z jednego końca linii lub krzywej na drugi, klikając przycisk **Ustawienia strzałki**, a następnie klikając pozycję **Zamień**.

Można usunąć strzałkę z linii lub krzywej, klikając przycisk **Ustawienia strzałki** i klikając pozycję **Brak**.

Aby edytować wzorzec strzałki

1. Używając narzędzia **Wskaźnik** , zaznacz obiekt ze strzałką.
2. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.
3. W sekcji **Kontur** kliknij przycisk **Ustawienia strzałki**, znajdujący się obok selektora **początku strzałki** lub **końca strzałki**, a następnie kliknij pozycję **Edytuj**.

   Jeśli sekcja **Kontur** nie jest wyświetlana, kliknij pozycję **Kontur**. Jeśli selektor **początku strzałki** nie jest wyświetlany, kliknij strzałkę w dolnej części sekcji **Kontur**.
4. W oknie dialogowym **Atrybuty strzałki** określ żądane atrybuty.



Wzorzec strzałki można utworzyć na podstawie istniejącego wzorca. Kliknij przycisk **Ustawienia strzałki** i kliknij pozycję **Nowy**. Następnie w oknie dialogowym **Atrybuty strzałki** określ żądane atrybuty i wprowadź nazwę wzorca w obszarze **Zapisz strzałkę**.

Aby usunąć wzorzec strzałki, wybierz wzorzec na selektorze **początku strzałki** lub **końca strzałki**, kliknij przycisk **Ustawienia strzałki** i kliknij pozycję **Usuń**.

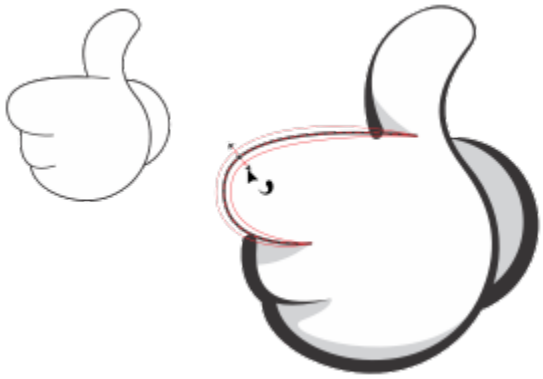
Aby utworzyć wzorzec strzałki z obiektu

1. Wybierz obiekt, który zostanie użyty jako strzałka.
2. Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Utwórz** ▸ **Strzałka**.
3. W oknie dialogowym **Utwórz strzałkę** wpisz wartość w polu **Długość** lub **Szerokość**.

   Aby proporcje strzałki nie zostały zachowane, usuń zaznaczenie pola wyboru **Proporcjonalnie** i wprowadź wartości w obydwu polach: **Długość** i **Szerokość**.

Kontury zmienne

Możesz zmieniać szerokość konturów obiektów, aby tworzyć dynamiczne, naturalnie wyglądające linie i kształty.



Możesz zastosować kontur różnych szerokości za pomocą narzędzia Kontur zmienny.

Najpierw należy dodać węzeł zmiennego konturu do konturu. Następnie należy zaznaczyć węzeł zmiennego konturu, a uchwyt wyboru ze strzałką pojawia się prostopadle do linii przerywanej, która reprezentuje kontur, aby ułatwić zmiany szerokości. Następnie można dostosować szerokość konturu, przeciągając strzałkę po obu stronach uchwytu. Szerokość konturu można modyfikować symetrycznie lub asymetrycznie.

Właściwości konturu zmiennego można skopiować z jednego obiektu na inny. Można również modyfikować kontur bez wpływu na jego właściwości konturu zmiennego.

Aby zmienić szerokość konturu:

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Kontur zmienny** .
2. Kliknij obiekt.
   Wzdłuż konturu pojawi się linia przerywana.
3. Kliknij dwukrotnie przerywaną linię w miejscu, w którym chcesz rozpocząć zmianę szerokości.
   Do konturu zostanie dodany węzeł konturu zmiennego ze strzałkami.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij strzałki po obu stronach węzła, aby ustawić szerokość konturu symetrycznie.
   - Przytrzymaj klawisz **Shift** i przeciągnij strzałkę, aby asymetrycznie dostosować szerokość konturu.

Dodatkowe funkcje:

Dokładnie dostosuj szerokość konturu	Wybierz węzeł konturu zmiennego i wpisz wartości w polach **Strona 1** i **Strona 2** na pasku właściwości. Aby stawić szerokość symetrycznie, kliknij przycisk **Zablokuj proporcje** na pasku właściwości. Maksymalna szerokość konturu po jednej stronie wynosi 450 punktów. Całkowita szerokość konturu zmiennego jest wyświetlana w polu **Łącznie** na pasku właściwości.
Jednocześnie dostosuj wiele węzłów	Przytrzymaj klawisz **Command**, kliknij węzły konturu zmiennego, które chcesz dostosować i przeciągnij dowolną strzałkę.

Dodatkowe funkcje:

	Aby wybrać kolejne węzły, przytrzymaj naciśnięty klawisz **Shift**, kliknij pierwszy węzeł, a następnie ostatni węzeł, który chcesz wybrać.
Skopiuj właściwości konturu zmiennego z jednego obiektu do drugiego	Za pomocą narzędzia **Kontur zmienny** kliknij obiekt, do którego chcesz zastosować kontur zmienny. Kliknij przycisk **Kopiuj kontur zmienny** na pasku właściwości, a następnie kliknij obiekt, z którego chcesz skopiować właściwości.
Zmień położenie węzła na konturze	Przeciągnij węzeł w nowe miejsce na linii przerywanej. **Uwaga:** węzeł konturu zmiennego nie może być przeciągnięty nad innym węzłem konturu zmiennego. **Wskazówki:** • Można zmienić położenie węzła konturu zmiennego, przeciągając węzeł w suwaku **Kontur zmienny** w inspektorze **Właściwości** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**). • Można również zmienić położenie węzła konturu zmiennego, wprowadzając wartość procentową w polu **Pozycja** w inspektorze **Właściwości**. Pozycja węzła jest względna do początku linii (od lewej do prawej) lub zamkniętej krzywej (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).
Skaluj kontur zmienny podczas skalowania konturu obiektu	Kliknij przycisk **Skaluj szerokość z pociągnięciem** na pasku narzędzi.
Usuń węzeł konturu zmiennego	Kliknij dwukrotnie węzeł konturu zmiennego.
Usuń wszystkie węzły konturu zmiennej z konturu	Wybierz kontur za pomocą narzędzia **Kontur zmienny** i kliknij opcję **Wyczyść węzły** na pasku właściwości.

Gdy rysunek zawierający kontur zmienny jest otwarty w wersji CorelDRAW wcześniejszej niż 24.3, kontur zmienny jest traktowany jak wypełniony obiekt.

Kolory linii przerywanej są oparte na kolorach głównych i dodatkowych używanych dla węzłów i uchwytów. Informacje na temat zmieniania kolorów można znaleźć w sekcji „Aby utworzyć niestandardowy schemat kolorów dla węzłów, uchwytów i podglądów” na stronie 292.

Można także uzyskać dostęp do narzędzia **Kontur zmienny**, naciskając klawisz **V** na klawiaturze.

Można również dodać węzeł konturu zmiennego, klikając kontur za pomocą narzędzia **Kontur zmienny**, gdzie chcemy dodać węzeł i klikając przycisk **Dodaj węzeł** na pasku właściwości. Aby usunąć węzeł, zaznacz go i kliknij przycisk **Usuń węzeł** na pasku właściwości.

Kopiowanie, konwertowanie, usuwanie i zastępowanie konturów

Program CorelDRAW umożliwia kopiowanie właściwości konturów do innych obiektów.

Ponadto można przekształcić kontur w obiekt, a także usunąć kontur. Przekształcenie konturu w obiekt powoduje utworzenie zamkniętego obiektu bez wypełnienia, który ma kształt konturu. Do nowego obiektu można stosować wypełnienia i efekty specjalne. Można wyszukać obiekty wg szerokości i koloru ich konturu i zastąpić te wartości innymi.

Aby skopiować właściwości konturu do innego obiektu

1. Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** zaznacz obiekt zawierający kontur, który chcesz skopiować.
2. Prawym przyciskiem myszy przeciągnij obiekt źródłowy na obiekt docelowy, do którego chcesz zastosować kontur.
   Niebieski kontur oryginalnego obiektu podąża za wskaźnikiem do nowego obiektu.
3. Gdy wskaźnik zmieni się we wskaźnik krzyżowy , zwolnij przycisk myszy i wybierz z menu kontekstowego polecenie **Kopiuj kontur tutaj**.

Właściwości konturu można również skopiować za pomocą narzędzia **Pipeta atrybutów** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby skopiować właściwości wypełnienia, konturu lub tekstu z jednego obiektu do drugiego” na stronie 347.

Można także pobrać próbkę koloru z istniejącego obiektu i zastosować kolor próbki do konturu innego obiektu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby pobrać próbkę koloru” na stronie 421.

Aby przekształcić kontur w obiekt

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Przekształć kontur w obiekt**.

Kontur staje się zamkniętym obiektem bez wypełnienia, niezależnym od wypełnienia oryginalnego obiektu. Aby zastosować wypełnienie do nowego obiektu, zastosuj wypełnienie do obszaru, który wcześniej był konturem oryginalnego obiektu.



Gwiazda z zastosowanym konturem (po lewej); kontur przekształcony w obiekt niezależny od oryginalnego wypełnienia (środek); wypełnienie tonalne zastosowane do nowego obiektu zamkniętego.

Aby usunąć kontur obiektu

1. Zaznacz obiekt.
2. Z listy **Szerokość konturu** na pasku właściwości wybierz pozycję **Brak**.

Kontur obiektu możesz też usunąć zaznaczając obiekt i klikając z przytrzymanym klawiszem Control próbnik **Brak koloru** na palecie kolorów.

Aby wyszukać i zamienić szerokość konturu

1. Kliknij kolejno **Edycja** ▸ **Znajdź i zamień**.
2. W inspektorze **Znajdź i zamień** wybierz **Znajdź obiekty** z listy w górnej części inspektora.
3. Zaznacz opcję **Właściwości konturu**.
4. Zaznacz pole wyboru **Szerokość konturu** w obszarze **Znajdź**.
5. Określ szukaną szerokość konturu.
6. Zaznacz pole wyboru **Szerokość konturu** w obszarze **Zamień** i określ zastępczą szerokość konturu.
7. Kliknij **Znajdź** i kliknij jedną z następujących opcji:
   - **Znajdź kolejny >** lub **Znajdź poprzedni <**, aby przewinąć obiekty, które spełniają kryteria wyszukiwania konturu.
   - **Znajdź wszystkie** lub **Znajdź wszystkie na stronie**, aby zaznaczyć wszystkie obiekty na aktywnej stronie, które spełniają kryteria wyszukiwania konturu.
   - **Zamień**, aby zamienić kontur zaznaczonego obiektu.
   - **Zamień wszystkie**, aby zamienić wszystkie obiekty, które spełniają kryteria wyszukiwania konturu.

Można również

Znajdź i zamień kontur - ustawienia skalowania	Zaznacz pole wyboru **Skaluj kontur z obrazem** w obszarze **Znajdź** i określ ustawienie do wyszukania. Następnie zaznacz pole wyboru **Skaluj kontur z obrazem** w obszarze **Zamień** i określ zastępcze ustawienie.
Znajdź i zamień kontur - ustawienia nadrukowania	Zaznacz pole wyboru **Nadrukowanie konturu** w obszarze **Znajdź** i określ ustawienie do wyszukania. Następnie zaznacz pole wyboru **Nadrukowanie konturu** w obszarze **Zamień** i określ ustawienie zastępcze.

Aby znaleźć i zamienić kolory konturu

1. Kliknij kolejno **Edycja** ▸ **Znajdź i zamień**.
2. W inspektorze **Znajdź i zamień** wybierz **Znajdź obiekty** z listy w górnej części inspektora.
3. Zaznacz opcję **Kolor**.
4. W obszarze **Znajdź** wybierz kolor, który chcesz znaleźć w próbniku kolorów.
5. W obszarze **Zamień** wybierz kolor z selektora kolorów.
6. W obszarze **Zastosuj do** zaznacz pole wyboru **Kontury**.
7. Kliknij **znajdź** i kliknij jedną z następujących opcji:
   - **Znajdź kolejny >** lub **Znajdź poprzedni <**, aby przewinąć obiekty, które spełniają kryteria wyszukiwania konturu.
   - **Znajdź wszystkie** lub **Znajdź wszystkie na stronie**, aby zaznaczyć wszystkie obiekty na aktywnej stronie, które spełniają kryteria wyszukiwania konturu.
   - **Zamień**, aby zamienić kolor konturu zaznaczonego obiektu.
   - **Zamień wszystkie** , aby zamienić kolory wszystkich konturów, które spełniają kryteria wyszukiwania konturu.

Rozpylanie obiektów wzdłuż linii

Program CorelDRAW umożliwia rozpylenie szeregu obiektów w jednej linii. Wzdłuż linii można rozpylać nie tylko obiekty graficzne i tekstowe, ale również zaimportowane mapy bitowe i symbole.

Wygląd linii rozpylania można kontrolować, dostosowując wielkość odstępów między obiektami. Można także zmieniać kolejność obiektów na linii. Na przykład jeśli rozpylana jest seria obiektów, która zawiera gwiazdkę, trójkąt i kwadrat, można zmienić kolejność rozpylania, tak aby kwadrat pojawiał się najpierw, po nim trójkąt, a na końcu gwiazdka. CorelDRAW umożliwia także zmianę pozycji obiektów na linii rozpylania poprzez obracanie ich wzdłuż linii lub przesuwanie w jednym z czterech kierunków: naprzemiennie, w lewo, losowo lub w prawo. Można na przykład wybrać przesunięcie w lewo, aby wyrównać rozpylane obiekty do lewej strony ścieżki.

Można także utworzyć nowy deseń rozpylania z własnych obiektów.



Obiekty rozpylane wzdłuż linii krzywej (po lewej). Obiekty i linia zmodyfikowane po rozpyleniu obiektów (po prawej).

Aby rozpylić deseń

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Środki artystyczne**.
2. Kliknij przycisk **Rozpylacz** na pasku właściwości.
3. Wybierz kategorię wzoru rozpylacza na liście **Kategoria** dostępnej na pasku właściwości.
4. Wybierz wzór rozpylacza na liście **Wzór rozpylacza** dostępnej na pasku właściwości.
5. Przeciągnij wskaźnik myszy, aby narysować linię.

Można również

Dostosować liczbę obiektów rozpylanych w każdym z odstępów	Wpisz liczbę w górnym polu **Liczba obrazów na jedno dotknięcie oraz odstępy obrazków**  na pasku właściwości.
Dostosować odstępy pomiędzy dotknięciami	Wpisz liczbę w dolnym polu **Liczba obrazów na jedno dotknięcie oraz odstępy obrazków**  na pasku właściwości.

Można również

Ustalić kolejność rozpylania	Wybierz kolejność rozpylania na liście **Kolejność rozpylania** dostępnej na pasku właściwości.
Dostosować rozmiar rozpylanych obiektów	Wpisz liczbę w górnym polu **Rozmiar rozpylanych obiektów** na pasku właściwości.
Stopniowo zwiększać lub zmniejszać rozmiar rozpylanych obiektów wzdłuż linii	Wpisz liczbę w dolnym polu **Rozmiar rozpylanych obiektów** na pasku właściwości.
Zastosować transformacje grubości linii rozpylacza podczas skalowania	Kliknij przycisk **Skaluj pociągnięcie z obiektem**  na pasku narzędzi.



Zwiększenie wartości rozmiaru obiektów rozpylanych wzdłuż linii powoduje, że rozmieszczane wzdłuż linii obiekty są coraz większe.

Wzór rozpylacza zawierający bardziej złożone obiekty wymaga większej ilości zasobów systemowych. W przypadku użycia złożonych obiektów program CorelDRAW wymaga więcej czasu na utworzenie linii, a obecność tych obiektów zwiększa rozmiar pliku. Zastosowanie symboli w każdej grupie może pomóc w zmniejszeniu rozmiaru pliku oraz zmniejszyć wymagania stawiane systemowi.



Można również wybrać wzory rozpylania za pomocą inspektora **Środki artystyczne**. Inspektor **Środki artystyczne** można otworzyć, klikając kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Środki artystyczne**.

Aby obrócić rozpylaną linię

1. Zaznacz wzór rozpylacza, który ma zostać zmodyfikowany.
2. Kliknij przycisk **Obrót**  na pasku właściwości.
3. Wpisz wartość z zakresu od 0 do 360 w polu **Kąt** na pasku właściwości.
   Aby każdy z rozpylanych obiektów był obracany o coraz większy kąt, zaznacz pole wyboru **Uwzględnij przyrost** i wpisz odpowiednią wartość w polu **Przyrost**.
4. Włącz jedną z następujących opcji:
   - **Względem ścieżki** — powoduje obracanie obiektów względem linii.
   - **Względem strony** — powoduje obracanie obiektów względem strony.
5. Naciśnij klawisz **Return**.

Aby przesunąć rozpylane linie

1. Wybierz wzór rozpylacza.
2. Kliknij przycisk **Przesunięcie**  na pasku właściwości.
3. Zaznacz pole **Uwzględnij przesunięcie**, aby przesunąć obiekty ze ścieżki rozpylanej linii.
   Aby zmienić rozmiar przesunięcia, wpisz nową wartość w polu **Przesunięcie**.
4. Wybierz kierunek przesunięcia z listy **Kierunek przesunięcia**.

   Aby obiekty znajdowały się na przemian z lewej i z prawej strony linii, wybierz opcję **Przemiennie**.

Aby utworzyć nowy wzór rozpylacza

1. Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Środki artystyczne**.
2. Zaznacz obiekt, grupę obiektów lub symbol.
3. Kliknij przycisk **Zapisz** w inspektorze **Środki artystyczne**.
4. Zaznacz opcję **Rozpylacz obiektów**.
5. Kliknij przycisk **OK**.
6. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
7. Kliknij przycisk **Zapisz**.

Wzory rozpylacza są zapisywane jako pliki programu CorelDRAW (CDR) i są dostępne z poziomu pozycji **Niestandardowe** dostępnej na liście **Kategoria** na pasku właściwości **Środki artystyczne** po wybraniu wzory rozpylacza na liście **Wzór rozpylacza**.

Aby usunąć niestandardowy wzór rozpylacza, wybierz go na liście **Wzór rozpylacza** na pasku właściwości i kliknij przycisk **Usuń** .

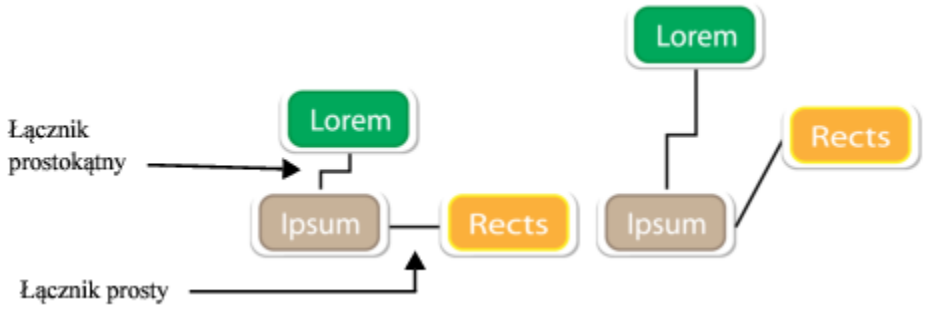
Linie łączników i linie objaśnień

Łączniki można rysować między obiektami. Obiekty pozostają połączone tymi liniami nawet wtedy, gdy jeden z nich lub oba zostają przesunięte. Łączniki, nazywane również „liniami relacji", są wykorzystywane w rysunkach technicznych takich jak wykresy,schematy blokowe i diagramy. Więcej informacji na temat rysowania kształtów schematów blokowych można znaleźć w sekcji „Kształty wstępnie zdefiniowane" na stronie 194.

Użytkownik może narysować trzy typy łączników. Można narysować łącznik prosty. Można również narysować łącznik o prostokątnym, ostrym lub zaokrąglonym narożniku. Łączniki można edytować, przesuwając, dodając lub usuwając segmenty.

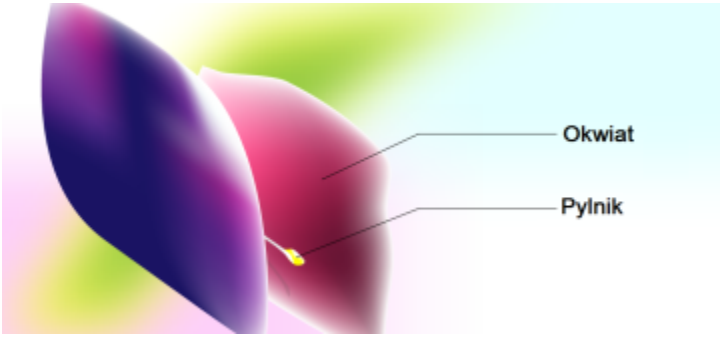
Za pomocą elementów sterujących na pasku właściwości można modyfikować szerokość i styl łącznika oraz stosować strzałki. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Formatowanie linii i konturów" na stronie 160. Można również zmienić kolor łączników.

Możesz ustawić wartości domyślne dla linii łączników, takie jak punkty przyciągania i odległości od obiektów, które łączą.



Przesuwanie obiektów nie powoduje odłączenia łączników.

W programie można rysować linie objaśnień pozwalające nadać obiektom etykiety i zwrócić na nie uwagę.



Przykłady objaśnień

Aby w precyzyjny sposób stosować łączniki i linie objaśnień, należy włączyć przyciąganie ich do określonych węzłów w obiektach. Więcej informacji na temat przyciągania oraz trybów przyciągania można znaleźć w sekcji „Przyciąganie obiektów” na stronie 356.

Nie można zastosować trybu ostrości do łączników i obiektów dołączonych do łączników. Więcej informacji na temat trybu ostrości można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.

Aby narysować łącznik między co najmniej dwoma obiektami

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Łącznik**, a następnie kliknij jeden z poniższych elementów na pasku właściwości:
- Narzędzie **Łącznik prostoliniowy** — aby utworzyć prosty łącznik pod dowolnym kątem.
- Narzędzie **Łącznik prosty** — aby utworzyć łącznik zawierający segmenty poziome i pionowe ustawione pod kątem prostym.
- Narzędzie **Łącznik zaokrąglony prostokątny** — aby utworzyć łącznik zawierający elementy poziome i pionowe ustawione pod kątem prostym z zaokrągleniem.

2 Przeciągnij od węzła na jednym obiekcie do węzła na drugim obiekcie.

Można również

Przesunąć segment poziomy w linii łącznika kątowego	Za pomocą narzędzia **Kształt** wybierz łącznik, a następnie przeciągnij środkowy węzeł segmentu, który chcesz przesunąć.
Przesunąć punkt końcowy łącznika kątowego	Za pomocą narzędzia **Kształt** przeciągnij węzeł końcowy wzdłuż krawędzi obiektu.
Dodać segment w linii łącznika kątowego	Przeciągnij węzeł narożnika za pomocą narzędzia **Kształt** .
Usunąć segment w linii łącznika kątowego	Za pomocą narzędzia **Kształt** przeciągnij węzeł narożnika nad najbliższym węzłem narożnika.

Aby zmodyfikować kierunek łącznika

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Edycja punktu zaczepienia**

2 Kliknij punkt zaczepienia, od którego chcesz zmienić kierunek łącznika.

3 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Zmień kierunek punktu zaczepienia** .

4 W polu **Zmień kierunek punktu zaczepienia** wpisz jedną z następujących wartości:

- **0** — ustawia łącznik w prawo.
- **90** — ustawia łącznik prosto do góry.
- **180** — ustawia łącznik w lewo.
- **270** — ustawia łącznik prosto w dół.

Można również zmienić kierunek jedynie łączników prostokątnych.

Aby dodać punkt zaczepienia do obiektu

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Edycja punktu zaczepienia**

2 Aby dodać punkt zaczepienia, kliknij dwukrotnie w dowolnym punkcie obiektu.

Punkty zaczepienia dodawane do obiektu domyślnie nie są dostępne jako punkty przyciągania łącznika, kiedy obiekt jest przesuwany na rysunku. Aby punkt zaczepienia był dostępny jako punkt przyciągania, wybierz go za pomocą narzędzia **Edycja punktu zaczepienia**, i kliknij przycisk **Automatyczny punkt zaczepienia** dostępny na pasku właściwości.

Domyślnie położenie punktu zaczepienia jest obliczane w odniesieniu do jego położenia na stronie. Punkt zaczepienia można określić w odniesieniu do obiektu, do którego jest on dołączony. Jest to użyteczne, jeśli punkty zaczepienia będą ustawione w tym samym położeniu względnym w wielu obiektach. Aby ustawić położenie punktu zaczepienia względem obiektu, zaznacz dany punkt za pomocą narzędzia **Edycja punktu zaczepienia** . Na pasku właściwości kliknij przycisk **Względem obiektu** i wpisz współrzędne w polu **Położenie punktu zaczepienia**.

Aby przesunąć lub usunąć punkt zaczepienia

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przesunąć zaczepienie do dowolnego położenia na obwodzie obiektu	Używając narzędzia **Edycja punktu zaczepienia** , przeciągnij punkt zaczepienia do innego punktu na obwodzie.
Przesunąć zaczepienie do środka obiektu	Przeciągnij punkt zaczepienia do dowolnego punktu wewnątrz obiektu.
Usunąć zaczepienie	Na pasku właściwości kliknij przycisk **Usuń punkt zaczepienia** .

Aby określić łącznik jako pływający wokół obiektów

1 Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** wybierz obiekt, do którego jest dołączony łącznik.

2 Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.

3 W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Podsumowanie**, aby wyświetlić dodatkowe opcje.

4 Zaznacz pole wyboru **Zawijaj łącznik**.

Aby łącznik mógł pływać wokół obiektu, dany łącznik należy dołączyć do obiektu co najmniej w jednym końcu.

Aby dodać etykietę tekstową do łącznika

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Łącznik** , a następnie kliknij jeden z poniższych elementów na pasku właściwości:

- **Łącznik prostoliniowy** (narzędzie)
- **Łącznik prostokątny** (narzędzie)
- **Łącznik zaokrąglony prostokątny** (narzędzie)

2 Kliknij dwukrotnie łącznik.
Zostanie wyświetlony kursor tekstowy.

3 Wpisz tekst.

Przesuwanie łącznika nie powoduje odłączenia etykiety tekstowej.

Aby wybrać ustawienia domyślne dla linii łącznika

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Narzędzia**.

2 W lewym oknie okna dialogowego kliknij **Łącznik**.

3 Aby ograniczyć przyciąganie i łączenie linii łącznika tylko do punktów zaczepienia w obiektach, odznacz pole wyboru **Użyj punktów geometrycznych jako punktów przyciągania**. Po odznaczeniu tego pola wyboru możesz przyciągać i łączyć linie łącznika z węzłami krawędziowymi, węzłami środkowymi oraz innymi punktami geometrycznymi obiektów.

4 Aby zwiększyć lub zmniejszyć odległość między liniami łącznika a obiektami, w polu **Odległość od obiektu** wpisz wartość większą lub mniejszą. Ustawienie to nie dotyczy prostych linii łącznika.

Aby narysować objaśnienie

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Objaśnienie z 2 odcinków** .

Narzędzie **Objaśnienie z 2 odcinków** znajduje się na palecie wysuwanej **Wymiarowanie**.

2 Kliknij miejsce, w którym ma się zaczynać pierwszy segment objaśnienia, i przeciągnij do położenia, w którym ma się kończyć pierwszy segment.

3 Kliknij miejsce, w którym ma się kończyć drugi segment objaśnienia.
Na końcu linii objaśnienia zostanie wyświetlony kursor tekstowy , wskazując miejsce, w którym należy wpisać etykietę obiektu.

4 Wpisz tekst objaśnienia.

Można również

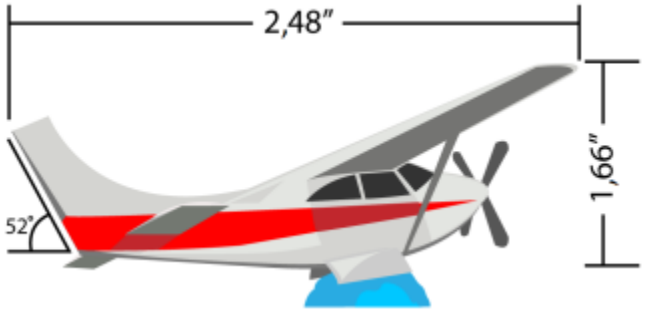
Zmienić kształt objaśnienia	Wybierz kształt z selektora **Kształt objaśnienia** na pasku właściwości.
Zmienić odległość między tekstem a kształtem objaśnienia	Wpisz wartość w polu **Odstęp**.

Aby niezależnie edytować linię objaśnienia i tekst objaśnienia (jako linię i obiekt tekstowy), trzeba najpierw oddzielić linię objaśnienia od tekstu objaśnienia, klikając kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Rozłącz - Objaśnienie**.

Linie wymiarowe

Można rysować linie wymiarowe, wskazujące odległość między dwoma punktami na rysunku lub rozmiar obiektów. Można dodać kilka typów linii wymiarowych:

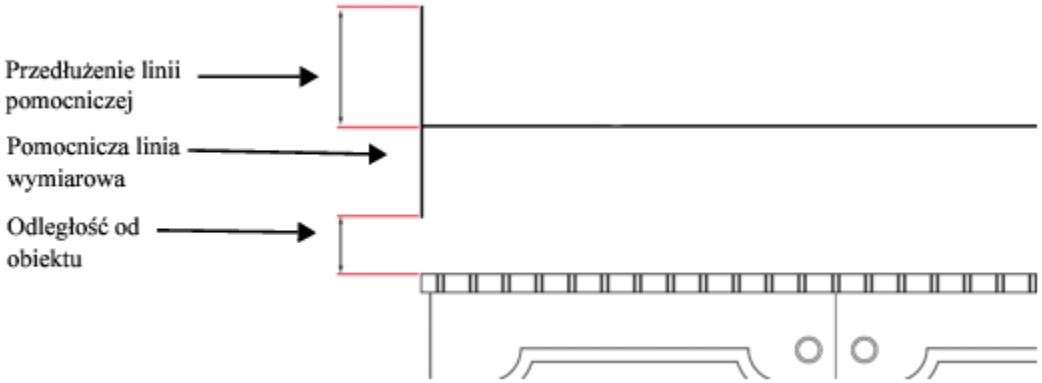
- *Linie wymiarowe równoległe* mierzą rzeczywistą odległość między dwoma węzłami.
- *Linie wymiarowe pionowe lub poziome* mierzą odległość w pionie (oś y) lub poziomie (oś x) między dwoma dowolnymi węzłami.
- *Linie wymiarowe kątowe* mierzą kąty.
- *Linie wymiarowe segmentowe* mierzą odległość liniową między końcowymi węzłami segmentu lub odległość liniową między dwoma najdalszymi węzłami w wielu segmentach. Linie wymiarowe segmentowe mogą też mierzyć kolejne zaznaczone segmenty.



Linie wymiarowe od lewej do prawej: kątowa, pozioma i pionowa

Sposób wyświetlania linii wymiarowych można ustawić. Można np. wybrać jednostkę miary, określić pozycję i czcionkę jednostek wymiaru oraz dodać prefiks lub sufiks do tekstu wymiaru. Można również ustawić wartości domyślne dla wszystkich nowo tworzonych linii wymiarowych.

Pomocnicze linie wymiarowe, na których spoczywają linie wymiarowe, można dostosować. Można określić odległość między liniami wymiarowymi a mierzonym obiektem oraz długość przedłużenia linii pomocniczych. Przedłużenie linii pomocniczej to część pomocniczej linii wymiarowej leżąca poza strzałkami wymiarowymi.



Można dostosować linie wymiarowe, określając wartości przedłużenia linii pomocniczej, pomocniczej linii wymiarowej oraz odległości od obiektu.

Domyślnie tekst wymiaru jest dynamiczny. Jeśli rozmiar obiektu z dołączoną linią wymiarową ulegnie zmianie, tekst wymiaru jest automatycznie aktualizowany i wyświetlany w nowym rozmiarze. W razie potrzeby można określić tekst wymiaru jako statyczny.

Aby w precyzyjny sposób stosować linie wymiarowe, należy włączyć przyciąganie ich do określonych węzłów w obiektach. Więcej informacji na temat przyciągania oraz trybów przyciągania można znaleźć w sekcji „Przyciąganie obiektów” na stronie 356.

Nie można zastosować trybu skupienia do linii wymiarowych, ale można go zastosować do tekstu wymiaru. Więcej informacji na temat trybu skupienia można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.

Aby narysować pionową, poziomą lub równoległą linię wymiarową

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby narysować równoległą linię wymiarową, w przyborniku kliknij narzędzie **Wymiar równoległy** .
   - Aby narysować pionową lub poziomą linię wymiarową, kliknij pozycję **Wymiar poziomy lub pionowy (narzędzie)** .
2. Kliknij, aby umieścić punkt początkowy, i przeciągnij do położenia, gdzie zostanie umieszczony punkt końcowy linii wymiarowej.
3. Przesuń wskaźnik myszy, aby ustawić linię wymiarową, i kliknij, aby umieścić tekst wymiaru.

   Domyślnie tekst wymiaru jest ustawiony po środku linii wymiaru.

Aby narysować linie wymiarowe łamane

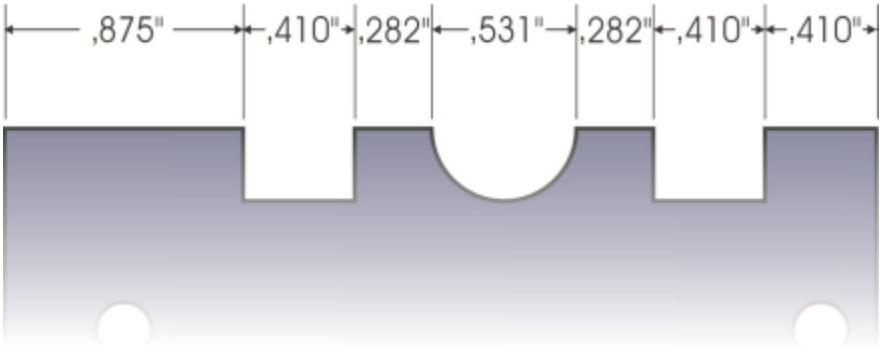
1. W przyborniku kliknij narzędzie **Wymiar kątowy** .
2. Kliknij miejsce, w którym mają się przeciąć dwie linie tworzące kąt, i przeciągnij do miejsca zakończenia pierwszej linii.
3. Kliknij miejsce, w którym ma się kończyć druga linia.
4. Kliknij miejsce, w którym ma zostać wyświetlona etykieta kąta.

Aby narysować segmentową linię wymiarową

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Wymiar segmentu** .
2. Kliknij segment, który zostanie zmierzony.
3. Przesuń wskaźnik myszy do miejsca, gdzie zostanie umieszczona linia wymiarowa, i kliknij miejsce, gdzie zostanie umieszczony tekst wymiaru.

Można również

Zmierzyć odległość między dwoma najodleglejszymi węzłami w wielu segmentach	Za pomocą narzędzia **Wymiar segmentu** zaznacz markizą segmenty, przeciągnij do miejsca, gdzie zostanie umieszczona linia wymiaru, i kliknij położenie, w którym zostanie wstawiony tekst wymiaru.
Automatycznie zmierzyć kolejne segmenty	Kliknij przycisk **Automatyczne sukcesywne wymiarowanie** na pasku właściwości, a następnie zaznacz markizą segmenty, które zostaną zmierzone. Przeciągnij, aby ustawić linię wymiarową, i kliknij, aby umieścić tekst wymiaru.



Linie wymiaru segmentu można automatycznie stosować do wybranych kolejnych segmentów.

Aby określić wyświetlanie jednostek wymiaru

1 Wybierz linię wymiarową.

2 Wybierz opcje z następujących list na pasku właściwości:

- **Styl wymiaru** — umożliwia wybór ułamkowych, dziesiętnych lub standardowych jednostek wymiaru.
- **Dokładność wymiaru** — umożliwia wybór stopnia dokładności wymiarów.
- **Jednostki wymiaru** — umożliwia wybór jednostki wymiaru.

Można również

Ukryć jednostki wymiaru	Kliknij przycisk **Pokaż jednostki** .
Określić położenie jednostek wymiaru	Kliknij przycisk **Położenie tekstu** na pasku właściwości, a następnie kliknij położenie tekstu.
Zmienić czcionkę wyświetlania jednostek wymiaru oraz jej rozmiar	Zaznacz tekst wymiaru za pomocą narzędzia **Wskaźnik** . Na pasku właściwości wybierz styl czcionki z listy **Czcionka**, a następnie wpisz wartość w polu **Rozmiar czcionki**.
Określić prefiks lub sufiks tekstu wymiaru	Wpisz prefiks lub sufiks w polu **Prefiks** lub **Sufiks** na pasku właściwości.
Ukryć lub wyświetlić zero wiodące z linią wymiaru	Na pasku właściwości kliknij przycisk **Zero wiodące** . (Zero wiodące domyślnie jest wyświetlane na liniach wymiaru).
Określić tekst wymiaru jako statyczny	Kliknij przycisk **Dynamiczne wymiarowanie** . Większość elementów sterujących linii wymiarowej stanie się niedostępnych. Jeśli rozmiar obiektu z dołączoną linią wymiarową ulegnie zmianie, tekst wymiaru nie zostanie zaktualizowany.

Aby ustawić domyślne właściwości nowych linii wymiarowych

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Narzędzia**.
2. W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij jeden z poniższych elementów:
   - **Wymiar kątowy** - do ustawiania domyślnych właściwości kątowych linii wymiarowych
   - **Wymiar** - do ustawiania domyślnych właściwości wszystkich pozostałych linii wymiarowych
3. Określ styl, dokładność i jednostki oraz sufiks i prefiks wymiarów.

   W przypadku kątowych linii wymiarowych kontrola stylu wymiaru jest neidostępna.

Aby dostosować pomocnicze linie wymiarowe

1. Wybierz linię wymiarową.
2. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Preferencje linii wymiarowych** .
3. Aby określić odległość między pomocniczymi liniami wymiarowymi i obiektem, zaznacz pole wyboru **Odległość od obiektu** i w polu **Odległość** wpisz wartość.
4. Aby określić długość przedłużenia linii pomocniczych, zaznacz pole wyboru **Przedłużenie linii pomocniczych** i w polu **Odległość** wpisz wartość.

Pisaki i urządzenia czułe na nacisk

Następujące narzędzia w programie CorelDRAW umożliwiają korzystanie z rysików, pisaków i piórek czułych na nacisk: **Pędzel malarski**, **Środki artystyczne** (tryb **Ekspresja**), **Gumka**, **Smużenie**, **Ślimak**, **Przyciągaj i odpychaj**, **Pędzel chropowaty** i **Rozmazywanie**.

Można ponadto różnicować pociągnięcia pędzla przy użyciu nachylenia pisaka i oprawy pisaka wraz z narzędziem **Środki artystyczne** (tryb **Ekspresja**) oraz narzędziami **Gumka**, **Chropowatość** i **Rozmazanie**. Należy pamiętać, że nachylenia lub oprawy pisaka można używać tylko wówczas, gdy pisak lub rysik obsługują te funkcje.

Ustawienia nacisku i pisaka

Gdy korzystasz z rysika lub tabletu graficznego czułego na nacisk w programie CorelDRAW, o szerokości pociągnięć decyduje stopień nacisku rysika. Różni użytkownicy stosują różny nacisk, a w samej aplikacji można skonfigurować ustawienia pisaka odpowiadające sile nacisku. Odpowiednie ustawienia pisaka są przydatne szczególnie przy słabym nacisku. Jeśli pociągnięcie nie zostawia śladu, dzięki zmianie ustawień pisaka można zwiększyć czułość określonych narzędzi. Ustawienia te należy także zmienić, jeśli są widoczne nagłe zmiany szerokości pociągnięcia. Zmiany ustawień można dokonać na stronie **Ustawienia pisaka** okna dialogowego **Preferencje**. Ustawienia pisaka można zapisywać jako wzorce do późniejszego wykorzystania.



Można dostosować ustawienia pisaka, aby odpowiadały sile pociągnięć.

Nachylenie i oprawa

Nachylenie pisaka umożliwia zróżnicowanie płaskości końcówki. Aby płaskość końcówki była zróżnicowana, można wyłączyć nachylenie pisaka i określić stałą wartość kąta nachylenia określającą płaskość końcówki. Oprawa pisaka umożliwia wykorzystywanie kierunku, w którym nachylony jest rysik, do zróżnicowania obrotu końcówki. Można wyłączyć oprawę pisaka i określić stałą wartość kąta oprawy określającą obrót końcówki.

Aby zmienić ustawienia pisaka

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Ustawienia pisaka**.
3. Za pomocą rysika lub pióra cyfrowego wykonaj co najmniej trzy pociągnięcia, od najmniejszego do największego nacisku. Aby zapisać ustawienia jako wzorzec, kliknij przycisk **Zapisz**.

CorelDRAW® 2025

Kształty

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

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- „Prostokąty i kwadraty” (stronie 185)
- „Rysowanie elips, okręgów, łuków i wycinków” (stronie 188)
- „Wielokąty i gwiazdy” (stronie 190)
- „Spirale” (stronie 192)
- „Siatki” (stronie 193)
- „Kształty wstępnie zdefiniowane” (stronie 194)
- „Korzystanie z rozpoznawania kształtów” (stronie 195)

Można także rysować kształty precyzyjnie, używając współrzędnych obiektów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Używanie współrzędnych obiektów do rysowania i modyfikowania obiektów” na stronie 339.

Prostokąty i kwadraty

Program CorelDRAW umożliwia rysowanie prostokątów i kwadratów. Prostokąt lub kwadrat można narysować, przeciągając po przekątnej narzędziem **Prostokąt** lub określając szerokość i wysokość za pomocą narzędzia **Prostokąt z 3 punktów**. Narzędzie **Prostokąt z 3 punktów** umożliwia szybkie rysowanie prostokątów pod kątem.



Prostokąt z 3 punktów można utworzyć, najpierw rysując podstawę, a następnie kreśląc wysokość. Uzyskany prostokąt będzie zorientowany pod kątem.

Można również narysować prostokąt lub kwadrat o zaokrąglonych, żłobionych lub ściętych narożnikach. Narożniki można modyfikować oddzielnie lub zastosować zmiany do wszystkich narożników. Ponadto można określić skalowanie wszystkich narożników względem obiektu. Można również wybrać domyślny rozmiar narożnika prostokątów i kwadratów.

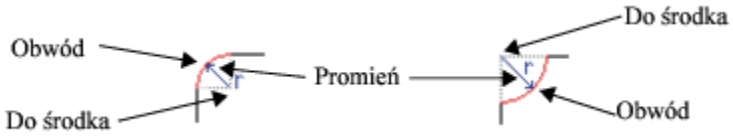
Informacje na temat zaokrąglania, żłobienia i ścinania narożników

Zaokrąglanie tworzy zaokrąglony narożnik, żłobienie zastępuje narożnik krawędzią z zaokrąglonym wycięciem, a ścinanie zastępuje narożnik krawędzią prostą. Ścinanie jest również nazywane fazowaniem.



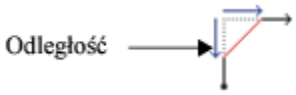
Od lewej do prawej pokazano standardowe narożniki bez zmian, narożniki zaokrąglone, narożniki wyżłobione i narożniki ścięte.

Aby rysować prostokąty lub kwadraty o zaokrąglonych, żłobionych lub ściętych narożnikach, należy określić rozmiar narożnika. W przypadku zaokrąglania lub żłobienia rozmiar narożnika określa jego promień. Promień jest mierzony od środka krzywej do jej obwodu. Większe wartości rozmiaru narożnika powodują utworzenie bardziej zaokrąglonych lub wyżłobionych narożników.



Od lewej do prawej pokazano promień zaokrąglonego narożnika i promień narożnika wyżłobionego.

Rozmiar ścinania narożnika odzwierciedla odległość do miejsca rozpoczęcia ścinania względem oryginalnego narożnika. Wyższe wartości powodują utworzenie dłuższej ściętej krawędzi.



Więcej informacji na temat modyfikowania narożników obiektów krzywych, takich jak linie, teksty lub mapy bitowe można znaleźć w części „Zaokrąglanie, żłobienie i ścinanie narożników” na stronie 280.

Aby narysować prostokąt lub kwadrat, przeciągając wskaźnik myszy po przekątnej

Aby	Wykonaj następujące czynności
Narysować prostokąt	W przyborniku kliknij narzędzie **Prostokąt** ▭. Przeciągaj okno rysunku aż do uzyskania żądanego rozmiaru prostokąta.
Narysować kwadrat	W przyborniku kliknij narzędzie **Prostokąt** ▭. Przytrzymując klawisz **Command**, przeciągnij okno rysowania aż do uzyskania żądanego rozmiaru kwadratu.

Prostokąt można rysować od środka figury na zewnątrz, przeciągając wskaźnik myszy przy naciśniętym klawiszu **Shift**. Możesz również rysować kwadrat od środka figury na zewnątrz, przeciągając wskaźnik myszy przy naciśniętych klawiszach **Shift** + **Command** .

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

Aby narysować prostokąt, definiując szerokość i wysokość

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Prostokąt z 3 punktów**  .

2 Wskaż w oknie rysunku miejsce rozpoczęcia rysowania prostokąta, przeciągnij wskaźnik myszy, aby narysować szerokość, a następnie zwolnij przycisk myszy.

3 Przesuń wskaźnik myszy, aby narysować wysokość, a następnie kliknij.

Aby dostosować rozmiar prostokąta, wpisz wartości w polach **Rozmiar obiektu** na pasku właściwości.

Aby wymusić orientację podstawy pod kątem będącym wielokrotnością wartości wzorcowej, zwanej kątem wymuszanym, podczas przeciągania przytrzymuj klawisz **.** Więcej informacji na temat zmieniania kąta wymuszanego można znaleźć w sekcji „Aby zmienić wymuszany kąt” na stronie 382.

Aby narysować prostokąt lub kwadrat o zaokrąglonych, żłobionych lub ściętych narożnikach

1 Kliknij prostokąt lub kwadrat.

2 Kliknij jeden z następujących przycisków na pasku właściwości:

- **Narożnik zaokrąglony**  — powoduje utworzenie narożnika zaokrąglonego.
- **Narożnik wyżłobiony**  — powoduje zastąpienie narożnika krawędzią z zaokrąglonym wycięciem.
- **Narożnik ścięty**  — powoduje zastąpienie narożnika krawędzią płaską.

3 Wpisz wartości w polach **Promień narożnika** na pasku właściwości.

4 Kliknij przycisk **Zastosuj**.

Można również

Zastosować zmiany do wszystkich narożników	Kliknij przycisk **Edytuj narożniki razem**  na pasku właściwości.
Wyłączyć skalowanie narożników względem obiektu	Kliknij przycisk **Względne skalowanie narożnika**  na pasku właściwości.

Narożniki zaznaczonego prostokąta lub kwadratu można również modyfikować za pomocą narzędzia **Kształt**  , klikając przycisk opcji narożnika dostępny na pasku narzędzi, a następnie przeciągając węzeł narożnika w kierunku środka kształtu. Modyfikowanie tylko jednego narożnika jest dostępne po przytrzymaniu klawisza **i przeciągnięciu węzła narożnika w kierunku środka kształtu.**

Określanie domyślnego kształtu i rozmiaru narożnika do rysowania prostokątów i kwadratów

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Narzędzia**.
2 W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Prostokąt**.
3 Aby określić domyślny kształt narożnika (okrągły, półokrągły lub ścięty), kliknij jeden z przycisków w górnej części prawego okna.
4 W obszarze **Narożniki** wpisz wartości w polach.

Można również

Zastosować zmiany do wszystkich narożników	Kliknij przycisk **Edytuj narożniki razem** .
Skalowanie narożników względem rozmiaru obiektu	Zaznacz pole wyboru **Skaluj narożniki**.

Rysowanie elips, okręgów, łuków i wycinków

Elipsę lub koło można narysować, przeciągając po przekątnej narzędziem **Elipsa**; elipsę można też narysować za pomocą narzędzia **Elipsa z 3 punktów**, określając jej szerokość i wysokość. Narzędzie **Elipsa z 3 punktów** umożliwia szybkie tworzenie elipsy pod kątem, dzięki czemu nie trzeba jej potem obracać.

Za pomocą narzędzia **Elipsa** można narysować nowy łuk lub wycinek koła, można też narysować elipsę lub koło, a następnie zamienić je na łuk lub wycinek. Ponadto można zmieniać domyślne właściwości obiektów nowo narysowanych narzędziem **Elipsa**. Na przykład można tak ustawić właściwości domyślne, aby wszystkie nowo rysowane kształty były łukami lub wycinkami.



Za pomocą narzędzia Elipsa z 3 punktów można narysować elipsę, najpierw rysując linię środkową, a następnie wykreślając wysokość. Ta metoda umożliwia rysowanie elips pod kątem.

Aby narysować elipsę lub koło przez przeciągnięcie wskaźnika myszy wzdłuż średnicy

Aby	**Wykonaj następujące czynności**
Narysować elipsę	Kliknij narzędzie **Elipsa** w przyborniku. Przeciągaj okno rysunku aż do uzyskania żądanego kształtu elipsy.
Narysować koło	Kliknij narzędzie **Elipsa** w przyborniku. Przytrzymując klawisz **, przeciągaj kursor w oknie rysowanie aż do uzyskania żądanego rozmiaru okręgu.**

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

Aby narysować elipsę, definiując szerokość i wysokość

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Elipsa z 3 punktów**.

2 W oknie rysunku, przeciągając narzędziem, narysuj linię środkową elipsy pod dowolnym kątem.
Linia środkowa przebiega przez środek elipsy i wyznacza jej szerokość.

3 Przesuń wskaźnik myszy, aby określić wysokość elipsy, a następnie kliknij.

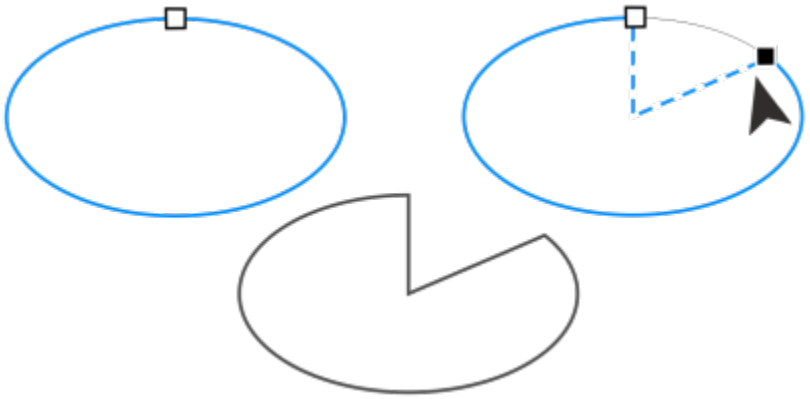
Aby narysować łuk lub wycinek

Aby	Wykonaj następujące czynności
Narysować łuk	Kliknij narzędzie **Elipsa** w przyborniku. Kliknij przycisk **Łuk** na pasku właściwości. Przeciągaj wskaźnik myszy w oknie rysunku aż do uzyskania żądanego kształtu łuku.
Narysować wycinek	Kliknij narzędzie **Elipsa** w przyborniku. Kliknij przycisk **Wycinek** na pasku właściwości. Przeciągnij narzędziem w oknie rysunku tak, aby uzyskać wycinek o odpowiednim kształcie.

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

Kierunek zaznaczonego łuku lub wycinka można zmienić, klikając przycisk **Zmień kierunek** na pasku właściwości.

Przytrzymując klawisz **podczas przeciągania kursora, możesz ograniczyć przemieszczanie się węzła do skoków co 15 stopni.**



Aby utworzyć wycinek za pomocą narzędzia Kształt, przeciągnij węzeł elipsy (obrazek po lewej) do wnętrza elipsy (obrazek środkowy). Aby utworzyć łuk, przeciągnij węzeł na zewnątrz elipsy (obrazek po prawej).

Aby zmienić właściwości domyślne obiektów nowo narysowanych narzędziem Elipsa

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Narzędzia**.

2 W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Elipsa**.

3 Aby zmienić kształt nowych obiektów na łuk lub wycinek, włącz jedną z następujących opcji:
   - **Wycinek**
   - **Łuk**

4 Wpisz wartości w polach **Kąt początkowy** i **Kąt końcowy**.

5 Aby ustawić kierunek wszystkich nowych łuków lub wycinków, włącz jedną z następujących opcji:
   - **W prawo**
   - **W lewo**

Wielokąty i gwiazdy

Program CorelDRAW umożliwia rysowanie wielokątów i dwóch rodzajów gwiazd: dokładnych i złożonych. Gwiazdy dokładne mają wygląd tradycyjny i w ich wypadku wypełnienie można zastosować do całego kształtu gwiazdy. Boki gwiazd złożonych przecinają się i zastosowanie wypełnienia może dawać oryginalne wyniki.



Od lewej do prawej: wielokąt, gwiazda dokładna, gwiazda złożona; każdy kształt po zastosowaniu wypełnienia tonalnego

Wielokąty i gwiazdy można modyfikować. Można na przykład zmienić liczbę boków wielokąta lub liczbę wierzchołków gwiazdy, a także zwiększyć ostrość wierzchołków gwiazdy. Ponadto za pomocą narzędzia **Kształt** można zmieniać kształt wielokątów i gwiazd złożonych tak, jak w wypadku dowolnych innych obiektów złożonych z krzywych. Więcej informacji na temat pracy z obiektami złożonymi z krzywych można znaleźć w sekcji „Obiekty złożone z krzywych” na stronie 232. Kształt gwiazd dokładnych również można zmieniać, lecz z pewnymi ograniczeniami.

Aby narysować wielokąt

- W przyborniku kliknij narzędzie **Wielokąt** , a następnie przeciągaj wskaźnik myszy w oknie rysunku aż do uzyskania wielokąta o żądanym rozmiarze.

Wielokąt można rysować od jego środka, przeciągając wskaźnik myszy przy naciśniętym klawiszu **Shift**.

Aby narysować wielokąt symetryczny, podczas przeciągania należy przytrzymać klawisz **Command** .

Aby narysować gwiazdę

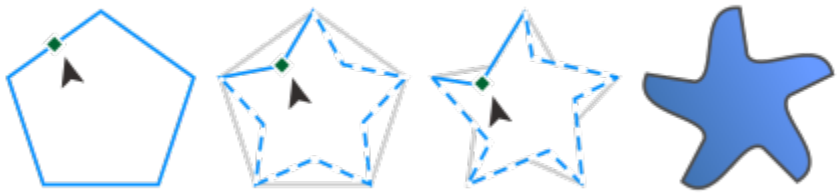
Aby	Wykonaj następujące czynności
Narysować gwiazdę dokładną	W przyborniku kliknij narzędzie **Gwiazda**, a następnie przeciągaj wskaźnik myszy w oknie rysunku aż do uzyskania gwiazdy o żądanym rozmiarze.
Narysować gwiazdę złożoną	W przyborniku kliknij narzędzie **Gwiazda** Kliknij narzędzie **Gwiazda złożona** na pasku właściwości, a następnie przeciągaj wskaźnik myszy w oknie rysunku aż do uzyskania gwiazdy o żądanym rozmiarze.

Gwiazdę można rysować od jej środka, przeciągając wskaźnik myszy przy naciśniętym klawiszu **Shift**.

Możesz narysować gwiazdę symetryczną, przytrzymując klawisz **Command** podczas przeciągania gwiazdy.

Aby zmodyfikować wielokąt

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmienić liczbę boków wielokąta	Wybierz wielokąt, wpisz wartość w polu **Wierzchołki lub boki** na pasku właściwości i naciśnij klawisz **Return**.
Zmienić wielokąt w gwiazdę	Zaznacz wielokąt, kliknij narzędzie **Kształt**, a następnie przeciągnij nim węzeł wielokąta tak, aby uzyskać gwiazdę o odpowiednim kształcie.



Od lewej do prawej: Za pomocą narzędzia Kształt zmieniono wielokąt w gwiazdę, którą można modyfikować jak obiekt złożony z krzywych. Odcinki linii prostych gwiazdy zostały następnie przekształcone w krzywe i zmodyfikowane tak, aby uzyskać kształt rozgwiazdy.

Aby zmodyfikować gwiazdę

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmienić liczbę wierzchołków gwiazdy	Wybierz gwiazdę, wpisz wartość w polu **Wierzchołki lub boki** na pasku właściwości i naciśnij klawisz **Return**.
Zaostrzyć narożniki gwiazdy	Wybierz gwiazdę i wpisz wartość w polu **Ostrość** na pasku właściwości.
Zmienić kształt gwiazdy	Zaznacz gwiazdę, kliknij narzędzie **Kształt** , a następnie przeciągnij węzeł gwiazdy.

Gdy kształt gwiazdy dokładnej jest zmieniany za pomocą narzędzia **Kształt**, przemieszczanie węzła podlega ograniczeniu. Ponadto w wypadku gwiazd dokładnych nie można dodawać ani usuwać węzłów; nie można też przekształcać odcinków linii prostej w krzywe.

Spirale

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

Można zmienić ustawienia domyślne narzędzia Spirala, tak aby nowe spirale miały żądane właściwości.



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

Aby narysować spiralę

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Spirala** .
2. Wpisz odpowiednią wartość w polu **Zwoje spirali** na pasku właściwości.
3. Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
   - **Spirala o stałym skoku**
   - **Spirala logarytmiczna**

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

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

Przytrzymując podczas przeciągania kursora klawisz , można także rysować spiralę o takim samym wymiarze pionowym i poziomym.

Aby wybrać ustawienia domyślne dla narzędzia Spirala

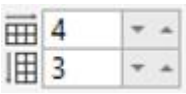
1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Narzędzia**.
2 W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Spirala**.
3 Zmień wybrane ustawienia.

Siatki

Program umożliwia rysowanie siatki i określanie liczby wierszy i kolumn. Siatka to zbiór prostokątów stanowiący grupę, którą można rozdzielić.

Domyślne ustawienia narzędzia Papier kratkowany można zmienić podając liczbę wierszy i kolumn nowej siatki.

Aby narysować siatkę

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Papier kratkowany** .
2 Wpisz wartości w górnej i dolnej części pola **Kolumny i wiersze** 

na pasku właściwości.

Wartość wpisana w górnej części określa liczbę kolumn, a wartość w dolnej części — liczbę wierszy.
3 Wskaż miejsce, w którym ma się znaleźć siatka.
4 Przeciągnij wskaźnik myszy po przekątnej, aby narysować siatkę.

Aby narysować siatkę, zaczynając od punktu środkowego na zewnątrz, podczas przeciągania kursora przytrzymaj klawisz **Shift**. Aby narysować siatkę o kwadratowych kratkach, podczas przeciągania kursora przytrzymaj klawisz .

Aby rozdzielić grupy siatki

1 Zaznacz siatkę za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .
2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Grupowanie** ▸ **Rozgrupuj**.

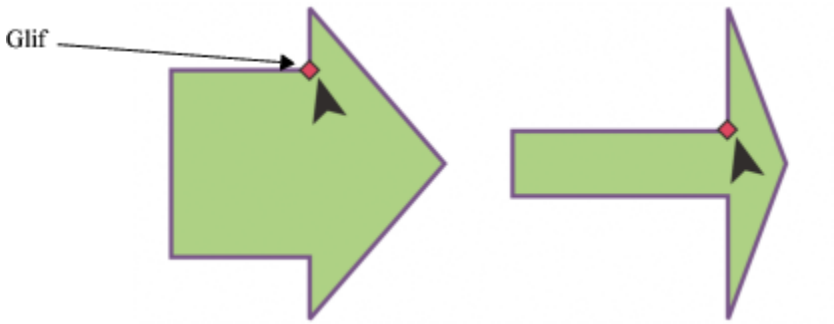
Siatkę można również rozdzielić, klikając przycisk **Rozdziel grupę** na pasku właściwości.

Aby wybrać ustawienia domyślne dla narzędzia Papier kratkowany

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Narzędzia**.
2 W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Papier kratkowany**.
3 Wpisz wartość w polach **Liczba kolumn** i **Liczba wierszy**.

Kształty wstępnie zdefiniowane

Używając kolekcji Kształty ogólne, można rysować kształty wstępnie zdefiniowane. Niektóre kształty — zwłaszcza kształty podstawowe, kształty strzałek, kształty transparentów i kształty objaśnień — zawierają uchwyty w kształcie rombów nazywane glifami. Przeciągając glif, można zmodyfikować wygląd kształtu.



Przeciągając glif narzędziem Kształt, można zmienić kształt.

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

Aby narysować kształt wstępnie zdefiniowany

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Kształty ogólne** .
2. Otwórz selektor **Kształty ogólne** na pasku właściwości i kliknij kształt.
3. Przeciągaj wskaźnik myszy w oknie rysunku aż do uzyskania żądanego rozmiaru.

Podobnie jak w przypadku innych kształtów, także kształty rysowane za pomocą narzędzia Kształty ogólne można modyfikować.

Aby zmodyfikować kształt wstępnie zdefiniowany

1. Zaznacz kształt, który ma glif.
2. Przeciągnij glif tak, aby uzyskać odpowiedni kształt.

Następujące kształty nie mają glifów: kąt prosty, serce, błyskawica, eksplozja oraz kształty schematów blokowych.

Aby dodać tekst do kształtu wstępnie zdefiniowanego

1. Kliknij narzędzie **Tekst** .
2. Ustaw wskaźnik myszy wewnątrz konturu kształtu tak, aby przybrał wygląd kursora tekstowego .
3. Wpisz tekst wewnątrz kształtu, wybierz jego czcionkę i sformatuj go.

Korzystanie z rozpoznawania kształtów

Narzędzie **Inteligentne rysowanie** umożliwia rysowanie odręcznych linii, które następnie mogą zostać rozpoznane i przekształcone w kształt podstawowy. Prostokąty i elipsy są przekształcane w rodzime obiekty programu CorelDRAW; trapezoidy i równoległoboki są przekształcane w obiekty kształtów doskonałych; linie, trójkąty, kwadraty, romby, koła i strzałki są przekształcane w obiekty krzywych. Jeśli obiekt nie zostanie przekształcony w konkretny kształt, zostanie wygładzony. Obiekty i krzywe rysowane z zastosowaniem rozpoznawania kształtów można modyfikować. Można określić poziom, na którym program CorelDRAW rozpoznaje kształty i przekształca je w obiekty. Można również określić stopień wygładzania stosowanego do krzywych.

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

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



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

Aby narysować kształt lub linię z zastosowaniem rozpoznawania kształtów

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Inteligentne rysowanie** .
2. Wybierz poziom rozpoznawania z listy **poziomu rozpoznawania kształtów** na pasku właściwości.
3. Wybierz poziom rozpoznawania z listy **Poziom inteligentnego wygładzania** na pasku właściwości.
4. Narysuj kształt lub linię w oknie rysunku.

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

Aby ustawić opóźnienie rozpoznawania kształtów

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Narzędzia**.
2. W lewym oknie wyświeltonego okna dialogowego kliknij **Rysowanie inteligentne**.
3. Przesuń suwak **Opóźnienie pomocy przy rysowaniu**.

Minimalne opóźnienie wynosi 10 milisekund, maksymalne — 2 sekundy.

Aby wprowadzić poprawki podczas stosowania rozpoznawania kształtów

- Zanim upłynie czas opóźnienia rozpoznawania kształtów, przytrzymaj klawisz **Shift** i przeciągnij wskaźnik myszy po obszarze, który ma zostać poprawiony.

  Wymazywanie kształtu lub linii należy rozpocząć od ostatniego narysowanego punktu.



Podczas rysowania kształtu odręcznego składającego się z kilku krzywych można usunąć ostatnio narysowaną krzywą, naciskając klawisz **Esc**.

Aby zmienić grubość konturu obiektu rysowanego z zastosowaniem rozpoznawania kształtów

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Inteligentne rysowanie** .
2. Kliknij kształt.
3. Z listy **Szerokość konturu** na pasku właściwości wybierz grubość konturu.



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

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



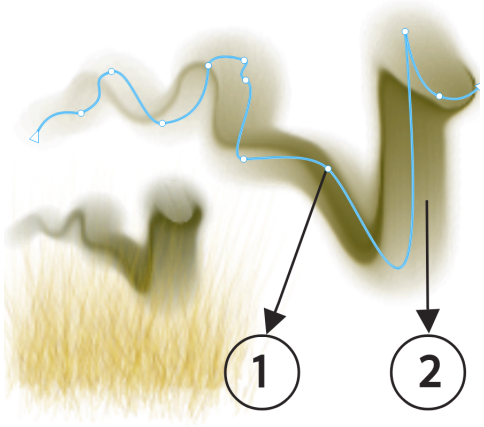
Można zmienić styl linii kształtu rysowanego z zastosowaniem rozpoznawania kształtów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby określić ustawienia linii i konturów” na stronie 162.

CorelDRAW® 2025

Pociągnięcia pędzlem malarskim

Pędzle malarskie łączą unikalne cechy ekspresyjne malowania pikselowego z precyzją edycji wektorowej, otwierając świat kreatywnych możliwości dla artystów. Pędzle malarskie odpowiadają na zróżnicowane spektrum potrzeb projektowania graficznego, dzięki czemu są niezbędnym narzędziem dla użytkowników na różnych poziomach zaawansowania. Niezależnie od tego, czy dodajesz proste dekoracje do okazjonalnych projektów czy ożywiasz złożone koncepcje artystyczne, te wszechstronne pędzle oferują doświadczenie rysowania, które zachęca do innowacji i wyrażania siebie w każdym projekcie.

Pikselowe ślady pędzla w pociągnięciach pędzlem malarskim odzwierciedlają wygląd tradycyjnych środków artystycznych, takich jak farby, pastele i ołówki, dzięki czemu są idealne do dodawania efektów pędzla i realistycznych tekstur do projektów wektorowych oraz do tworzenia organicznych i naturalnie wyglądających grafik. Co więcej, pikselowe pociągnięcia pędzlem są kontrolowane przez krzywe wektorowe, co umożliwia na łatwą edycję i manipulację liniami i kształtami.



Pociągnięcie pędzlem malarskim: (1) krzywa wektorowa; (2) pikselowy ślad pędzla

Przed rozpoczęciem rysowania skonfiguruj dokument z myślą o ostatecznym obrazie. Biorąc pod uwagę, że ślady pędzla wytwarzane przez pędzle malarskie są mapami bitowymi, ważne jest wybranie jednostek miary, wymiarów i rozdzielczości, które są zgodne z zamierzonym obrazem — zarówno w przypadku wydruku, wyświetlacza cyfrowego, jak i innego nośnika. W przypadku drukowania w wysokiej rozdzielczości należy upewnić się, że rozdzielczość renderowania dokumentu wynosi 300 dpi lub więcej. Więcej informacji na temat rozdzielczości mapy bitowej można znaleźć w sekcji „Wymiary i rozdzielczość mapy bitowej” na stronie 794.

CorelDRAW umożliwia także stosowanie pociągnięć pędzlem z wektorowymi śladami pędzla. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wektorowe pociągnięcia pędzlem” na stronie 225.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Narzędzie Pędzel malarski i wejście rysika” (stronie 198)
- „Poznaj pędzle malarskie” (stronie 200)
- „Pobieranie dodatkowych pędzli” (stronie 207)
- „Stosowanie, cofanie i czyszczenie pociągnięć pędzlem” (stronie 207)
- „Dostosowanie pikselowych śladów pędzla pędzli malarskich” (stronie 209)
- „Edytowanie krzywych wektorowych pędzli malarskich” (stronie 220)
- „Materiały pomocnicze: Pociągnięcia pędzlem malarskim” (stronie 220)

Narzędzie Pędzel malarski i wejście rysika

Ogólnie rysik oferuje doskonałą kontrolę i interaktywność w porównaniu z myszą, co zapewnia responsywne doświadczenie rysowania poprzez płynną synchronizację ruchów dłoni i pędzla. Podczas gdy mysz jest ograniczona do płaskiej, dwuwymiarowej powierzchni, rysik tabletu może wykryć subtelne ruchy nadgarstka, dłoni i ramienia, zapewniając poczucie autentyczności, zwiększoną dokładność i precyzyjną kontrolę w procesie twórczym.

CorelDRAW umożliwia uzyskanie realistycznych pociągnięć pędzlem, które pojawiają się i zanikają, zmieniają rozmiar, przezroczystość i kąt na podstawie danych wejściowych rysika, takich jak nacisk, nachylenie, orientacja i kierunek. Tak jak prawdziwe pędzle wykazują różne reakcje na czynniki takie jak nacisk, nachylenie i orientacja — niektóre są bardziej wrażliwe na te zmiany, a inne mogą nie reagować wcale — pędzle malarskie zawierają dynamikę pędzla, która dostosowuje się do zmiennych poziomów nacisku, nachylenia i oprawy. Na przykład podczas korzystania ze stylu **Zużyte, kwadratowe pastele** z kategorii **Pastele i kredy** nacisk wpływa na przezroczystość, a nie na szerokość. Natomiast w przypadku używania stylów **Zwężony pędzel** i **Cienki pędzel do szczegółów** z kategorii **Atramenty** nacisk wpływa na szerokość, a nie na przezroczystość. Ponadto nacisk nie ma wpływu na styl **Duże tonowanie** z **kategorii Akwarela**.

Należy pamiętać, że tylko rysiki z czułością nacisku i innymi zaawansowanymi elementami sterującymi zapewniają większą precyzję niż pociągnięcia pędzlem malarskim.

Nacisk

Wiele pędzli reaguje na nacisk rysika. Nacisk pióra umożliwia zmianę rozmiaru i przezroczystości pędzla.



W przypadku korzystania z rysika lub tabletu piórkowego wrażliwego na nacisk siła wywieranego nacisku ma wpływ na stopień przezroczystości i szerokość pociągnięć.

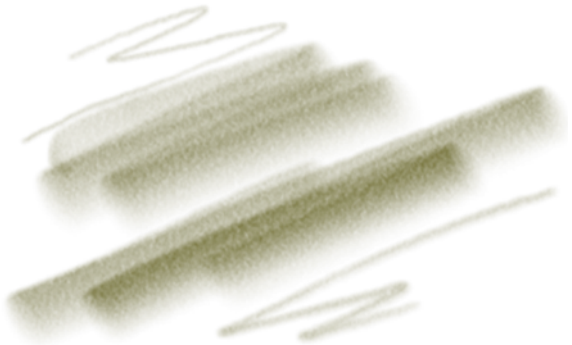
Każdy pędzel wykazuje unikalną charakterystykę czułości nacisku — niektóre pędzle dostosowują rozmiar w reakcji na nacisk, inne modulują przezroczystość, a jeszcze inne łączą oba efekty. Specyficzne zachowanie zależy od typu pędzla. Wiele pędzli ma na celu emulowanie tradycyjnych materiałów artystycznych. Na przykład pędzel akrylowy może zmieniać rozmiar przy zmianie nacisku, a pędzel kredowy dostosowuje przezroczystość.

Nachylenie

Niektóre style pędzla reagują na nachylenie rysika (jak blisko pionu trzymany jest rysik). Nachylenie pióra umożliwia zróżnicowanie płaskości końcówki pędzla.



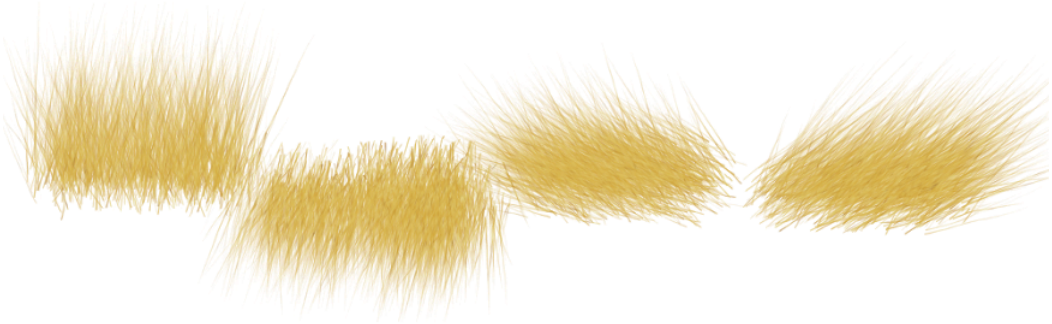
Przykład stylu aerografu, który reaguje na nachylenie. (po lewej) Rysik jest ustawiony prostopadle do tabletu (na środku i po prawej) różne stopnie nachylenia tworzą różne ślady.



Ślad ołówka zmienia szerokość w miarę zmiany nachylenia rysika. Gdy trzymasz rysik prosto w górę, otrzymujesz cienką linię. Gdy zaczynasz nachylać rysik, linia staje się grubsza.

Orientacja

Orientacja pióra (kierunek kompasu, w którym skierowany jest rysik) umożliwia wykorzystanie kierunku obrotu nachylonego rysika do zmiany śladów pędzla.



Przykłady pociągnięć pędzlem z wpływem orientacji pióra

Kierunek

Pociągnięcia pędzlem mogą reagować na kierunek, w którym porusza się rysik.



Zmiana ścieżki pociągnięcia powoduje zmianę kierunku włosia futerkowego.

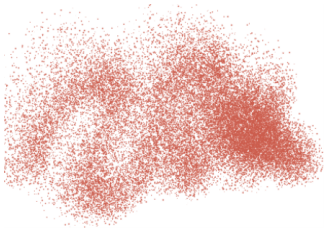
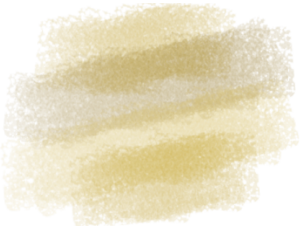
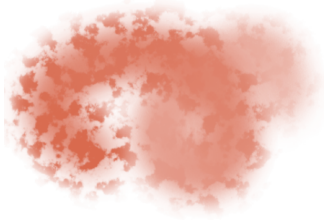
Więcej informacji na temat dostosowania ustawień pisaka można znaleźć w sekcji „Pisaki i urządzenia czułe na nacisk” na stronie 182.

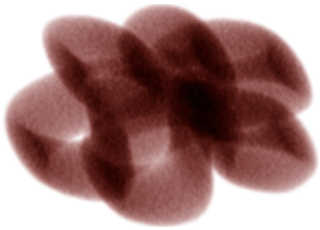
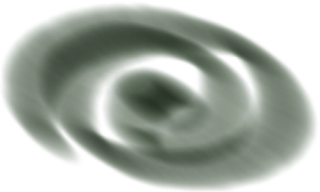
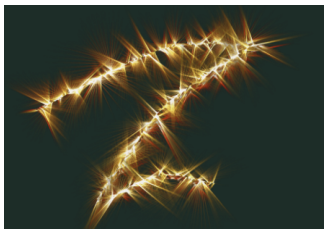
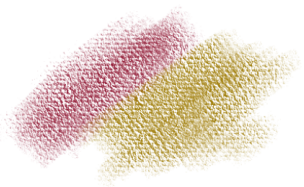
Poznaj pędzle malarskie

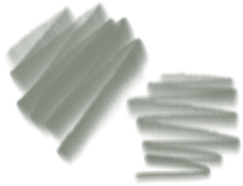
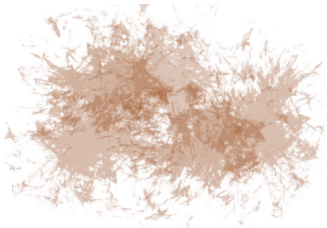
CorelDRAW oferuje szeroki wybór zaprogramowanych pędzli malarskich, które odpowiadają różnym preferencjom i technikom artystycznym. Od luksusowych tekstur olejów i wszechstronności akryli do pełnego wdzięku przepływu akwareli i złożonych detali aerografu, ta kolekcja obejmuje nie tylko tradycyjne środki suche, takie jak ołówki, pastele, kredy i markery, ale także efekty cyfrowe i inspirowane fizyką pędzle cząsteczkowe, które generują urzekające linie i desenie, które rozwijają się w miarę przechodzenia przez płótno.

Pędzle są podzielone na kategorie na podstawie wspólnych cech i atrybutów. Na przykład kategoria **Ołówki** zawiera pędzle symulujące pociągnięcia ołówkiem, a **Węgiel** pędzle odzwierciedlające techniki rysowania węglem. Kategorie w CorelDRAW obejmują:

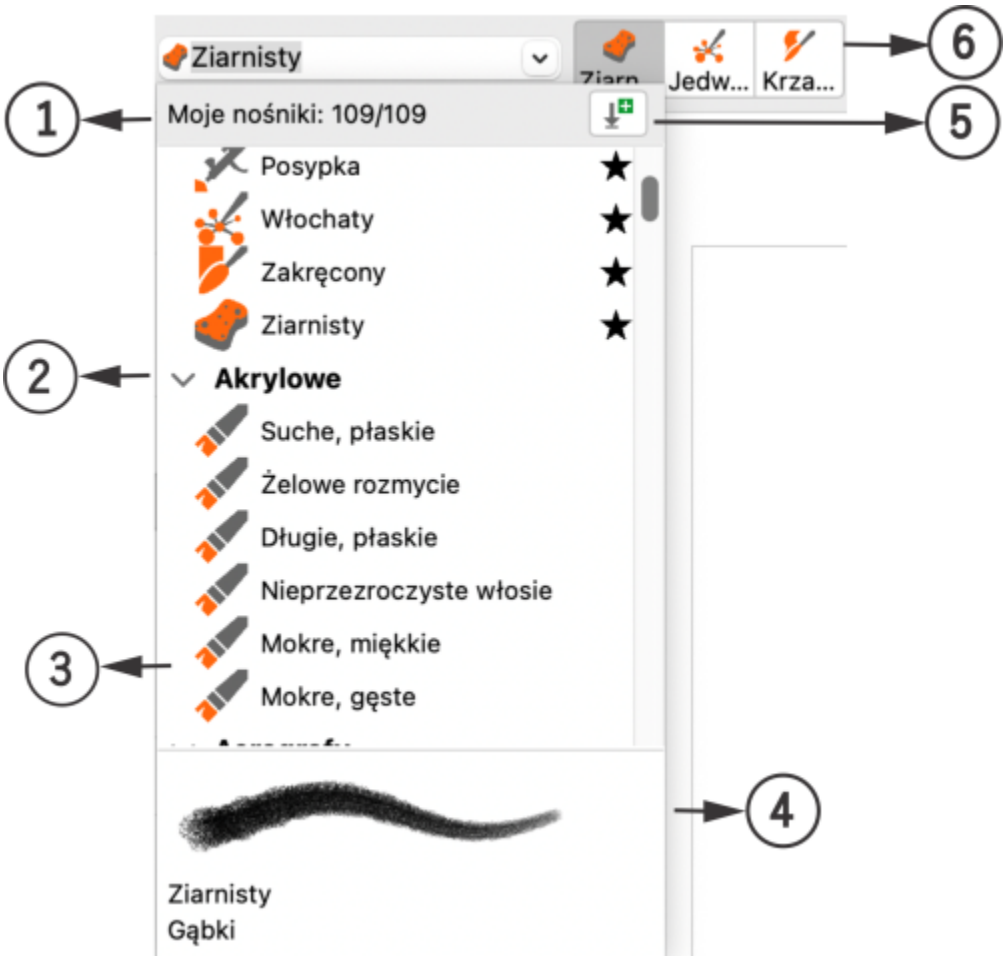
Kategoria	Opis	Przykład
Ulubione	W kategorii **Ulubione** w górnej części listy pędzli wyświetlane są ulubione pędzle. Jeśli nie wybrano żadnych ulubionych, domyślnie zawiera sugerowane pędzle z różnych kategorii.	
Akrylowe	Emulacja grubych i żywych tekstur malarstwa akrylowego	

Kategoria	Opis	Przykład
Aerografy	Stosowanie drobnego rozpylania koloru, które odzwierciedla wrażenie prawdziwego aerografu w akcji	
Węgiel	Odtwarzanie teksturowanego wyglądu i głębi węgla	
Efekty cyfrowe	Szereg efektów cyfrowych, takich jak poświata i kurz, które nadają wszechstronność twórczym projektom	
Płyn	Gładkie ślady pędzla z odważniejszym i bardziej odkrywającym ziarnem papieru, które jest widoczne w całym pociągnięciu pędzlem. Niektóre style są doskonałe do odsłaniania kształtu i struktury dzięki zaawansowanemu odwzorowaniu ziarna i mokremu, oleistemu wrażeniu, a inne wytwarzają ciaśniejsze, wypolerowane ślady aerografu.	
Satynowanie	Stosowanie przezroczystej satyny i efektów warstwowych	

Kategoria	Opis	Przykład
Gwasz	Naśladowanie unikalnych właściwości gwaszu do nieprzezroczystego i matowego malowania	
Atramenty	Pędzle do precyzyjnej i wyrazistej grafiki atramentowej, zbliżone do tradycyjnych technik pióra i tuszu	
Znaczniki	Odzwierciedlenie śmiałych pociągnięć markerów fizycznych umożliwia tworzenie dynamicznych i zróżnicowanych linii	
Farby olejne	Uchwycenie obfitości malarstwa olejnego. Niektóre style pędzli są półprzezroczyste i umożliwiają wytworzenie efektu satyny. Inne style pędzli są nieprzezroczyste i kryją leżące niżej pociągnięcia pędzlem.	
Cząsteczki	Inspirowane fizyką pędzle, które uwalniają cząsteczki z centralnego punktu, podczas gdy cząsteczki rysują deseń linii (ścieżek) wzdłuż pociągnięcia pędzlem podczas ruchu po płótnie.	
Pastele i kredy	**Pastele** emulują miękki wygląd rysunków pastelowych o charakterystycznej teksturze, od stylów pasteli twardych, które ujawniają ziarno papieru, do pasteli bardzo miękkich, które całkowicie kryją istniejące pociągnięcia podczas przesuwania.	

Kategoria	Opis	Przykład
	Kredy odzwierciedlają efekty kredy o charakterystycznej teksturze.	
Ołówki	Różne tyle ołówka, od szkicowania do szczegółowego cieniowania	
Gąbki	Stosowanie dotknięć gąbki podczas przeciągania po płótnie, tworzenie różnorodnych tekstur	
Akwarela	Naturalnie wyglądające efekty akwareli	

Można odkrywać i wybierać pędzle przy użyciu narzędzia do wybierania **Pędzel** na pasku właściwości narzędzia **Pędzel malarski** . Na poniższym obrazku pokazano główne elementy narzędzia do wybierania **Pędzel**.



Numery w okręgach odpowiadają numerom w poniższej tabeli, w której opisane są główne elementy narzędzia do wybierania Pędzel.

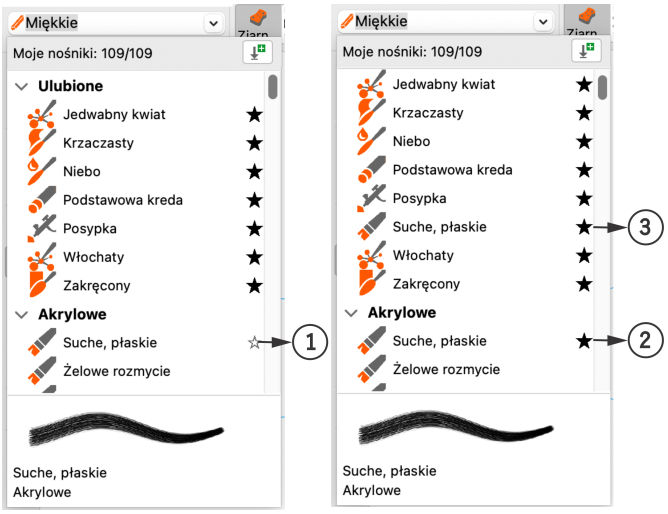
	Element	Opis
1	Licznik **Moje środki**	Wyświetla całkowitą liczbę dostępnych pędzli. Podczas wyszukiwania pędzli liczba wyświetla liczbę pędzli spełniających kryteria wyszukiwania.
2	Kategoria pędzla	Kategoria pędzla obejmuje pędzle zgrupowane na podstawie wspólnej charakterystyki i atrybutów.
3	Styl pędzla	Każdy styl pędzla w danej kategorii ucieleśnia określony efekt lub technikę artystyczną. Na przykład styl pędzla może emulować malowanie akwarelami, szkicowanie ołówkiem, malowanie aerografem lub malowanie olejne.

	Element	Opis
4	Podgląd pociągnięcia	Umożliwia podgląd wyglądu śladów pędzla
5	Przycisk **Pobierz więcej**	Umożliwia dostęp do okna dialogowego **Pobierz więcej**, pozwalającego pobrać pakiety pędzli
6	Zasobnik materiałów	Umożliwia dostęp do trzech ostatnio używanych stylów pędzla

Kategorie pędzli są wstępnie rozwijane, aby pokazać wszystkie pędzle w danej kategorii jednocześnie. Można jednak zwinąć niepotrzebne kategorie, aby ograniczyć do minimum przewijanie i łatwo znajdować konkretne style. Aby wyświetlić podgląd pociągnięcia, umieść wskaźnik myszy nad stylem pędzla w narzędziu do wybierania **Pędzel**. Podgląd śladu pędzla pojawi się w dolnej części narzędzia do wybierania **Pędzel**.

Możesz wyszukiwać style pędzli lub kategorie pędzli z poziomu narzędzia do wybierania **pędzli**. Po rozpoczęciu wpisywania nazwy pędzla wyświetlana jest lista pędzli pasujących do wyszukiwanego hasła. Lista aktualizuje się w miarę pisania. W zasobniku materiałów po prawej stronie narzędzia do wyboru **Pędzel** można uzyskać dostęp do trzech ostatnio używanych stylów pędzla.

W przypadku znalezienia preferowanego pędzla można oznaczyć go jako ulubiony. Oznaczenie pędzli jako ulubionych ułatwia ich znalezienie, ponieważ są one dodawane do kategorii **Ulubione** wyświetlanej na górze listy pędzli. Można również usunąć pędzel z listy ulubionych.



Wybrany pędzel (1) zostanie oznaczony jako ulubiony (2) i dodany do kategorii Ulubione (3).

Aby przeglądać pędzle

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Pędzel malarski** .
2. Otwórz narzędzie do wybierania **Pędzel** na pasku właściwości.
3. Umieść wskaźnik myszy nad stylem pędzla.
   Podgląd śladu pędzla pojawi się w okienku podglądu **Pociągnięcie**.

Aby zwinąć pędzle w kategorii, kliknij przycisk przy nazwie kategorii. Kliknięcie przycisku powoduje rozwinięcie pędzli w kategorii.

W zasobniku materiałów po prawej stronie narzędzia do wyboru **Pędzel** można szybko uzyskać dostęp do trzech ostatnio używanych stylów pędzla. Jeśli jeszcze nie używano pędzli, zasobnik domyślnie wyświetla trzy najpopularniejsze style pędzli.

Aby wyszukać pędzle

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Pędzel malarski**.
2. Otwórz narzędzie do wybierania **pędzli** na pasku właściwości i wpisz nazwę stylu pędzla lub jego kategorii.
   Liczba stylów pędzla pasujących do wyszukiwanego hasła, jest wyświetlana w liczniku **Moje środki**.

Jeśli nie zostaną znalezione żadne pędzle, możesz wyczyścić wyszukiwane hasło, klikając przycisk **Wyczyść filtry** lub naciskając klawisz **Esc**.

Można również wyszukiwać style pędzli bez otwierania narzędzia do wybierania **pędzli**, wpisując nazwę stylu pędzla w polu narzędzia do wybierania **pędzli** na pasku właściwości. Za pomocą tej metody nie można wyszukiwać kategorii pędzli. Wyszukiwane hasło można usunąć, naciskając klawisz **Esc**.

Aby oznaczyć pędzel jako ulubiony

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Pędzel malarski**.
2. Otwórz narzędzie do wybierania **Pędzel** na pasku właściwości.
3. Najedź kursorem na styl pędzla i kliknij przycisk **Dodaj do ulubionych** po prawej stronie nazwy pędzla.

Po zresetowaniu obszaru roboczego spersonalizowana lista ulubionych pędzli zostanie zastąpiona zestawem domyślnym.

Aby usunąć pędzel z listy ulubionych, kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku. Otwórz narzędzie do wybierania **Pędzel** na pasku właściwości. Najedź kursorem na styl pędzla i kliknij przycisk **Usuń z ulubionych** po prawej stronie nazwy pędzla. Po usunięciu wszystkich pędzli z ulubionych, kategoria **Ulubione** nie pojawi się w narzędziu do wybierania **pędzli**.

Aby zmienić rozmiar narzędzia do wybierania pędzli

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Pędzel malarski**.
2. Otwórz narzędzie do wybierania **pędzli** na pasku właściwości i wykonaj dowolną z poniższych czynności:
   - Aby dostosować szerokość, wskaż pionowy obszar uchwytu (prawą krawędź) i przeciągnij go po wyświetleniu strzałki dwustronnej.
   - Aby dostosować wysokość, wskaż poziomy obszar uchwytu (dolną krawędź) i przeciągnij go po wyświetleniu strzałki dwustronnej.

Pobieranie dodatkowych pędzli

Dodatkowe pędzle można pobrać z poziomu narzędzia do wybierania **pędzli**. Pędzle są grupowane w pakiety pędzli. Po pobraniu i zainstalowaniu pakietu zawartość jest zapisywana w folderze **Documents\Corel\Corel Content\Brushes\Brush Packs** i pojawia się w narzędziu do wybierania **pędzli** poniżej domyślnej biblioteki pędzli, a nazwa pakietu pędzli staje się nazwą kategorii.

Aby pobrać pakiet pędzli

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Pędzel malarski** .
2. Otwórz narzędzie do wybierania **Pędzel** na pasku właściwości.
3. Kliknij przycisk **Pobierz więcej** .
4. W oknie dialogowym **Pobierz więcej** kliknij pakiet pędzli.
5. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk **Kup** i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie, aby kupić pakiet pędzli.
   - Kliknij przycisk **Pobierz**, jeśli pakiet pędzli jest bezpłatny.

   Dostęp do pobranego pakietu pędzli można uzyskać z narzędzia do wybierania **pędzli**.

W narzędziu do wybierania **pędzli** zakupione pakiety pędzli są wyświetlane poniżej domyślnej biblioteki pędzli i uporządkowane według alfabetycznego sortowania systemu operacyjnego w języku angielskim.

Stosowanie, cofanie i czyszczenie pociągnięć pędzlem

W trakcie rysowania można wykonać pociągnięcie pędzlem. Można także stosować pociągnięcia pędzlem do istniejących ścieżek, krzywych i kształtów wektorowych, utworzonych przy użyciu szerokiej gamy narzędzi do rysowania. Niektóre funkcje w aplikacji są niezgodne z pędzlami malarskimi. Więcej informacji na temat obsługiwanych funkcji można znaleźć w sekcji „Materiały pomocnicze: Pociągnięcia pędzlem malarskim” na stronie 220.

Pociągnięcia pędzlem są renderowane dopiero po zakończeniu stosowania lub modyfikowania ich. Domyślnie prostokąt ograniczający pojawia się wokół pociągnięć pędzla po renderowaniu w oknie dokumentu. Można użyć uchwytów zaznaczenia, aby łatwo przesuwać i transformować pociągnięcia pędzla, a w razie potrzeby ukryć prostokąt ograniczający.

Można cofnąć pociągnięcie. Ponadto można w dowolnej chwili modyfikować i usuwać pociągnięcia pędzla z obiektów, co zapewnia pełną kontrolę nad rozwojem wizji artystycznej. Więcej informacji na temat modyfikowania atrybutów wektorowych i rastrowych pociągnięć pędzlem można znaleźć odpowiednio w sekcji „Edytowanie krzywych wektorowych pędzli malarskich” na stronie 220 i „Dostosowanie pikselowych śladów pędzla pędzli malarskich” na stronie 209.

Po zapisaniu dokumentu zawierającego pociągnięcia pędzlem malarskim w wersji CorelDRAW starszej niż 25.0 (2024), ich wygląd zostanie zachowany, ale zostaną one przekształcone w mapy bitowe z przezroczystością.

Aby zastosować pociągnięcie pędzlem

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Pędzel malarski** .
2. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Tworzenie pociągnięcia pędzlem	Kliknij narzędzie do wybierania **pędzli** na pasku właściwości i kliknij odpowiedni styl pędzla. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku. Pociągnięcie pędzlem jest nanoszone po zwolnieniu przycisku myszy lub oderwaniu rysika od tabletu.
Stosowanie pociągnięcia pędzlem do obiektu	Kliknij obiekt, aby go zaznaczyć. Kliknij narzędzie do wybierania **pędzli** na pasku właściwości i kliknij odpowiedni styl pędzla. Pociągnięcie pędzlem jest zastosowane do wybranego obiektu.



Nie można zastosować pociągnięcia pędzlem do grupy obiektów, jeśli wszystkie obiekty są niezgodne z narzędziem **Pędzel malarski**.

W przypadku zastosowania pociągnięcia pędzlem do grupy zawierającej zarówno obiekty zgodne, jak i niezgodne, pociągnięcie pędzlem jest stosowane tylko do obiektów zgodnych. Jeśli obiekty zgodne mają już istniejące pociągnięcia pędzlem, nowe pociągnięcie pędzlem zastąpi je.

Podczas stosowania pociągnięcia pędzlem do grupy obiektów zgodnych pociągnięcie pędzlem jest stosowane do każdego obiektu w grupie. W przypadkach, gdy niektóre obiekty mają już pociągnięcia pędzlem, a inne nie, nowe pociągnięcie pędzlem jest równomiernie stosowane do wszystkich obiektów i zastępuje istniejące pociągnięcia.

Po zastosowaniu pociągnięcia pędzlem do obiektu z konturem, pociągnięcie pędzlem zastępuje kontur i używa koloru konturu.

Pociągnięcia pędzlem malarskim mają kontur, ale nie mają wypełnienia.



Można także uzyskać dostęp do narzędzia **Pędzel malarski**, naciskając klawisz **J**. Więcej informacji na temat dostosowywania skrótów klawiaturowych można znaleźć w sekcji „Dostosowywanie skrótów klawiaturowych” na stronie 983.

Aby wyświetlić lub ukryć pole ograniczenia wokół pociągnięć pędzlem, kliknij przycisk **Pole ograniczenia** na pasku właściwości.

Aby cofnąć pociągnięcie pędzlem

- Kliknij **Edytuj** ▸ **Cofnij pędzel malarski**.



Można także cofnąć pociągnięcie pędzlem, naciskając klawisze **Command** + **Z**.

Aby wyczyścić pociągnięcie pędzlem zastosowane do obiektu

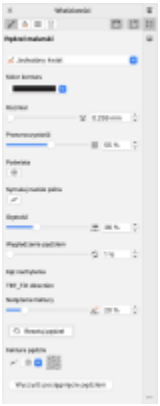
1. Zaznacz obiekt przy użyciu pociągnięcia pędzlem malarskim.
2. Kliknij przycisk **Wyczyść pociągnięcie pędzlem** na pasku właściwości.



Po usunięciu pociągnięcia pędzlem z obiektu utworzonego przy użyciu innego narzędzia obiekt zachowuje wypełnienie i inne właściwości. Jeśli obiekt początkowo nie miał wypełnienia lub konturu, przyjmuje domyślne kolory wypełnienia i konturu dla grafiki. Więcej informacji na temat zarządzania domyślnymi właściwościami dla grafiki można znaleźć w sekcji „Zarządzanie domyślnymi właściwościami obiektów i ich stosowanie” na stronie 727.

Dostosowanie pikselowych śladów pędzla pędzli malarskich

Po wybraniu pędzla, który rezonuje z wizją twórczą można zmienić właściwości, takie jak kolor pędzla, rozmiar, przezroczystość, tekstura i inne, aby uzyskać pożądany efekt. Ustawienia pędzla można dostosować na pasku właściwości narzędzia **Pędzel malarski** lub na karcie **Pędzel malarski** w inspektorze **Właściwości**.



Karta Pędzel malarski inspektora Właściwości

W przypadku modyfikowania ustawień pędzla bez wyboru pociągnięcia pędzlem CorelDRAW zapisuje zmiany jako ustawienia domyślne dla nowych dokumentów. Można zresetować pędzle do ustawień fabrycznych. Należy pamiętać, że kolor i tekstura są ustawieniami globalnymi, dlatego wszelkie zmiany koloru obrysu i tekstury są zachowywane po przywróceniu domyślnych ustawień pędzli.

Pociągnięcia pędzla malarskiego można wyizolować w celu łatwiejszego wyboru i edycji za pomocą trybu ostrości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.

Kolor

Można zmienić kolor wybranego pociągnięcia pędzlem, wybierając kolor konturu z domyślnej palety kolorów, palety dokumentu, w inspektorze **Kolor**, karcie **Pędzel malarski** inspektora **Właściwości** i oknie dialogowym **Pióro konturu**. Więcej informacji na temat wyboru kolorów można znaleźć w sekcji „Kolor” na stronie 415. Można także ustawić domyślny kolor pociągnięć pędzlem. Aby poprawić wygląd pociągnięć dla naturalnych środków, niektóre pędzle rysują więcej niż jednym kolorem. Zmienność kolorów jest osiągana poprzez progresję kolorów, przechodzącą od koloru głównego do ciemniejszych lub jaśniejszych odcieni w ramach pierwotnej barwy.

Rozmiar pędzla

Niezależnie od tego, czy szukasz śmiałych i wyraźnych linii czy delikatnych i złożonych detali, dostosowanie rozmiaru pędzla umożliwia dyktowanie szerokości i wpływu pociągnięć. Przed utworzeniem lub wybraniem pociągnięcia pędzlem element sterujący **Rozmiar pędzla** na pasku właściwości pokazuje rozmiar domyślny wybranego pędzla. Narysowanie nowego pociągnięcia pędzlem spowoduje użycie tego rozmiaru pędzla. W przypadku dostosowania rozmiaru pędzla bez wyboru pociągnięcia pędzlem wybrany rozmiar stanie się nowym rozmiarem domyślnym dla pędzla.

Po wybraniu pociągnięcia pędzlem element sterujący **Rozmiar pędzla** pokazuje rozmiar wybranego pociągnięcia pędzlem. Zmiana rozmiaru w elemencie sterującym powoduje zmianę rozmiaru pędzla dla wybranego pociągnięcia pędzlem, ale nie wpływa na ustawienie domyślne dla nowych pociągnięć pędzlem. Wybór wielu pociągnięć pędzlem z różnymi rozmiarami pędzla i dostosowanie rozmiaru pędzla na pasku właściwości powoduje równomierną zmianę rozmiaru wszystkich pociągnięć.

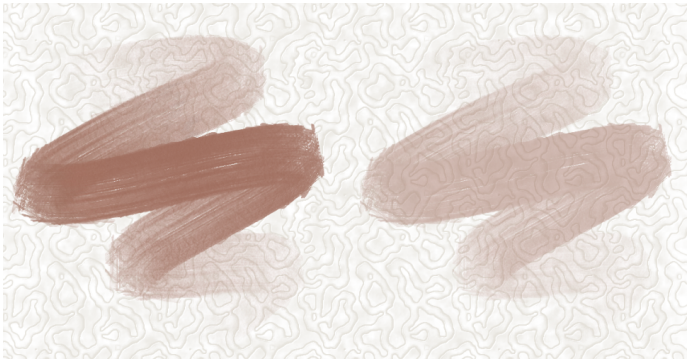


Zmiana rozmiaru wybranego pociągnięcia pędzlem

Rozmiar pędzla jest mierzony w jednostkach miary (na przykład pikselach lub milimetrach) określonych w ustawieniach dokumentu. Zmiana rozmiaru pociągnięcia pędzlem różni się od zmiany rozmiaru pędzla przy użyciu uchwytów zaznaczenia. Proporcjonalna zmiana rozmiaru pędzla przy użyciu uchwytów narożnych prostokąta ograniczającego prowadzi do 100% zmiany rozmiaru pędzla. Na przykład skalowanie pociągnięcia pędzlem do 200% podwaja rozmiar pędzla, a redukcja do 25% zmniejsza rozmiar pędzla do 1/4 pierwotnego. W przypadku nieproporcjonalnej zmiany rozmiaru pociągnięcia pędzlem przy użyciu uchwytów środkowych rozmiar pędzla zmienia się o połowę zastosowanej wartości procentowej. Na przykład zmiana rozmiaru pociągnięcia pędzlem o 50% powoduje zmianę rozmiaru pędzla o 25%. Zakres zmiany rozmiaru obiektu jest ograniczony przez minimalny i maksymalny rozmiar pędzla. Obracanie i pochylnie pociągnięcia pędzlem nie wpływa na rozmiar pędzla.

Przezroczystość pędzla

Przezroczystość umożliwia kontrolowanie przezroczystości farby nakładanej pędzlem. Eksperymentowanie z przezroczystością może poprawić projekt poprzez dodanie dodatkowej warstwy głębi, utworzenie subtelnych przejść między nakładającymi się elementami, włączenie nakładek lub wprowadzenie eterycznych efektów do grafiki.

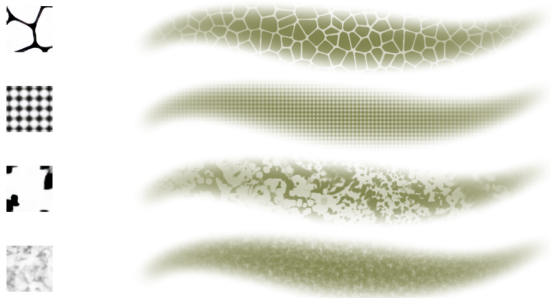


Zmniejsz przezroczystość, aby wzmocnić pokrycie kolorem jednolitym (po lewej), lub zwiększ ją, aby odsłonić leżące niżej obszary obrazu (po prawej).

Można ustawić poziom przezroczystości przed utworzeniem pociągnięcia pędzlem. Ten poziom przezroczystości stanie się ustawieniem domyślnym dla nowych pociągnięć pędzlem wykonanych tym konkretnym pędzlem w dowolnym dokumencie. Można także zmodyfikować przezroczystość po utworzeniu pociągnięcia pędzlem. Przezroczystość pędzla różni się od przezroczystości stosowanej do obiektów przy użyciu narzędzia **Przezroczystość** . Oba typy przezroczystości są dostosowywane oddzielnie, a zmiany jednej nie wpływają na drugą.

Tekstura pędzla

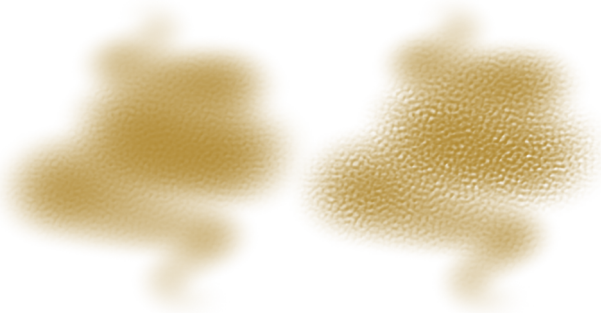
W sztuce tradycyjnej tekstura odnosi się do wizualnej i namacalnej szorstkości lub chropowatości powierzchni. Ślady zastosowanego narzędzia różnią się w zależności od tekstury powierzchni, na której powstaje praca. W programie CorelDRAW tekstura jest atrybutem pędzla, a nie właściwością powierzchni.



Tekstura wpływa na wizualny aspekt śladów pędzla, tworząc wrażenie chropowatości powierzchni. Ponadto może wchodzić w interakcje, aby delikatnie lub dramatycznie zmienić wygląd pociągnięć pędzlem. Eksperymentuj z różnymi teksturami, aby uzyskać pożądany efekt.

Pędzle obsługujące teksturę są dostarczane z domyślną teksturą, ale możesz wybrać inną, aby dopasować ją do swoich preferencji. Przed zastosowaniem pociągnięcia pędzlem można wybrać teksturę, która stanie się domyślna dla nowych pociągnięć pędzlem wykonanych tym konkretnym pędzlem w dowolnym dokumencie. Można także zmienić teksturę istniejącego pociągnięcia pędzlem. Tekstura pędzla, jako ustawienie globalne, jest zachowywana po zresetowaniu pędzla do ustawień domyślnych.

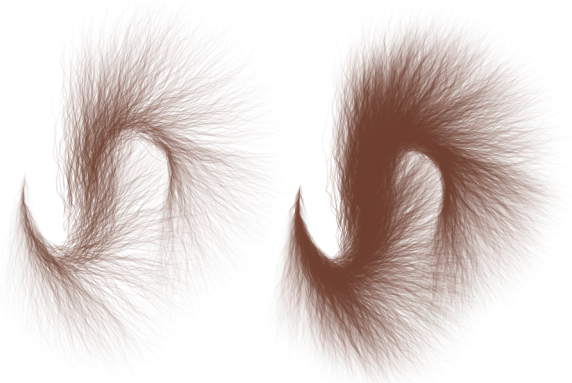
Można także dostosować intensywność efektu tekstury. Niezależnie od tego, czy wolisz subtelne ziarno, czy odważny wygląd z widoczną teksturą, CorelDRAW pozwala dopracować pociągnięcia pędzlem.



Zmieniaj siłę efektu tekstury, od delikatnego ziarna (po lewej) do bardziej wyrazistego teksturowanego wykończenia (po prawej), aby dopasować go do swoich potrzeb.

Zagęszczenie

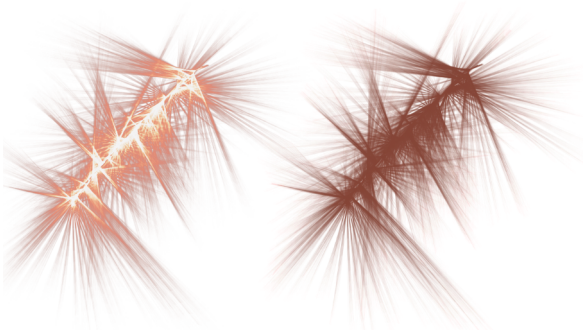
Można modyfikować wygląd pędzli Aerograf i Cząsteczkowy, dostosowując odpowiednio zagęszczenie kropel lub cząstek w pociągnięciu pędzla. Im wyższa wartość ustawienia, tym większa liczba kropelek lub cząsteczek uwalnianych przez pędzel, a w rezultacie większa ilość farby i gęstsze rozpylenie cząsteczek.



Pociągnięcie pędzlem o niskim (po lewej) i wysokim (po prawej) zagęszczeniu

Blask

Blask umożliwia tworzenie żywych pociągnięć pędzlem, stopniowo zwiększając jasność, aż kolory osiągną świetlistą biel.



Pociągnięcie z efektem blasku (po lewej) i bez niego (po prawej)

Wygładzanie pędzla

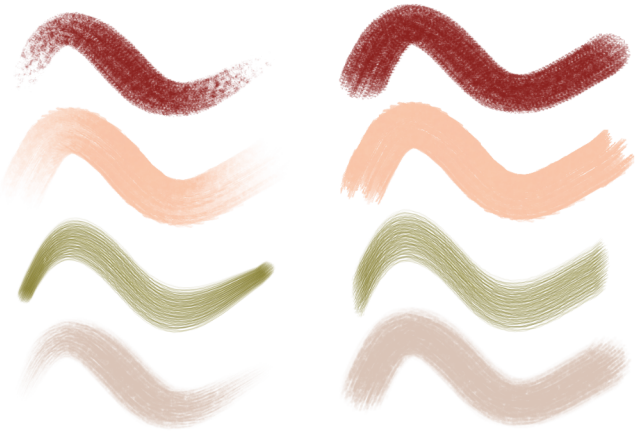
Wygładzanie pomaga udoskonalić pociągnięcia pędzla, redukując nierówności i tworząc gładsze, bardziej płynne linie. Skutecznie minimalizuje niewielkie drgania, zachowując ogólny kształt skoku. Dostosowując poziom wygładzania, można zmiękczyć wygląd pociągnięć pędzla, nadając im bardziej dopracowany wygląd. Funkcja ta jest szczególnie przydatna podczas rysowania za pomocą mniej stabilnego urządzenia wejściowego, takiego jak mysz, gdzie wyższe wartości wygładzania mogą być niezbędne do uzyskania czystych, gładkich pociągnięć.



Pociągnięcie z wygładzaniem (po lewej) i bez niego (po prawej)

Symulowanie nacisku podczas rysowania myszą

Program CorelDRAW za pomocą ruchów myszy umożliwia teraz symulowanie dynamiki pociągnięć pędzlem uzyskiwanej rysikiem, np. zmieniać rozmiar, zmieniać przezroczystość i zwężać zakończenia. Funkcja ta jest szczególnie korzystna w przypadku używania myszy lub innych urządzeń niewrażliwych na nacisk, ponieważ emuluje złożone efekty uzyskiwane zwykle za pomocą rysika. Oferuje również dodatkowe możliwości artystom starającym się uzyskać gładkie zakończenia i jednolite pociągnięcia pędzlem pod względem rozmiaru, krycia, koloru i zwężania.

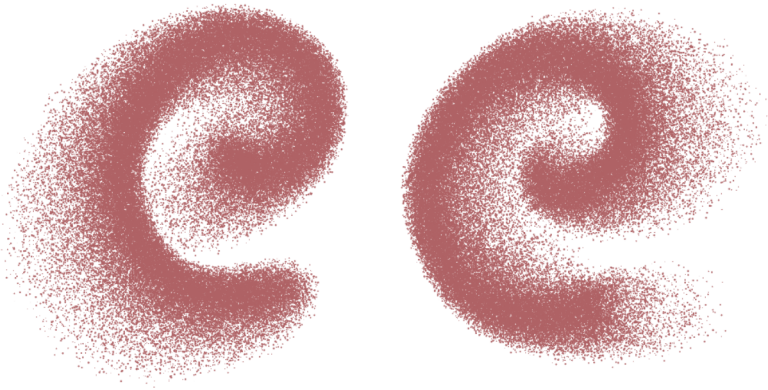


Pociągnięcia z symulacją nacisku pióra (po lewej) i bez niej (po prawej)

Podobnie jak w przypadku pociągnięć rysikiem, które różnią się w zależności od nacisku, pociągnięcia symulujące dynamikę rysika wykazują takie samo zachowanie - niektóre zmieniają rozmiar i przezroczystość, niektóre wykazują różnice w kolorze, a inne tworzą pociągnięcia, które pojawiają się i zanikają.

Symulacja kierunku i kąta nachylenia pióra podczas rysowania za pomocą myszy

Podczas korzystania z myszy można symulować rysowanie piórem, ustawiając kierunek nachylenia rysika, co pozwala tworzyć różne pociągnięcia pędzlem przy użyciu tego samego stylu pędzla. Można również symulować kąt nachylenia rysika, określający kąt trzymania względem pionu.



Pociągnięcie z kierunkiem nachylenia pióra wynoszącym 30°(po lewej) i 180°(po prawej)



Pociągnięcia z symulacją kąta nachylenia pióra (po lewej) i bez niej (po prawej)

Aby ustawić kolor pociągnięcia pędzlem

- Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmień kolor pociągnięcia pędzlem	Zaznacz pociągnięcie pędzlem za pomocą narzędzia **Pędzel malarski**, z wciśniętym klawiszem Ctrl kliknij kolor na domyślnej palecie, a następnie wybierz opcję **Ustaw kolor obrysu**.
Ustawianie domyślnego koloru pociągnięć pędzlem	Kliknij pusty obszar na stronie rysunku w celu usunięcia wszystkich zaznaczeń obiektów. Następnie z wciśniętym klawiszem Ctrl kliknij kolor na domyślnej palecie i wybierz opcję **Ustaw kolor obrysu**. W oknie dialogowym **Zmień domyślne ustawienia dokumentu** włącz opcję **Pociągnięcie pędzlem malarskim** i kliknij **OK**. Więcej informacji na temat zarządzania domyślnymi właściwościami obiektu można znaleźć w sekcji „Zarządzanie domyślnymi właściwościami obiektów i ich stosowanie” na stronie 727.

Po wybraniu pociągnięcia pędzlem o określonym kolorze, a następnie rozpoczęciu rysowania, każde nowe pociągnięcie będzie używać tego koloru, niezależnie od domyślnego koloru pędzla.

Kolor jest ustawieniem globalnym; wszelkie zmiany koloru pędzla są zachowywane po przywróceniu ustawień domyślnych.

Można także zmienić kolor pociągnięcia pędzlem, wybierając pociągnięcie pędzlem przy użyciu narzędzia **Pędzel malarski** i wykonując jedną z następujących czynności:

- W inspektorze **Właściwości** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Kolor**) kliknij **Pędzel malarski** . Otwórz narzędzie wyboru **Kolor konturu** i kliknij kolor.

- W inspektorze **Kolor** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Kolor**) wybierz kolor i kliknij **Kontur**.
- Przytrzymując klawisz Control, kliknij kolor w palecie Dokument, a następnie kliknij **Ustaw kolor konturu**.
- Kliknij dwukrotnie ikonę **Kontur** lub próbnik koloru na pasku stanu (**Widok** ▸ **Wyświetl pasek stanu**), otwórz narzędzie do wybierania koloru w oknie dialogowym **Pióro konturu** i kliknij kolor.

Aby ustawić rozmiar pędzla

1 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dostosuj rozmiar pociągnięcia pędzlem	Kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku, a następnie kliknij pociągnięcie pędzlem, aby je wybrać.
Ustawianie domyślnego rozmiaru dla stylu pędzla	Kliknij pusty obszar na stronie rysunku, aby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów. Kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku. Otwórz narzędzie do wybierania **pędzli** na pasku właściwości i kliknij odpowiedni styl pędzla.

2 Wprowadź wartość w pole **Rozmiar pędzla** na pasku właściwości i naciśnij klawisz **Return**.

CorelDRAW może wymagać odbudowania pędzla po zmianie rozmiaru, dlatego można spodziewać się krótkiego opóźnienia.

Rozmiar stylu pędzla można zmienić podczas rysowania, przytrzymując wciśnięty klawisz **Shift** i przeciągając. Rozmiar pociągnięcia pędzlem można również zmienić interaktywnie, zaznaczając je za pomocą narzędzia **Pędzel malarski**, przytrzymując klawisz **Shift** i przeciągając.

Aby ustawić przezroczystość pędzla

1 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dostosuj przezroczystość pociągnięcia pędzlem	Kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku, a następnie kliknij pociągnięcie pędzlem, aby je wybrać.
Ustawianie domyślnego przezroczystości dla stylu pędzla	Kliknij pusty obszar na stronie rysunku, aby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów. Kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku. Otwórz narzędzie do wybierania **pędzli** na pasku właściwości i kliknij odpowiedni styl pędzla.

2 Wprowadź wartość w polu **Przezroczystość pędzla** na pasku właściwości i naciśnij klawisz **Return** lub wskaż obszar między strzałkami w górę i w dół pola obrotu i przeciągnij jak suwak.
Wyższe wartości pozwalają uzyskać przezroczyste pociągnięcia pędzlem.

Aby wybrać teksturę pędzla

1 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
zmienić teksturę pociągnięcia pędzlem	Kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku, a następnie kliknij pociągnięcie pędzlem, aby je wybrać.
ustawić teksturę dla stylu pędzla	Kliknij pusty obszar na stronie rysunku, aby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów. Kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku. Otwórz narzędzie do wybierania **pędzli** na pasku właściwości i kliknij odpowiedni styl pędzla obsługujący tekstury.

2 Otwórz selektor **Tekstura pędzla** na pasku właściwości i kliknij próbkę tekstury.

Po wybraniu pociągnięcia pędzlem z określoną teksturą, każde nowe narysowane pociągnięcie będzie korzystać z tej tekstury. Ustawienie domyślnej tekstury ma wpływ tylko na nowe pociągnięcia pędzlem w aktywnym dokumencie; tekstury istniejących pociągnięć pędzlem pozostają niezmienione.

Tekstura jest ustawieniem globalnym, dlatego wszelkie zmiany tekstury pędzla są zachowywane po przywróceniu ustawień domyślnych.

Niektóre style pędzla tworzą pociągnięcia, które wyświetlają teksturę, tylko po włączeniu symulacji nacisku pióra. W zależności od konkretnych ustawień pędzla tekstury mogą być widoczne tylko przy małym lub dużym nacisku. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby symulować nacisk podczas rysowania myszą” na stronie 218.

Jeśli zmienisz teksturę stylu pędzla, ale później zechcesz przywrócić oryginalny wygląd pędzla, wybierz opcję Zwykły papier, która jest pierwszą teksturą w bibliotece.

Aby ustawić siłę tekstury

1 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
dostosować intensywność tekstury pociągnięcia pędzlem	Kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku, a następnie kliknij pociągnięcie pędzlem, aby je wybrać.
ustawić intensywność tekstury dla stylu pędzla	Kliknij pusty obszar na stronie rysunku, aby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów. Kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku. Otwórz narzędzie do wybierania **pędzli** na pasku właściwości i kliknij odpowiedni styl pędzla obsługujący tekstury.

2 Wprowadź wartość w polu **Siła tekstury** na pasku właściwości i naciśnij klawisz **Return** lub wskaż obszar między strzałkami w górę i w dół pola obrotu i przeciągnij jak suwak.

Ponieważ każdy styl pędzla ma inne ustawienia domyślne, wpływ ustawienia siły tekstury będzie różny w zależności od pędzla.

Pole **Siła tekstury** nie jest dostępne w przypadku wszystkich pędzli.

Aby ustawić zagęszczenie pędzla

1 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
dostosować zagęszczenie kropel lub cząsteczek w pociągnięciu pędzlem	Kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku, a następnie kliknij pociągnięcie pędzlem, aby je wybrać.
ustawić zagęszczenie kropel lub cząsteczek dla stylu pędzla	Kliknij pusty obszar na stronie rysunku, aby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów. Kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku. Otwórz narzędzie do wybierania **pędzli** na pasku właściwości i kliknij odpowiedni styl pędzla obsługujący zagęszczenie.

2 Wprowadź wartość w polu **Zagęszczenie** na pasku właściwości i naciśnij klawisz **Return** lub wskaż obszar między strzałkami w górę i w dół pola obrotu i przeciągnij jak suwak.

Liczba kropel lub cząsteczek skaluje się proporcjonalnie do zmiany rozmiaru pędzla.

Aby dodać efekt blasku

1 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
dodać efekt blasku do pociągnięcia pędzlem	Kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku, a następnie kliknij pociągnięcie pędzlem, aby je wybrać.
włączyć efekt blasku dla stylu pędzla	Kliknij pusty obszar na stronie rysunku, aby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów. Kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku. Otwórz narzędzie do wybierania **pędzli** na pasku właściwości i kliknij odpowiedni styl pędzla obsługujący efekt blasku.

2 Kliknij przycisk **Blask** na pasku właściwości.

Aby uzyskać najlepsze efekty blasku, nałóż pędzel pojedynczym, ciągłym pociągnięciem na ten sam obszar bez podnoszenia rysika lub zwalniania przycisku myszy, aż kolory nabiorą świetlistej bieli.

Przycisk **Blask** nie jest dostępny dla pędzli, które nie obsługują efektu blasku.

Efekty blasku są zauważalne już na jasnym tle z ciemniejszym kolorem obrysu, będą jednak znacznie bardziej widoczne na ciemnym tle.

Możesz także zmodyfikować przezroczystość pociągnięcia pędzlem, aby kontrolować intensywność efektu blasku. Im niższa przezroczystość, tym silniejszy efekt blasku.

Aby dostosować wygładzanie pędzla

1 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
dostosować poziom wygładzania pociągnięcia pędzlem	Kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku, a następnie kliknij pociągnięcie pędzlem, aby je wybrać.
ustawić poziom wygładzania dla stylu pędzla	Kliknij pusty obszar na stronie rysunku, aby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów. Kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku. Otwórz narzędzie do wybierania **pędzli** na pasku właściwości i kliknij odpowiedni styl pędzla obsługujący wygładzanie.

2 Wprowadź wartość w polu **Wygładzanie pędzla** na pasku właściwości i naciśnij klawisz **Return** lub wskaż obszar między strzałkami w górę i w dół pola obrotu i przeciągnij jak suwak.

Element sterujący **Wygładzanie pędzla** jest niedostępny w przypadku pędzli, które nie obsługują wygładzania.

Aby symulować nacisk podczas rysowania myszą

1 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
symulować nacisk pióra podczas pociągnięcia pędzlem	Kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku, a następnie kliknij pociągnięcie pędzlem, aby je wybrać.
włączyć symulację nacisku pióra dla stylu pędzla	Kliknij pusty obszar na stronie rysunku, aby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów. Kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku. Otwórz narzędzie do wybierania **pędzli** na pasku właściwości i kliknij odpowiedni styl pędzla.

2 Kliknij przycisk **Symuluj nacisk pióra** na pasku właściwości.

Po włączeniu to ustawienie zastępuje nacisk rysika lub pióra cyfrowego.

Aby symulować kierunek nachylenia pióra podczas rysowania myszą

1 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Symulowanie kierunku nachylenia pióra podczas pociągnięcia pędzlem	Kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku, a następnie kliknij pociągnięcie pędzlem, aby je wybrać.
Ustawianie kierunku nachylenia pióra dla stylu pędzla	Kliknij pusty obszar na stronie rysunku, aby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów. Kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku. Otwórz narzędzie do wybierania **Pędzel** na pasku właściwości i kliknij odpowiedni styl pędzla obsługujący symulowanie kierunku nachylenia.

2 Wprowadź wartość w polu **Kierunek nachylenia** na pasku właściwości i naciśnij klawisz **Return** lub wskaż obszar między strzałkami w górę i w dół pola obrotu i przeciągnij jak suwak.

Ustawienie **0º** oznacza, że gdyby używano rysika, byłby on skierowany w lewo.

Użycie rysika lub pióra cyfrowego zastępuje to ustawienie.

Pole **Kierunek nachylenia** nie jest dostępne dla pędzli, które nie obsługują symulowania kierunku nachylenia.

Aby symulować kąt nachylenia pióra podczas rysowania myszą

1 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Symulowanie kierunku nachylenia pióra podczas pociągnięcia pędzlem	Kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku, a następnie kliknij pociągnięcie pędzlem, aby je wybrać.
Ustawianie kierunku nachylenia pióra dla stylu pędzla	Kliknij pusty obszar na stronie rysunku, aby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów. Kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku. Otwórz narzędzie do wybierania **Pędzel** na pasku właściwości i kliknij odpowiedni styl pędzla obsługujący symulowanie kąta nachylenia.

2 Wprowadź wartość w polu **Kąt nachylenia** na pasku właściwości i naciśnij klawisz **Return** lub wskaż obszar między strzałkami w górę i w dół pola obrotu i przeciągnij jak suwak.

Ustawienie **90º** oznacza, że gdyby używano rysika, byłby on ustawiony prostopadle do tabletu.

Użycie rysika lub pióra cyfrowego zastępuje to ustawienie.

Pole **Kąt nachylenia** nie jest dostępne dla pędzli, które nie obsługują symulowania kąta nachylenia.

Kąt nachylenia może mieć znaczący wpływ na wygląd pociągnięcia pędzlem. Jeśli rezultat nie będzie zgodny z oczekiwaniami, możesz spróbować zmniejszyć kąt nachylenia. Skrajne kąty nachylenia są zazwyczaj niepożądane.

Aby zresetować pędzle do ustawień domyślnych

- Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

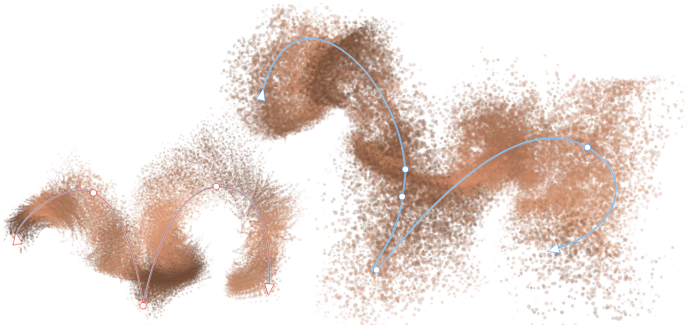
Aby przywrócić	Wykonaj następujące czynności
pędzel do ustawień domyślnych	Kliknij narzędzie **Pędzel malarski** w przyborniku. Otwórz narzędzie do wybierania **pędzli** na pasku właściwości i kliknij odpowiedni styl pędzla. Kliknij przycisk **Resetuj** na pasku właściwości narzędzia **Pędzel malarski**.
wszystkie pędzle do ustawień domyślnych	Przytrzymaj klawisze **Shift** podczas uruchamiania aplikacji.

Zresetowanie pędzli do ustawień fabrycznych powoduje także przywrócenie domyślnych preferencji aplikacji, dokumentu czy narzędzia.

Edytowanie krzywych wektorowych pędzli malarskich

Aby doprecyzować wygląd pociągnięć pędzla jeszcze bardziej i płynnie włączyć je do projektu, można manipulować atrybutami wektorów pociągnięć. Niezależnie od tego, czy chodzi o kształtowanie krzywych, przekształcanie ścieżek czy precyzyjne dostosowanie, CorelDRAW pozwala ukształtować i dostosować każde pociągnięcie do perfekcji po dodaniu do płótna. Informacje na temat pracy z obiektami wektorowymi można znaleźć w sekcji „Kształtowanie obiektów” na stronie 231 i „Obiekty” na stronie 323.

Pociągnięcia pędzla malarskiego można wyizolować w celu łatwiejszego wyboru i edycji za pomocą trybu ostrości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.



Atrybuty wektorów pociągnięć pędzla malarskiego można edytować. W tym przykładzie kształt ścieżki został dostosowany, a ścieżka obrócona.

Materiały pomocnicze: Pociągnięcia pędzlem malarskim

Funkcje, które są obecnie niezgodne z pędzlami malarskimi, są wyszarzone lub wywołują komunikat, że aplikacja ich nie obsługuje.

W przypadku otwarcia lub zaimportowania pliku zawierającego pociągnięcia pędzlem malarskim, które zostały utworzone przy użyciu pakietu pędzli niezainstalowanego w systemie, po wybraniu pociągnięcia pędzlem w narzędziu do wybierania **pędzli** wyświetlana jest ikona **Pędzel niedostępny**  . Można edytować pociągnięcie pędzla, ale edycja może spowodować utratę oryginalnych danych pociągnięcia pędzla. Informacje na temat pobierania pakietów pędzli można znaleźć w sekcji „Pobieranie dodatkowych pędzli” na stronie 207.

Poniższa tabela zawiera listę zgodnych narzędzi i funkcji.

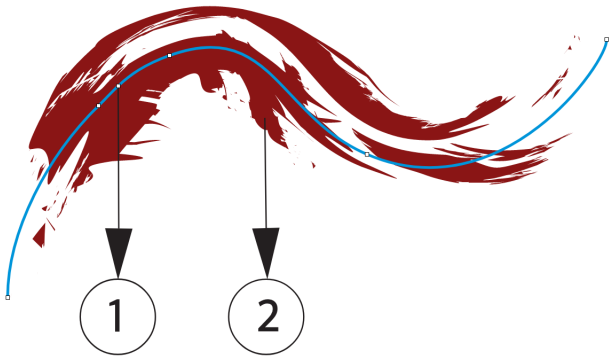
Zgodne narzędzia i funkcje	Uwagi
Wskaźniki (**Wskaźnik**, **Wskaźnik odręczny**, **Swobodna transformacja**)	
Narzędzia edycji kształtu (**Kształt**, **Gładki**, **Smużenie ,** **Ślimak**, **Przyciągaj i odpychaj**, **Rozmazywanie**, **Pędzel chropowaty**)	
Narzędzie **Kadrowanie**	Kadrowanie pociągnięć pędzlem tworzy krzywą wektorową i obiekt mapy bitowej.
Narzędzie **Nóż**	Podział pociągnięcia pędzlem powoduje powstanie krzywej wektorowej i obiektu mapy bitowej.
Narzędzie **Usuwanie segmentów wirtualnych**	
Narzędzie **Gumka**	Wymazywanie pociągnięć pędzlem tworzy krzywą wektorową i obiekt mapy bitowej.
Narzędzia krzywej (**Rysunek odręczny**, **Linia z 2 punktów,** **Krzywe Béziera**, **Pisak**, **Linia b-sklejana**, **Łamana**, **Krzywa z 3 punktów**)	
Narzędzie **Live Sketch**	Pociągnięcie pędzlem może zostać zastosowane do obiektu utworzonego przy użyciu tego narzędzia.
Narzędzie **Inteligentne rysowanie**	Pociągnięcie pędzlem może zostać zastosowane do obiektu utworzonego przy użyciu tego narzędzia.
Narzędzie kształtu (Narzędzia prostokąta, Narzędzia elipsy, **Wielokąt**, **Gwiazda**, **Spirala**, **Kształty wspólne**, **Wpływ**, **Papier kratkowany**)	
Narzędzie **Tekst**	

Zgodne narzędzia i funkcje	Uwagi
Zniekształcanie	Nie można zastosować efektu zniekształcenia do pociągnięcia pędzlem. Można zastosować pociągnięcie pędzlem do obiektu z efektem zniekształcenia, jednak efekt zniekształcenia staje się nieedytowalny.
Obwiednia	Można zastosować obwiednię do pociągnięcia pędzlem. Można zastosować pociągnięcie pędzlem do obiektu z obwiednią, a następnie edytować obwiednię w razie potrzeby.
Przezroczystość	
Narzędzie **Pipeta kolorów**	
Narzędzie **Interakcyjne wypełnienie**	Nie może być używane do pociągnięć pędzla krzywej otwartej, jednak można zastosować wypełnienie do obiektu krzywej zamkniętej przy użyciu pociągnięcia pędzla.
Narzędzie **Inteligentne wypełnienie**	Nie może być używane do pociągnięć pędzla krzywej otwartej. Gdy pociągnięcie pędzla krzywej zamkniętej przecina się z innym obiektem i narzędzie **Inteligentne wypełnienie** jest używane, pociągnięcie pędzlem może zostać częściowo zasłonięte przez nowo wypełniony obiekt.
Narzędzie **Wypełnienie siatkowe**	Nie może być używane do pociągnięć pędzla krzywej otwartej
Wypełnienie i kontur	Wypełnienia nie mogą być stosowane do pociągnięć pędzlem krzywej otwartej. Wybór koloru konturu powoduje zmianę koloru pociągnięcia pędzlem.
Wyrównanie i rozkład	
Wyostrz	
Rozłącz	Rozłączanie pociągnięcia pędzlem dzieli je na krzywą wektorową i obraz mapy bitowej.
Tryb skupienia	
Kolejność	
Grupa	

Zgodne narzędzia i funkcje	Uwagi
Ukryj	
Blokuj	
Szybkie kadrowanie	Pociągnięcia pędzlem mogą być stosowane do ramek PowerClip i umieszczane w nich. Można stosować pociągnięcia pędzlem podczas edycji zawartości obiektów PowerClip. Obiekty krzywej zamkniętej z pociągnięciami pędzlem nie mogą być używane jako ramki PowerClip.
Symetria	Można tworzyć i edytować grupy symetrii przy użyciu pociągnięć pędzla i obiektów z zastosowanymi pociągnięciami pędzla, ale wówczas obraz symetryczny pojawia się w oknie dokumentu dopiero po ukryciu i pokazaniu obiektu grupy symetrii.
Symbol	
Style obiektów	
Style kolorów	
Nadrukuj wypełnienie	
Nadrukuj kontur	
Hinting obiektów	
Wyrównaj do siatki pikseli	
Przekształć w mapę bitową	
Granice	
Przytnij	Przycinanie pociągnięcia pędzlem dzieli je na krzywą wektorową i obraz mapy bitowej.

Wektorowe pociągnięcia pędzlem

CorelDRAW oferuje szeroki zestaw pędzli wektorowych, które umożliwiają dostosowanie i poprawę wyglądu ścieżek w projektach. Ślady pędzla w przypadku pędzli wektorowych to obiekty wektorowe, które można skalować do dowolnego rozmiaru bez utraty jakości. Ponadto pędzle wektorowe oferują precyzyjną kontrolę nad kształtami, co umożliwia łatwe edytowanie i modyfikowanie pociągnięć pędzla z wysoką dokładnością.



Wektorowe pociągnięcie pędzlem: (1) ścieżka wektorowa; (2) wektorowy ślad pędzla

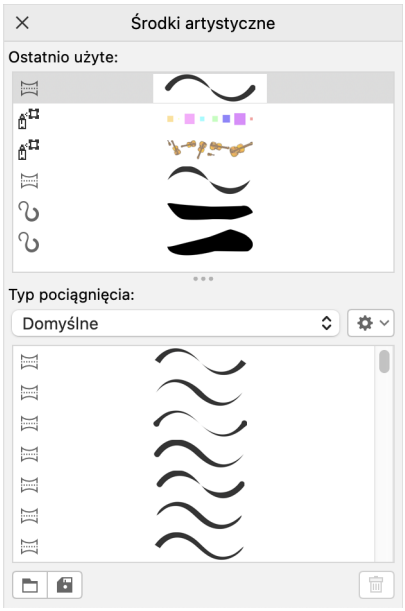
Możliwość tworzenia pociągnięć z wysoką dokładnością i precyzją, w połączeniu z elastycznością dostosowania grubości i kształtu linii przy zachowaniu integralności śladów pędzla, sprawia, że pędzle wektorowe są nieocenionym narzędziem dla artystów cyfrowych i projektantów pracujących nad grafiką na różnych platformach i urządzeniach, od małych ikon do dużych banerów.

W programie CorelDRAW można stosować wektorowe pociągnięcia pędzlem wzdłuż ścieżki przy użyciu następujących trybów narzędzia **Środki artystyczne** :

- **Wzorzec** — umożliwia zastosowanie wstępnie ustawionego kształtu wzdłuż krzywej
- **Pędzel wektorowy** — umożliwia pociągnięcie pędzlem wektorowym wzdłuż krzywej
- **Rozpylacz** — umożliwia opryskiwanie obiektów wzdłuż krzywej
- **Kaligrafia** — umożliwia zastosowanie kaligraficznego pociągnięcia pióra wzdłuż krzywej

Więcej informacji na temat stosowania pociągnięć kaligraficznych i gotowych można znaleźć w sekcji „Linie kaligraficzne i linie z wzorca” na stronie 152.. Więcej informacji na temat opryskiwania obiektów wzdłuż krzywej można znaleźć w sekcji „Rozpylanie obiektów wzdłuż linii” na stronie 173.

Inspektor **Środki artystyczne** (**Efekty** ▸ **Środki artystyczne**) stanowi centralną lokalizację, w której można wyświetlić podgląd i uzyskać dostęp do wszystkich dostępnych pędzli, wyświetlić listę ostatnio używanych pędzli i zapisać pędzle niestandardowe.



Inspektor Środki artystyczne ułatwia wyświetlanie podglądu i uzyskiwanie dostępu do wszystkich dostępnych i ostatnio używanych pędzli.

CorelDRAW umożliwia także stosowanie pociągnięć pędzlem z pikselowymi śladami pędzla. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Pociągnięcia pędzlem malarskim” na stronie 197.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Stosowanie wektorowych pociągnięć pędzlem” (stronie 226)
- „Wektorowe pociągnięcia pędzlem i wejście rysika” (stronie 228)

Stosowanie wektorowych pociągnięć pędzlem

Można stosować całą gamę gotowych pociągnięć pędzlem, od pociągnięć ze strzałkami, po takie, które zostały wypełnione tęczowymi deseniami. Korzystając z wzorca pociągnięcia pędzla, można określić niektóre z jego atrybutów. Można na przykład zmienić szerokość pociągnięcia pędzla i określić jego gładkość.

Ponadto CorelDRAW umożliwia tworzenie pędzli niestandardowych, co aby dodać osobisty akcent do procesu projektowania, co pozwala dostosować pędzle do swojej unikalnej wizji artystycznej. Można utworzyć niestandardowe pociągnięcia pędzlem przy użyciu obiektu lub grupy obiektów wektorowych. Niestandardowe pociągnięcie pędzla można po utworzeniu zapisać jako wzorzec.



Powyższy obrazek został utworzony z zastosowaniem wielu różnych szerokości i pociągnięć pędzla.

Aby zastosować gotowe wektorowe pociągnięcie pędzlem

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Środki artystyczne**.
2. Kliknij przycisk **Pędzel wektorowy** na pasku właściwości.
3. Z listy **Kategoria** wybierz kategorię pędzla.
4. Wybierz rodzaj pociągnięcia pędzla z listy **Pociągnięcie pędzla**.
5. Przeciągnij wskaźnik aż do uzyskania żądanego kształtu pociągnięcia pędzla.

Można również

Ustawić szerokość pociągnięcia pędzla	Wpisz wartość w polu **Szerokość pociągnięcia** na pasku właściwości.
Wygładzić krawędzie pociągnięcia pędzla	Wpisz wartość w polu **Wygładzanie krzywych odręcznych** na pasku właściwości.
Zastosować transformacje grubości pociągnięcia pędzla podczas skalowania	Kliknij przycisk **Skaluj pociągnięcie z obiektem** na pasku narzędzi.

Jeśli użytkownik posiada plik pociągnięcia pędzla, które nie zostało wymienione na liście **Lista pociągnięć pędzla**, można je zastosować, klikając przycisk **Przeglądaj** na pasku właściwości i wybierając plik z tym pociągnięciem pędzla.

Można również wybrać pociągnięcia pędzla za pomocą inspektora**Środki artystyczne.** Można otworzyć inspektora **Środki artystyczne**, klikając **Efekty** ▸ **Środki artystyczne**.

Aby utworzyć niestandardowe wektorowe pociągnięcie pędzlem

1. Wybierz obiekt lub grupę obiektów.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Środki artystyczne**.
3. Kliknij przycisk **Pędzel wektorowy** na pasku właściwości.
4. Kliknij obiekt lub grupę obiektów.

5 Kliknij przycisk **Zapisz pociągnięcie pędzlem utworzone za pomocą środków artystycznych** na pasku właściwości.

6 Wpisz nazwę pliku dla nowego pociągnięcia pędzla.

7 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Niestandardowe pociągnięcia pędzla są dostępne na pasku właściwości po wybraniu pozycji **Niestandardowe** z listy **Kategoria**. Niestandardowe pociągnięcia pędzla są wyświetlane na liście **Pociągnięcie pędzla**.

Aby usunąć niestandardowe pociągnięcie pędzla, wybierz pozycję **Niestandardowe** dostępną na liście **Kategoria** na pasku właściwości, a następnie wybierz pociągnięcie pędzla na liście **Pociągnięcie pędzla** i kliknij przycisk **Usuń** .

Wektorowe pociągnięcia pędzlem i wejście rysika

Wektorowe pociągnięcia pędzlem mogą reagować na nacisk, nachylenie i orientację, jeśli rysik lub pióro obsługuje te funkcje. Nacisk pisaka umożliwia zróżnicowanie rozmiaru końcówki pędzla. Nachylenie pisaka pozwala na zróżnicowanie płaskości końcówki pióra, a oprawa pisaka na zróżnicowanie jej obrotu.



Tryb Ekspresja narzędzia Środki artystyczne pozwala na zróżnicowanie wyglądu pociągnięć pędzla przy użyciu nacisku, nachylenia i oprawy pisaka.

Można użyć nacisku, nachylenia i oprawy pisaka jednocześnie albo tylko jednej lub dwóch spośród tych funkcji. Można na przykład użyć nacisku pisaka, aby zróżnicować rozmiar końcówki pędzla, ale wyłączyć nachylenie pisaka, aby płaskość końcówki pędzla nie zmieniała się. Aby spłaszczyć końcówkę, można ustawić stałą wartość nachylenia pisaka. Wyłączenie nacisku pisaka pozwala na ustawienie stałego rozmiaru końcówki. Wyłączenie oprawy pisaka pozwala na korzystanie z pisaka o stałym obrocie.

Więcej informacji na temat dostosowania ustawień pisaka można znaleźć w sekcji „Pisaki i urządzenia czułe na nacisk” na stronie 182.

Aby zastosować wektorowe pociągnięcie pędzlem, które reaguje na nacisk, nachylenie i orientację pióra

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Środki artystyczne** .

2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Ekspresja** .

3 Upewnij się, że następujące przyciski na pasku właściwości są włączone:

- **Nacisk pisaka** — umożliwia zróżnicowanie rozmiaru końcówki pędzla. W przypadku korzystania z myszy należy nacisnąć klawisz **strzałki w górę** lub **strzałki w dół**, aby zasymulować zmianę nacisku pióra i zmienić szerokość pociągnięcia.

- **Nachylenie pisaka** — umożliwia zróżnicowanie płaskości końcówki.
- **Oprawa pisaka** — umożliwia zróżnicowanie obrotu końcówki pędzla.

4 Przeciągnij wskaźnik aż do uzyskania żądanego kształtu pociągnięcia pędzla.

Można również

Zmienić szerokość pociągnięcia	Wpisz wartość w polu **Szerokość pociągnięcia** na pasku właściwości.
Zmienić szerokość pociągnięcia podczas skalowania obiektu	Kliknij przycisk **Skaluj pociągnięcie z obiektem** na pasku narzędzi.

Podana wartość określa maksymalną szerokość pociągnięcia. Zastosowana siła nacisku określa rzeczywisty rozmiar końcówki pędzla.

Nachylenia lub oprawy pisaka można używać do różnicowania pociągnięć pędzla tylko wówczas, gdy rysik lub pisak obsługują te funkcje.

Aby korzystać z końcówki pędzla o stałej szerokości, płaskości lub rotacji

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Środki artystyczne**.

2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Ekspresja**.

3 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Ustawić rozmiar końcówki pędzla	Kliknij przycisk **Nacisk pisaka** na pasku właściwości, aby go wyłączyć. Wpisz wartość w polu **Szerokość pociągnięcia**.
Spłaszczyć końcówkę pędzla przez użycie stałej wartości nachylenia pisaka	Kliknij przycisk **Nachylenie pisaka** na pasku właściwości, aby go wyłączyć. Wpisz wartość w polu **Kąt nachylenia**. Użyj wartość z zakresu od 15 do 90 stopni.
Obrócić końcówkę pędzla przez użycie stałej wartości oprawy pisaka	Kliknij przycisk **Oprawa pisaka** na pasku właściwości, aby go wyłączyć. Wpisz wartość w polu **Kąt oprawy**.



Kształtowanie obiektów

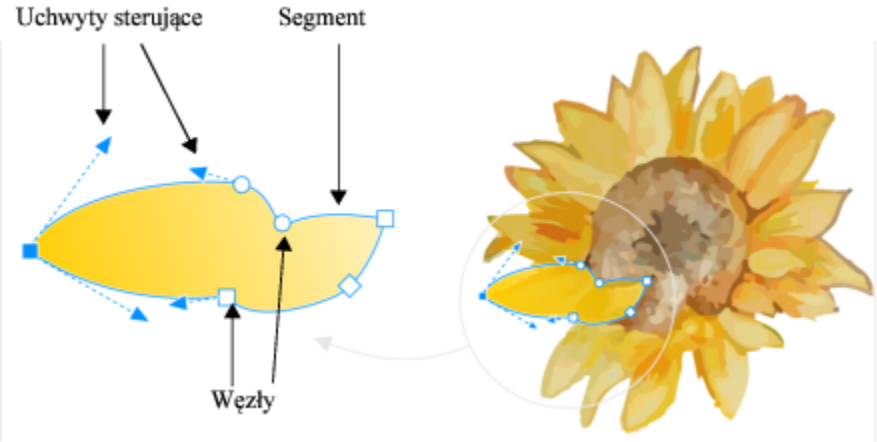
Program CorelDRAW umożliwia kształtowanie obiektów na różne sposoby.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Obiekty złożone z krzywych” (stronie 232)
- „Zaznaczanie i przenoszenie węzłów” (stronie 233)
- „Wyrównywanie i rozkładanie węzłów” (stronie 235)
- „Manipulowanie segmentami” (stronie 243)
- „Złącz krzywe” (stronie 244)
- „Kopiowanie i wycinanie segmentów” (stronie 245)
- „Dodawanie, usuwanie i łączenie węzłów” (stronie 246)
- „Typy węzłów” (stronie 247)
- „Przekształcanie węzłów” (stronie 248)
- „Rozłączanie ścieżek obiektów złożonych z krzywych” (stronie 249)
- „Tworzenie odbicia lustrzanego zmian w obiektach złożonych z krzywych” (stronie 250)
- „Pochylanie i rozciąganie obiektów” (stronie 251)
- „Rozmazywanie i smużenie obiektów” (stronie 253)
- „Nadawanie obiektom chropowatości” (stronie 256)
- „Wygładzanie obiektów” (stronie 257)
- „Przyciągaj lub odpychaj węzły do kształtu” (stronie 259)
- „Stosowanie efektów zniekształcenia” (stronie 260)
- „Dodawanie efektów ślimaka” (stronie 262)
- „Kształtowanie obiektów przy pomocy obwiedni” (stronie 263)
- „Kadrowanie i gumowanie obiektów” (stronie 271)
- „Dzielenie obiektów” (stronie 276)
- „Przycinaj obiekty” (stronie 278)
- „Zaokrąglanie, żłobienie i ścinanie narożników” (stronie 280)
- „Spawanie i wyznaczanie części wspólnej obiektów” (stronie 283)
- „Szybkie kadry” (stronie 284)
- „Opcje dotyczące węzłów, uchwytów i podglądów” (stronie 290)

Obiekty złożone z krzywych

Obiekt złożony z krzywych ma węzły i uchwyty sterujące, których można użyć do zmiany kształtu obiektu. Obiekt złożony z krzywych może mieć dowolny kształt, może być także prostą lub krzywą. Węzły obiektu to niewielkie kształty wyświetlane wzdłuż jego konturu. Linia między dwoma węzłami to segment. Segmenty mogą być zakrzywione lub proste. Każdy węzeł ma uchwyt sterujący dla każdego połączonego z nim zakrzywionego segmentu. Uchwyty sterujące ułatwiają dopasowywanie krzywej segmentu.



Składowe krzywej: uchwyty sterujące, węzły i segmenty

Obiekty złożone z krzywych utworzone w programie CorelDRAW są określone ścieżką, która nadaje im ostateczny kształt. Ścieżka może być otwarta (np. linia) lub zamknięta (np. elipsa) i może czasem składać się z podścieżek. Więcej informacji na temat ścieżek i podścieżek można znaleźć w sekcji „Rozłączanie ścieżek obiektów złożonych z krzywych” na stronie 249.

Obiekty dodawane do rysunku nie są w większości obiektami złożonymi z krzywych, z wyjątkiem spiral, linii odręcznych oraz krzywych Béziera. Dlatego też w celu zmodyfikowania kształtu obiektu lub obiektu tekstowego zaleca się przekształcenie go w obiekt złożony z krzywych.

Właściwości obiektu krzywej można przeglądać w inspektorze **Właściwości**.

Aby przekształcić obiekt w obiekt złożony z krzywych

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Przekształć w krzywe**.

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

Nie można przekształcać map bitowych w obiekty złożone z krzywych.

Aby wyświetlić właściwości krzywej

1 Zaznacz obiekt złożony z krzywych.

2 Kliknij **Obiekt** ▸ **Właściwości**.

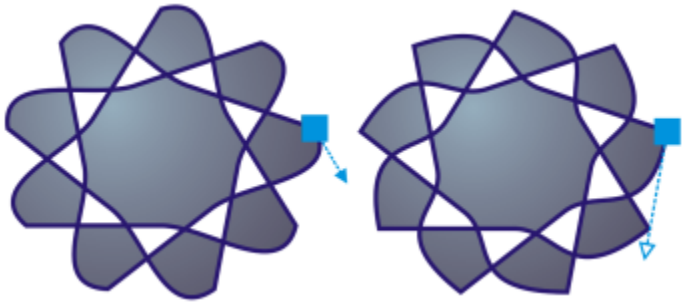
3 W górnej części inspektora **Właściwości** kliknij przycisk **Krzywa**.

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

Zaznaczanie i przenoszenie węzłów

Można zaznaczyć pojedynczy węzeł, wiele węzłów lub wszystkie węzły obiektu. Zaznaczenie kilku węzłów umożliwia jednoczesne kształtowanie różnych części obiektu. Węzły można zaznaczać markizą przez obramowanie ich markizą prostokątną lub markizą o nieregularnych kształtach. Zaznaczenie odręczne markizą jest przydatne w sytuacji, gdy zachodzi konieczność zaznaczenia określonych węzłów w krzywych złożonych.

Jeśli zaznaczony zostanie węzeł należący do segmentów zakrzywionych, wyświetlane są uchwyty sterujące. Kształt zakrzywionych segmentów można dopasować, przesuwając węzły i uchwyty sterujące.



Zazwyczaj uchwyty sterujące są wyświetlane jako jednolite strzałki koloru niebieskiego (po lewej stronie). Jeśli uchwyt sterujący pokrywa się z węzłem, jest on wyświetlany jako niewypełniona strzałka koloru niebieskiego obok węzła (po prawej stronie).

Można zmienić położenie węzła, określając jego współrzędne.

Narzędzie **Kształt** to standardowe narzędzie służące do przenoszenia węzłów. Można również ustawić opcję wykorzystywania narzędzi **Wskaźnik** i **Krzywe Béziera** do wybierania i przenoszenia węzłów.

Aby zaznaczyć węzeł

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Kształt** .
2. Zaznacz obiekt złożony z krzywych.
3. Kliknij węzeł.

Można również

Zaznaczyć wiele węzłów markizą	Na pasku właściwości wybierz opcję **Prostokątne** z listy **Tryb zaznaczenia** i przeciągnij wskaźnik myszy wokół węzłów, które chcesz zaznaczyć.
Odręcznie zaznaczyć wiele węzłów markizą	Na pasku właściwości wybierz opcję **Swobodne** z listy **Tryb zaznaczenia** i przeciągnij wskaźnik myszy wokół węzłów, które chcesz zaznaczyć.

Można również

Zaznaczyć wiele węzłów	Przytrzymaj klawisz **Command** i kliknij każdy z węzłów.
Zaznaczyć wszystkie węzły wybranego obiektu złożonego z krzywych	Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Zaznacz wszystko** ▸ **Węzły**.
Zaznaczyć kolejne węzły	Przytrzymując naciśnięty klawisz **Shift**, kliknij pierwszy węzeł, a następnie ostatni węzeł, który chcesz wybrać. Aby zmienić kierunek wybierania węzłów, kliknij odpowiedni węzeł, przytrzymując jednocześnie naciśnięty klawisz **Shift**.
Zaznaczyć węzeł, który następuje po lub poprzedza zaznaczony węzeł	Naciśnij klawisz **Tab** lub **Shift + Tab.**
Usunąć zaznaczenie węzła	Naciśnij i przytrzymaj klawisz **Command**, a następnie kliknij zaznaczony węzeł.
Usunąć zaznaczenie wielu węzłów	Naciśnij i przytrzymaj klawisz **Command**, a następnie kliknij każdy z zaznaczonych węzłów.
Usunąć zaznaczenie wszystkich węzłów	Kliknij pusty obszar w oknie rysunku.



Węzeł można zaznaczyć również za pomocą narzędzi **Wskaźnik**  , **Swobodne**  , **Krzywe Béziera**  lub **Łamana**  . W tym celu kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**. Kliknij **Węzły i uchwyty** i zaznacz pole wyboru **Włącz tryb śledzenia węzłów**. Kliknij obiekt złożony z krzywych, przesuń wskaźnik myszy nad węzeł, aż zostanie wyświetlony wskaźnik stanu kształtu narzędzia  , a następnie kliknij węzeł. Należy zauważyć, że po zaznaczeniu pola wyboru **Włącz tryb śledzenia węzłów** nie można już wybrać ani przenieść obiektu, klikając i przeciągając dowolny z jego węzłów.

Aby wybrać wszystkie węzły zaznaczonej krzywej, należy kliknąć dwukrotnie narzędzie **Kształt**.

Aby przenieść węzeł

1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia **Kształt**  .

2 Przeciągaj węzeł do uzyskania pożądanego kształtu.



Węzeł można przenieść za pomocą narzędzi **Wskaźnik**  , **Swobodne**  , **Krzywe Béziera**  lub **Łamana**  . W tym celu kliknij najpierw menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**. Kliknij pozycję **Węzły i uchwyty** i upewnij się, że zaznaczono pole wyboru **Włącz tryb śledzenia węzłów**. Kliknij obiekt złożony z krzywych, przesuń wskaźnik myszy nad węzeł, aż zostanie wyświetlony wskaźnik stanu kształtu narzędzia  , a następnie przeciągnij węzeł.

Aby określić wartości współrzędnych węzła

1 Kliknij narzędzie **Kształt**  .

2 Zaznacz węzeł na obiekcie złożonym z krzywych.

3 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Współrzędne**.

4 Kliknij przycisk **Krzywa z wielu punktów**  .

5 Wpisz wartości w polach **X** i **Y**, aby określić dokładne położenie obiektu względem linijek x i y.

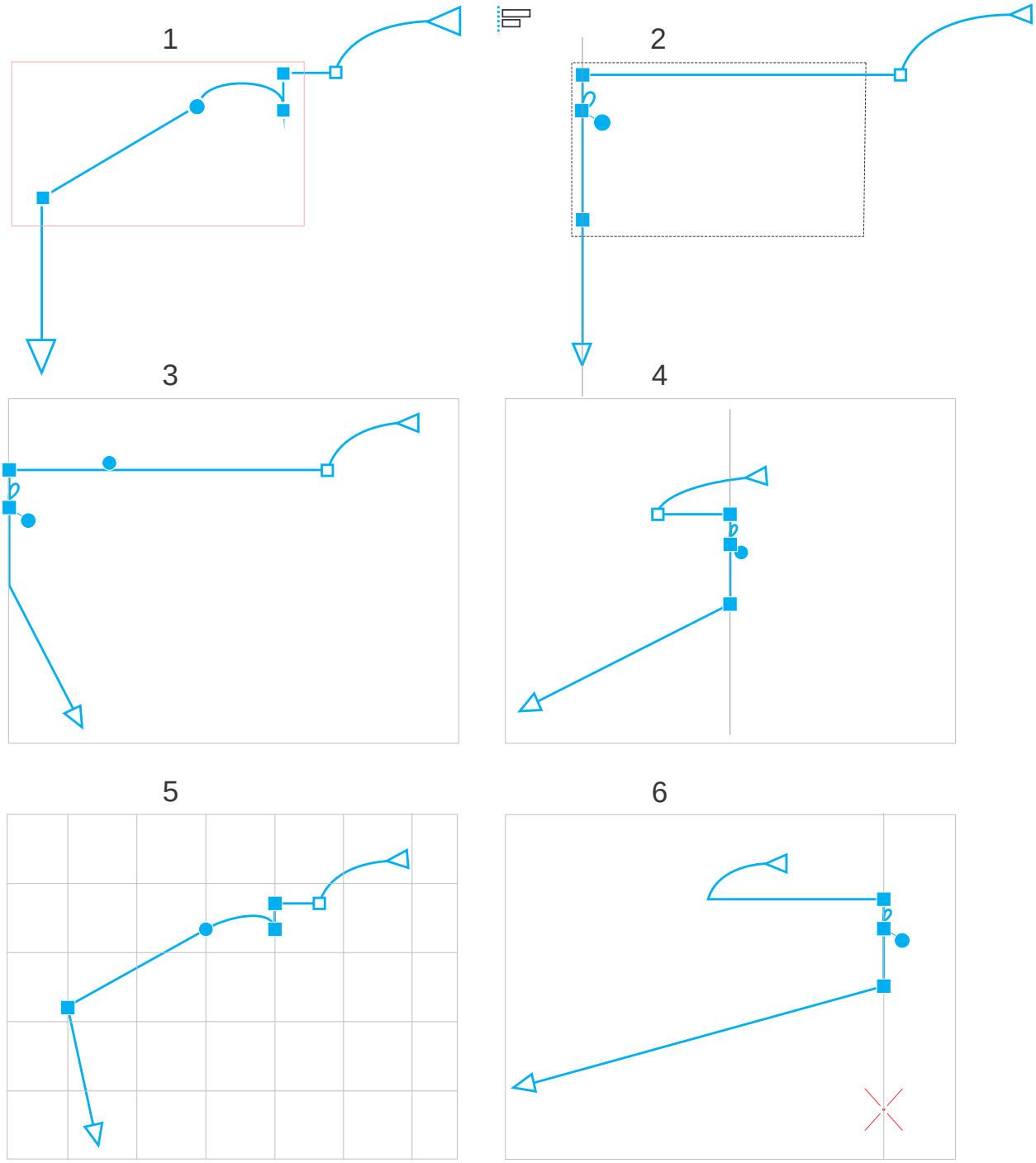
6 Kliknij jedną z następujących opcji:

- **Utwórz obiekt** — dodanie nowego obiektu złożonego z krzywych do okna rysunku.
- **Zamień obiekt** — zastąpienie zaznaczonego obiektu złożonego z krzywych nowym.

Wyrównywanie i rozkładanie węzłów

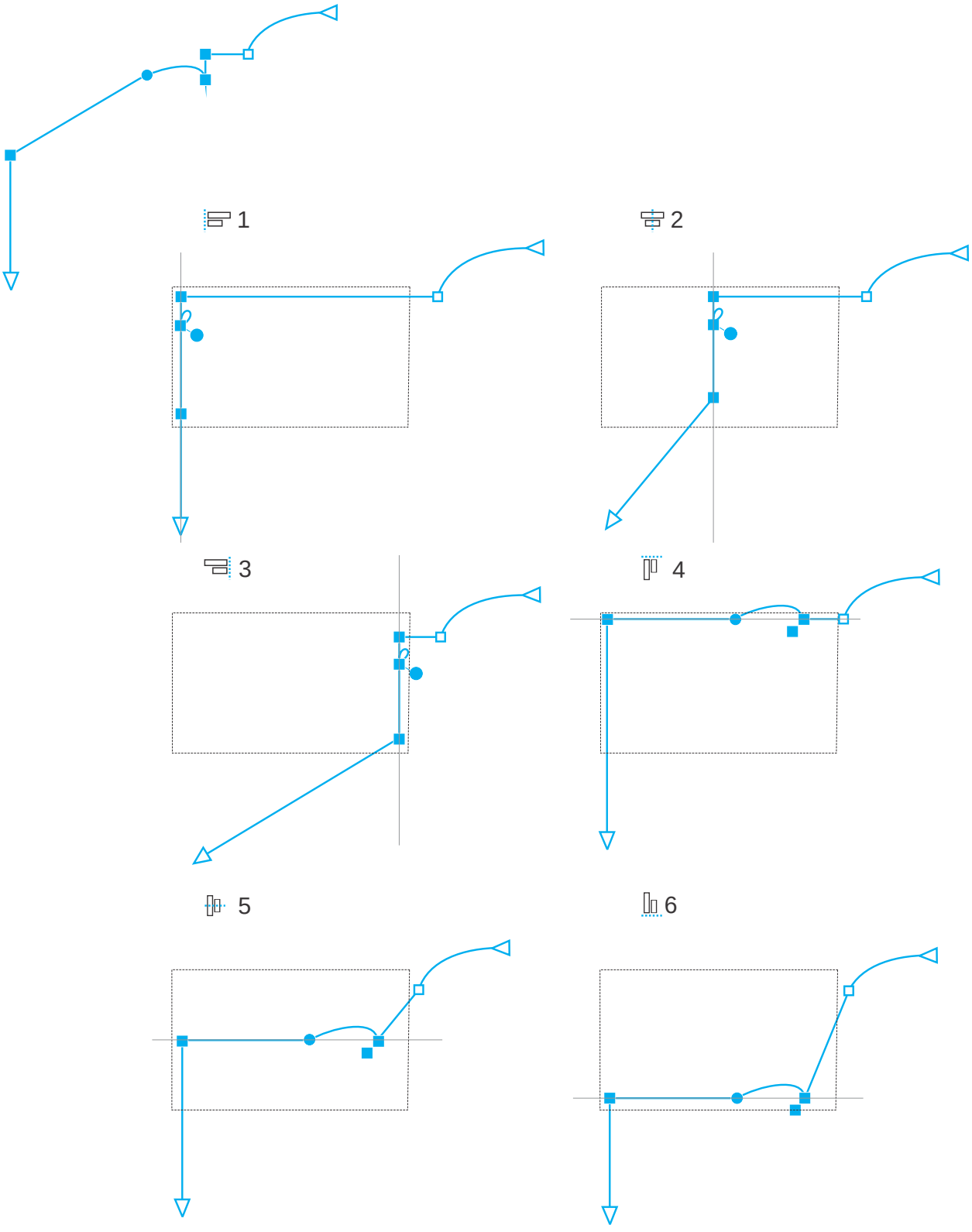
CorelDRAW umożliwia szybkie wyrównywanie i rozkładanie węzłów jednej lub wielu krzywych.

Najpierw należy wybrać punkt odniesienia. Punktem odniesienia może być prostokąt ograniczający zaznaczenia, krawędź lub środek strony, najbliższa linia siatki lub wybrany punkt.



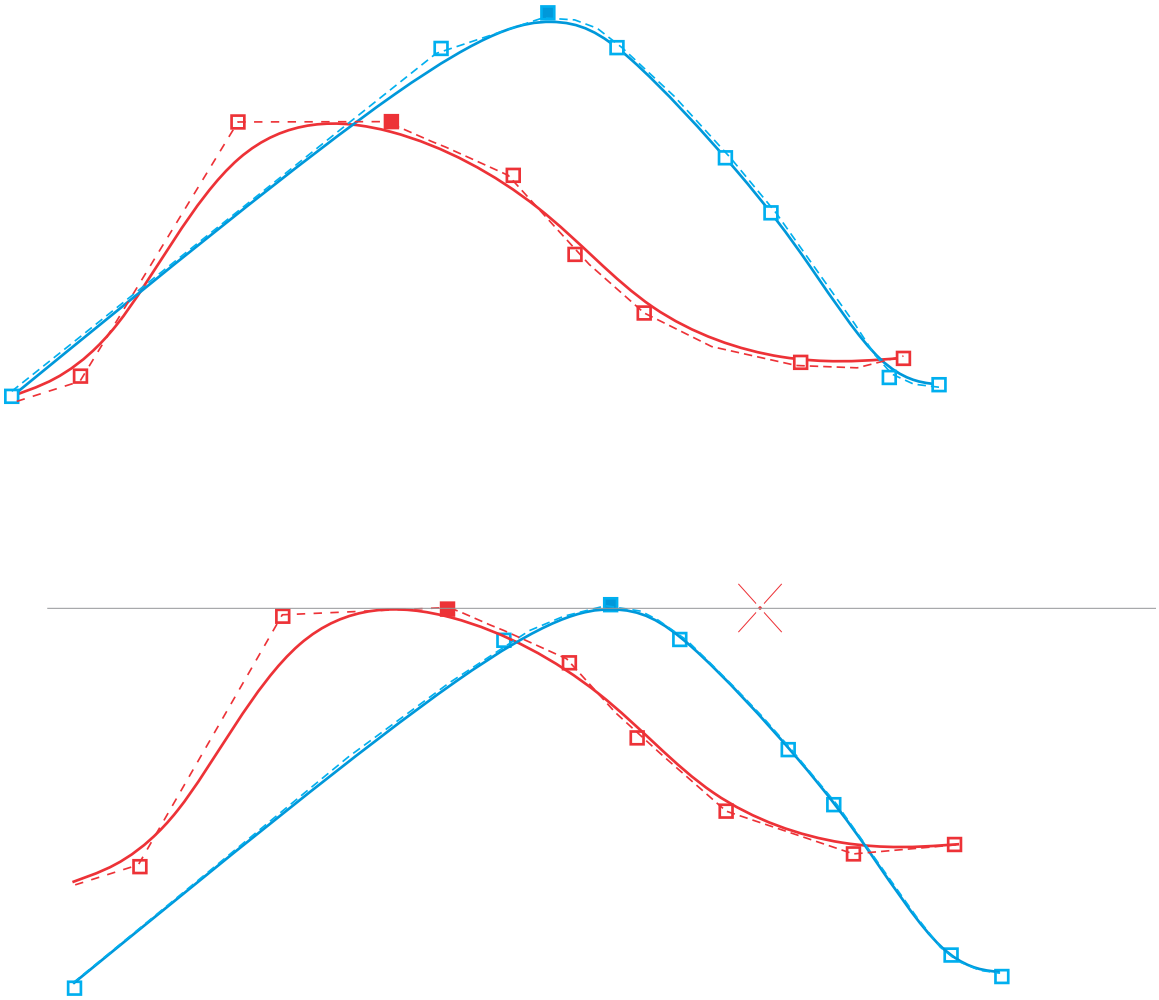
Węzły krzywej (1) są wyrównane do lewej strony względem prostokąta ograniczającego wszystkich aktywnych węzłów (2), krawędzi strony (3) lub jej środka (4), najbliższej linii siatki (5) lub wybranego punktu (6).

Po ustawieniu punktu odniesienia można wybrać opcję wyrównania. Węzły można wyrównać do lewej, do prawej, do góry, do dołu lub wzdłuż osi poziomej lub pionowej.



Aktywne węzły w krzywej (górny lewy róg) są wyrównane do lewej (1), prawej (3), góry (4), dołu (6) i wzdłuż osi pionowej (2) i poziomej (5) względem prostokąta ograniczającego zaznaczenia.

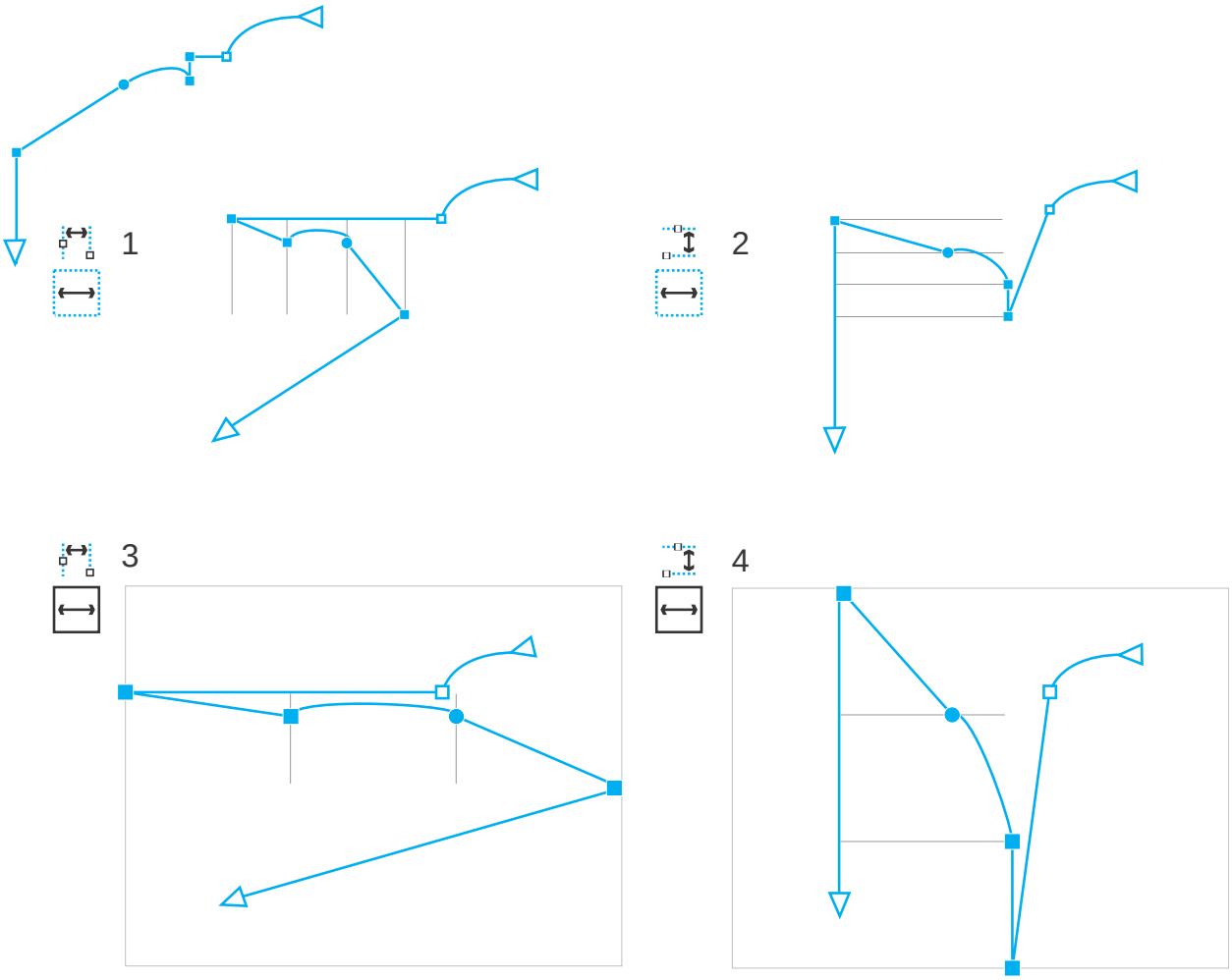
Można wyrównać węzły z różnych krzywych.



Wybrane węzły z dwóch krzywych są wyrównane względem wybranego punktu.

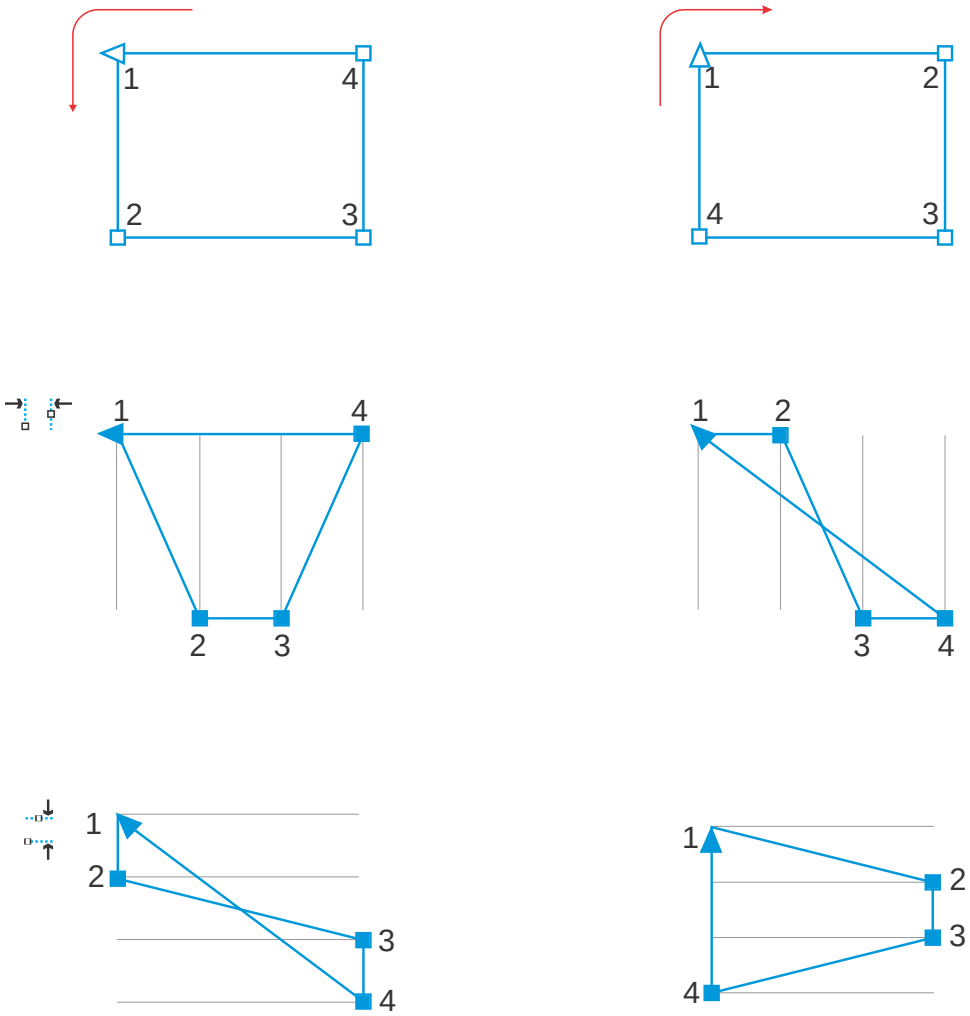
Przy wyrównywaniu węzłów w zaznaczeniu wyrównanie opiera się na średniej obszaru ograniczającego aktywnych węzłów. Program CorelDRAW wyrównuje węzły na podstawie kolejności, w której pojawiają się wzdłuż krzywej, a nie kolejności ich zaznaczania, ponieważ zaznaczanie pojedynczych węzłów w złożonych obiektach zawierających setki węzłów może być czasochłonne. Kolejność węzłów można zmienić, odwracając kierunek obiektu złożonego z krzywych.

Rozłożenie węzłów zapewnia równe odstępy między nimi, w poziomie lub w pionie. Węzły można rozłożyć w ramach prostokąta ograniczającego, który je zawiera lub na stronie rysunku.



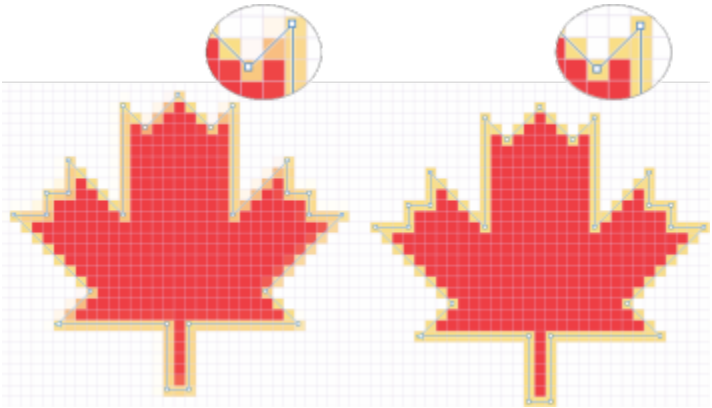
Węzły są rozłożone poziomo (1 i 3) i pionowo (2 i 4) w ramach prostokąta ograniczającego, który je otacza (1 i 2) i na całej stronie (3 i 4).

Program CorelDRAW rozkłada węzły na podstawie kolejności, w której są wyświetlane wzdłuż krzywej.



Od góry do dołu: Węzły w krzywej (górna lewa i górna prawa) są rozłożone poziomo (w środku) lub pionowo (na dole) na podstawie kolejności, w której występują wzdłuż krzywej.

Celem zapobieżenia nieostrym krawędziom obiektów przeznaczonych do zastosowania w sieci, możesz wyrównać węzły z siatką pikseli. Funkcja ta spowoduje ponowne wyrównanie węzłów, celem ich prawidłowego ustawienia względem siatki pikseli.



Celem zapobieżenia nieostrym krawędziom węzłów, możesz wyrównać węzły z siatką pikseli.

Aby wyrównać węzły

1 Zaznacz węzły przy użyciu narzędzia **Kształt** .

2 W inspektorze **Wyrównanie i rozkład** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Wyrównanie i rozkład**) wybierz punkt odniesienia, wykonując zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyrównać węzły względem prostokąta ograniczającego aktywne węzły	Kliknij przycisk **Aktywne węzły** w obszarze **Wyrównaj węzły z**. **Uwaga:** Po zaznaczeniu węzłów wzdłuż krzywej węzły są wyrównywane na podstawie kolejności, w której występują wzdłuż krzywej. Aby zmienić kierunek krzywej, kliknij przycisk **Odwróć kierunek** na pasku właściwości narzędzia **Kształt**.
Wyrównać węzły z krawędzią strony	Kliknij przycisk **Krawędź strony** w obszarze **Wyrównaj węzły z**.
Wyrównać węzły ze środkiem strony	Kliknij przycisk **Środek strony** w obszarze **Wyrównaj węzły z**. **Wskazówka:** Aby wyrównać węzły ze środkiem strony, upewnij się, że przyciski **Wyrównaj w poziomie** i **Wyrównaj w pionie** w obszarze **Wyrównanie** są włączone.

3 W obszarze **Wyrównaj** w inspektorze kliknij jeden z następujących przycisków:

- **Wyrównaj do lewej** — aby wyrównać węzły do lewej strony
- **Wyrównaj w poziomie** — aby wyrównać węzły wzdłuż osi pionowej
- **Wyrównaj do prawej** — aby wyrównać węzły do prawej strony
- **Wyrównaj do góry** — aby wyrównać węzły do góry
- **Wyrównaj w pionie** — aby wyrównać węzły wzdłuż osi poziomej
- **Wyrównaj do dołu** — aby wyrównać węzły do dołu

Można również

Wyrównać węzeł do najbliższej linii siatki	Kliknij przycisk **Siatka** w obszarze **Wyrównaj węzły z**.
Wyrównać węzeł do konkretnego punktu	Kliknij przycisk **Konkretny punkt** w obszarze **Wyrównaj węzły z** i wpisz wartości w polach **Określ współrzędne**.

Można również

	Wskazówka: Możesz także określić punkt interaktywnie, klikając przycisk **Określ punkt** i klikając w oknie dokumentu.
Ustawić opcję wyrównania dla węzłów tekstowych	W obszarze **Tekst** wybierz jedną z następujących opcji: • **Linia bazowa pierwszego wiersza** — powoduje wyrównanie tekstu do linii bazowej pierwszego wiersza. • **Linia bazowa ostatniego wiersza** — powoduje wyrównanie tekstu do linii bazowej ostatniego wiersza. • **Prostokąt ograniczający** — powoduje wyrównanie tekstu według jego prostokąta ograniczającego.

Możesz także wyrównać węzły z aktywnym zaznaczeniem, w pionie i w poziomie, klikając przycisk **Wyrównaj węzły** na pasku właściwości i włączając co najmniej jedną opcję wyrównania w oknie dialogowym **Wyrównanie węzła**.

Aby rozłożyć węzły

1. Zaznacz węzły przy użyciu narzędzia **Kształt** .
2. W inspektorze **Wyrównanie i rozkład** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Wyrównanie i rozkład**) kliknij jeden z poniższych przycisków w obszarze **Rozłóż węzły w**, aby wybrać obszar rozkładu węzłów:
   - **Do zaznaczonych** — rozmieszcza węzły na obszarze prostokąta ograniczającego, w którym się znajdują
   - **Do strony** — rozmieszcza węzły na stronie rysunku
3. Aby rozłożyć węzły w poziomie, kliknij dowolny przycisk rozkładu poziomego.
4. Aby rozłożyć węzły w pionie, kliknij dowolny przycisk rozkładu pionowego.

Ponieważ węzły nie mają rzeczywistej szerokości ani wysokości, kliknięcie dowolnego przycisku rozkładu poziomego lub pionowego zapewnia równe odstępy między węzłami, odpowiednio wzdłuż osi poziomej i pionowej.

Aby rozmieścić węzły w określonej odległości

1. Zaznacz węzły przy użyciu narzędzia **Kształt** .
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Wyrównanie i rozkład** ▸ **Wyrównanie i rozkład**.
3. W obszarze **Rozłóż względem** kliknij przycisk **Według odstępów między obiektami** .
4. Wpisz wartości w polach **Poziomo** i **Pionowo**, aby ustawić odległość między obiektami w poziomie i pionie.
5. Aby rozłożyć węzły w poziomie, kliknij dowolny przycisk rozkładu poziomego.
6. Aby rozłożyć węzły w pionie, kliknij dowolny przycisk rozkładu pionowego.

Aby wyrównać węzły z siatką pikseli

1. Wybierz krzywą.

   Aby zobaczyć rezultaty, kliknij **Pokaż** ▸ **Piksele** i ustaw przybliżenie na 800 % lub więcej.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Wyrównanie i rozkład** ▸ **Wyrównanie i rozkład**.

3 Kliknij **Wyrównaj z siatką pikseli**.

Manipulowanie segmentami

Zakrzywione segmenty można przenosić w celu zmiany kształtu obiektu. Możliwe jest również kontrolowanie gładkości zakrzywionych segmentów.

Można zmienić kierunek obiektu złożonego z krzywych, zamieniając miejscami węzły początkowy i końcowy. Skutek jest widoczny tylko wtedy, gdy końce obiektu złożonego z krzywych różnią się od siebie. Na przykład, jeśli do końcowego węzła obiektu złożonego z krzywych dodana zostanie strzałka, zmiana kierunku powoduje przeniesienie jej do węzła początkowego.



Zmienianie kierunku krzywej

Aby manipulować segmentami obiektu złożonego z krzywych

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Kształt** .

2 Kliknij obiekt złożony z krzywych.

3 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	**Wykonaj następujące czynności**
Ukształtować segment, używając uchwytów sterujących bez wpływu na umieszczenie węzła	Kliknij węzeł, a następnie przeciągnij jeden z uchwytów sterujących.
Ukształtować segment, używając uchwytów sterujących przy przenoszeniu węzła	Kliknij węzeł. Przytrzymując klawisz **Option**, przeciągnij jeden z uchwytów sterujących.
Można również	
Wyprostować zakrzywiony segment	Kliknij zakrzywiony segment, a następnie kliknij przycisk **Przekształć w odcinek** na pasku właściwości.
Zakrzywić prosty segment	Kliknij prosty segment, a następnie kliknij przycisk **Przekształć w krzywą** na pasku właściwości.
Wygładzić segment	Kliknij węzeł i na pasku właściwości przesuń suwak **Gładkość krzywej**. Aby wygładzić wszystkie segmenty w obiekcie

Można również	
	złożonym z krzywych, zaznacz wszystkie węzły obiektu przed przesunięciem suwaka **Gładkość krzywej**.
Zmienić kierunek obiektu złożonego z krzywych	Kliknij segment, a następnie kliknij przycisk **Odwróć kierunek** na pasku właściwości.

Złącz krzywe

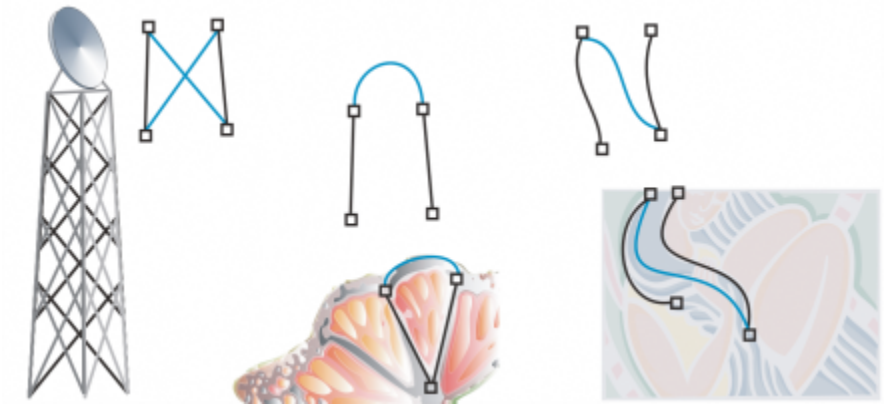
Można łączyć krzywe i segmenty linii, aby tworzyć bardziej złożone krzywe oraz obiekty zamknięte. Kształt łączonych linii zależy od wybranego trybu. **Rozciągnięcie**, **Ścięcie**, **Zaokrąglenie** lub **Krzywa Béziera**.



Linie w lewym górnym rogu zostały połączone przy użyciu innych trybów. Tryby od lewej do prawej: Rozciągnięcie, Ścięcie, Zaokrąglenie i Krzywa Béziera.

Można także ustawić tolerancję odstępu, czyli maksymalną odległość między punktami końcowymi, które mogą zostać połączone. Jeśli punkty końcowe są oddalone na odległość większą niż tolerancja odstępu, nie można ich połączyć.

Po połączeniu krzywych otrzymana krzywa zyskuje takie same właściwości jak ostatni zaznaczony obiekt.



Łączenie krzywych i segmentów linii może być punktem wyjścia do przygotowywania bardziej złożonych rysunków.

Aby połączyć krzywe

1. Przytrzymaj klawisz **Shift** i zaznacz każdy obiekt przy użyciu narzędzia **Wskaźnik** .
2. Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Złącz krzywe**.
3. W inspektorze **Złącz krzywe**, wybierz z poniższej listy jeden z trybów:
   - **Rozciągnięcie**
   - **Ścięcie**

- **Zaokrąglenie**
- **Krzywa Béziera**

4 Kliknij przycisk **Zastosuj**.
Jeśli krzywe nie są połączone, należy zwiększyć tolerancję odstępu.

Można również

Ustawić tolerancję odstępu	Wpisz wartość w polu **Tolerancja odstępu**.
Określić promień	Wpisz wartość w polu **Promień**. Ten element sterujący jest dostępny tylko w trybie **Zaokrąglenie**.

Nie można łączyć punktów pośrednich, z jedynie końcowe.

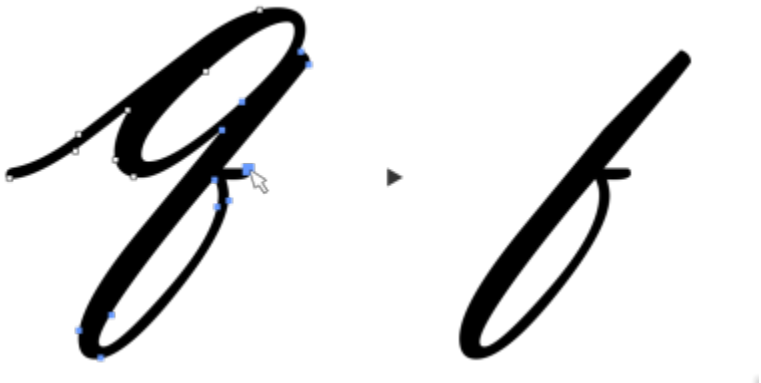
Jeśli łączone punkty końcowe nie mają takich samych współrzędnych, są przedłużane do momentu przecięcia.

Grupy obiektów można także tworzyć z połączenia podścieżek.

Linie można również zaznaczać za pomocą markizy. Jeśli linie są zaznaczone za pomocą markizy, są używane właściwości dolnego obiektu na warstwie. Aby zobaczyć, który obiekt jest najniżej, otwórz inspektora **Obiekty**, klikając **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Obiekty**.

Kopiowanie i wycinanie segmentów

Program umożliwia kopiowanie i wycinanie fragmentów krzywych, a następnie wklejanie ich w postaci obiektów, ułatwiając tym samym wyodrębnianie podścieżek lub tworzenie przylegających kształtów o podobnych konturach.



Skopiowano segment krzywej (po lewej), a następnie wklejono go jako obiekt (po prawej).

Kopiowanie lub wycinanie segmentu krzywej

1 Zaznacz obiekt złożony z krzywych.

2 Przy użyciu narzędzia **Kształt** zaznacz wybrane węzły w segmencie krzywej, a następnie użyj jednej z następujących kombinacji klawiszy:

- Naciśnij klawisze **Command + C**, aby skopiować segment krzywej

- Naciśnij **Command + X**, aby wyciąć segment krzywej
- **Command + D**, aby zduplikować segment krzywej z określoną odległością przesunięcia

Aby wkleić segment krzywej, naciśnij kombinację klawiszy **Command + V**.

Dodawanie, usuwanie i łączenie węzłów

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

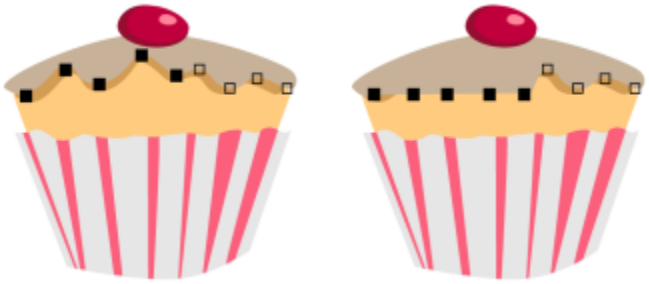
Jeśli obiekty złożone z krzywych zawierają wiele węzłów, utrudnione jest ich edytowanie i przesyłanie do urządzeń takich jak wycinarki folii winylowej, plotery i grawerki rotacyjne. Zmniejszenie liczby węzłów w obiekcie złożonym z krzywych można przeprowadzić automatycznie. Zmniejszenie liczby węzłów skutkuje usunięciem pokrywających się węzłów, co może doprowadzić do wygładzenia obiektu złożonego z krzywych. Ta funkcja jest wyjątkowo przydatna do zmniejszania liczby węzłów obiektów importowanych z innych aplikacji.



Zmniejszanie liczby węzłów w celu wygładzenia obiektu złożonego z krzywych

Można połączyć węzeł początkowy i końcowy ścieżki otwartej, takiej jak linia, aby stworzyć obiekt zamknięty. Ta funkcja jest przydatna podczas wypełniania obiektu kolorem, ponieważ wypełnienia można stosować wyłącznie do wnętrz obiektów zamkniętych.

Węzły obiektu złożonego z krzywych można wyrównywać w poziomie lub w pionie.



Wyrównywanie węzłów w poziomie

Aby dodać lub usunąć węzeł

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać węzeł	W przyborniku kliknij narzędzie **Kształt**  , zaznacz obiekt złożony z krzywych i kliknij dwukrotnie miejsce, w którym chcesz dodać węzeł.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Usunąć węzeł	W przyborniku kliknij narzędzie **Kształt**, zaznacz obiekt złożony z krzywych i kliknij dwukrotnie węzeł.

Aby zmniejszyć liczbę węzłów w obiekcie złożonym z krzywych

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Kształt** .

2 Kliknij obiekt złożony z krzywych i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zmniejszyć liczbę węzłów w całym obiekcie, kliknij przycisk **Zaznacz wszystkie węzły** na pasku właściwości.
- Aby zmniejszyć liczbę węzłów we fragmencie obiektu złożonego z krzywych, zaznacz markizą część, która ma zostać zmieniona.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij pozycję **Redukcja węzłów** na pasku właściwości, aby automatycznie usunąć pokrywające się i nadmiarowe węzły.
- Przesuń suwak **Gładkość krzywej**, aby dostosować liczbę węzłów, które zostaną usunięte. Usunięcie wielu węzłów może zmienić kształt obiektu złożonego z krzywych.

Aby połączyć węzły skrajne pojedynczej podścieżki

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Kształt** .

2 Kliknij podścieżkę.

3 Kliknij przycisk **Zamknij krzywą** na pasku właściwości.

Można zamknąć wiele podścieżek obiektu, klikając kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Złącz krzywe** i wybierając ustawienia w inspektorze **Złącz krzywe**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Złącz krzywe” na stronie 244.

Aby połączyć węzły wielu podścieżek

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Kształt** .

2 Naciśnij i przytrzymaj klawisz **Shift**, a następnie kliknij węzeł każdej z podścieżek.

3 Kliknij przycisk **Przedłuż krzywą do zamknięcia** na pasku właściwości.

Jeśli zachodzi potrzeba połączenia węzłów z różnych obiektów złożonych z krzywych, należy najpierw połączyć te obiekty w jeden obiekt złożony z krzywych, a następnie połączyć węzły skrajne nowo powstałych podścieżek. Więcej informacji na temat łączenia obiektów można znaleźć w sekcji „Łączenie obiektów” na stronie 376.

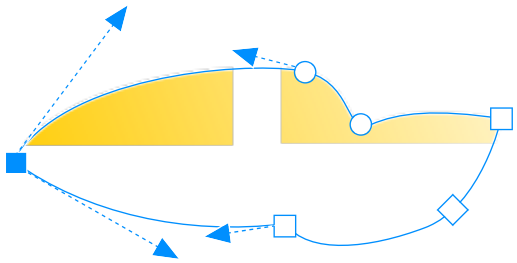
Typy węzłów

Węzły obiektu złożonego z krzywych można zmienić w węzły jednego z trzech typów: ostry, gładki i symetryczny. Uchwyty sterujące poszczególnych typów węzłów mogą zachowywać się różnie.

Węzły ostre umożliwiają tworzenie w obiekcie złożonym z krzywych dynamicznych przejść, takich jak narożniki lub kąty ostre. W węzłach ostrych można przesuwać uchwyty sterujące niezależnie, zmieniając jedynie linię po jednej stronie węzła.

W przypadku węzłów gładkich linie przechodzące przez węzeł przybierają kształt krzywej, tworząc gładkie przejścia pomiędzy segmentami linii. Uchwyty sterujące węzła gładkiego zawsze znajdują się dokładnie naprzeciw siebie, lecz mogą one różnić się odległością od węzła.

Węzły symetryczne są podobne do węzłów gładkich. Tworzą one gładkie przejście między segmentami linii, a dodatkowo nadają liniom po obu stronach węzła tę samą krzywiznę. Uchwyty sterujące węzłów symetrycznych znajdują się dokładnie naprzeciwko siebie i umieszczone są w tej samej odległości od węzła.



Każdy typ węzła jest wyświetlany z różnym kształtem — węzły gładkie jako koła, ostre jako kwadraty, a symetryczne jako romby.

Aby zmienić kształt obiektu złożonego z krzywych za pomocą węzłów ostrych, gładkich lub symetrycznych

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Kształt** .

2 Kliknij węzeł.

3 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:

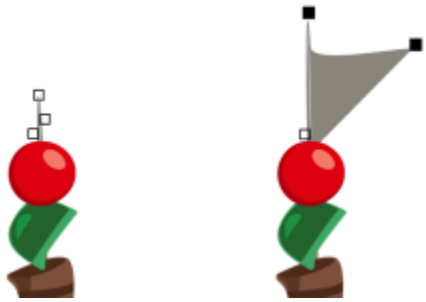
- **Węzeł ostry**
- **Węzeł gładki**
- **Węzeł symetryczny**

4 Przeciągnij uchwyty sterujące węzła.

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

Przekształcanie węzłów

Obiekty można kształtować przez rozciąganie, skalowanie, obracanie i pochylanie ich węzłów. Na przykład poprzez skalowanie węzłów narożnych obiektu złożonego z krzywych można zwiększyć taki obiekt z zachowaniem proporcji. Ponadto obiekt złożony z krzywych lub jego części można obracać zgodnie lub przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara.



Rozciąganie węzłów

Aby rozciągnąć, skalować, obrócić lub pochylić węzły

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Kształt** .

2 Zaznacz obiekt złożony z krzywych.

3 Zaznacz węzły wzdłuż krzywej, którą chcesz poddać transformacji.

4 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:

- **Rozciągnij lub skaluj węzły**
- **Obróć lub pochyl węzły**

5 Przeciągnij zestaw uchwytów, aby przekształcić węzły.

Rozłączanie ścieżek obiektów złożonych z krzywych

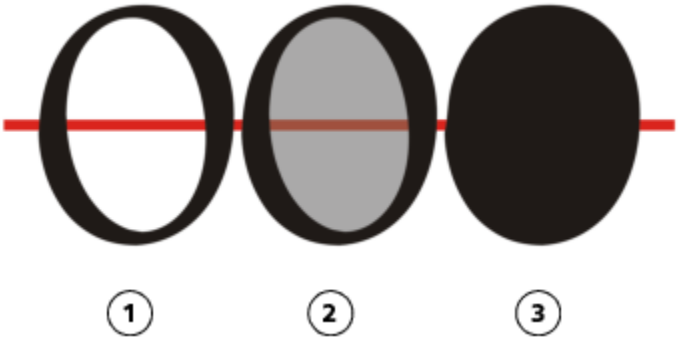
Można rozłączyć ścieżkę obiektu złożonego z krzywych.

Ścieżki

Ścieżki wyznaczają kształt obiektu i często mają postać jednego lub większej liczby segmentów linii prostej lub krzywej. Segmenty linii można odłączać od siebie, tworząc podścieżki. Podścieżki, nawet niepołączone, wciąż należą do ścieżki definiującej obiekt pierwotny. Można jednak wydobyć dowolną pod ścieżkę, aby utworzyć dwa odrębne obiekty: wydobytą podścieżkę oraz obiekt, z którego została wydobyta.

Podścieżki

Podścieżki to podstawowe krzywe i figury, z których zbudowany jest pojedynczy obiekt złożony z krzywych. Obiekt złożony z krzywych z podścieżkami powstaje na przykład po przekształceniu tekstu w krzywe. Przykładowo litera „O” składa się z dwóch elips: zewnętrznej, która definiuje kształt litery, oraz wewnętrznej, która definiuje „otwór”. Elipsy to podścieżki tworzące pojedynczy obiekt złożony z krzywych, literę „O”. Jednym z podstawowych powodów tworzenia obiektów z podścieżkami jest możliwość tworzenia obiektów z otworami. W poniższym przykładzie przez otwór wewnątrz litery „O” widoczne będą znajdujące się pod spodem obiekty.



1) Litera „O” jest przekształcana w krzywe. 2) Wynikowe podścieżki to zewnętrzna elipsa definiująca kształt litery oraz elipsa wewnętrzna (zabarwiona na szaro), która definiuje otwór. 3) Dla porównania czarna elipsa składa się z pojedynczej ścieżki i nie może zawierać „otworu”.

Aby przerwać ścieżkę

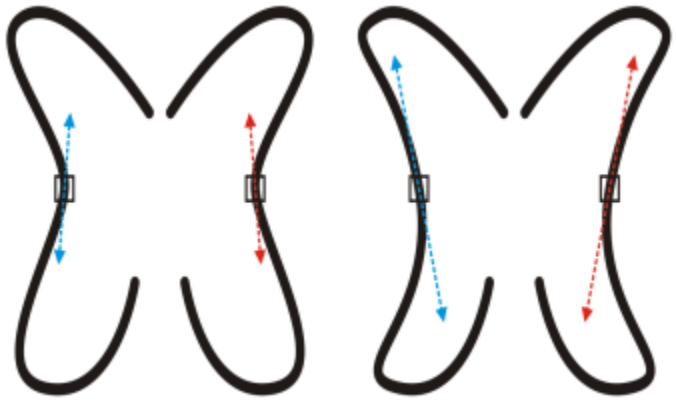
Aby	Wykonaj następujące czynności
Przerwać ścieżkę	W przyborniku kliknij narzędzie **Kształt** . Zaznacz węzeł ścieżki i kliknij przycisk **Rozłącz krzywą** na pasku właściwości.
Wydobyć przerwaną ścieżkę z obiektu	W przyborniku kliknij narzędzie **Kształt**. ścieżkę, a następnie kliknij polecenie **Rozłącz**. Zaznacz segment, węzeł lub grupę węzłów należącą do części ścieżki, którą chcesz wydobyć, a następnie kliknij przycisk **Wydobądź podścieżkę** na pasku właściwości.

Po rozłączeniu ścieżki w obiekcie złożonym z krzywych otrzymane podścieżki pozostają częścią tego samego obiektu. Po wydobyciu ścieżki z obiektu zostają utworzone dwa osobne obiekty.

Tworzenie odbicia lustrzanego zmian w obiektach złożonych z krzywych

Podczas tworzenia odbicia lustrzanego zmian w obiektach złożonych z krzywych przy użyciu trybu Odbijanie węzłów dokonywana jest edycja węzłów i zmiany są wprowadzane po drugiej stronie odpowiednich węzłów. Można na przykład przesunąć wybrany węzeł w prawo, a wówczas odpowiadający mu węzeł zostanie przesunięty o taką samą odległość w lewo. Ta funkcja jest użyteczna, gdy chce się ukształtować obiekt złożony z krzywych oraz utworzyć odbicie lustrzane zmian w lewej i prawej lub dolnej i górnej stronie obiektu.

Aby dokonać odbicia lustrzanego zmian, należy zaznaczyć dwa obiekty złożone z krzywych, z których jeden został utworzony jako odbicie lustrzane drugiego, albo obiekt symetryczny. Informacje na temat odbijania lustrzanego obiektów można znaleźć w sekcji „Obracanie i odbijanie lustrzane obiektów” na stronie 371. Następnie należy wybrać, czy zmiany powinny być odbijane poziomo (wzdłuż pionowej osi symetrii), czy pionowo (wzdłuż osi poziomej). Na końcu należy zaznaczyć odpowiednie węzły, tak aby zmiany edycyjne były odwzorowywane w wybranych obiektach.



Po lewej: dwa odpowiadające sobie węzły są zaznaczane w odbitych lustrzanie obiektach złożonych z krzywych. Po prawej: gdy przesuwane są niebieskie uchwyty sterujące, zmiana jest odbijana w odpowiadających im uchwytach sterujących (czerwonych).

Aby utworzyć odbicie lustrzane zmian w obiektach złożonych z krzywych

1. Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** zaznacz odbite lustrzanie obiekty złożone z krzywych lub symetryczny obiekt złożony z krzywych.
2. Kliknij narzędzie **Kształt** .
3. Kliknij jedną z następujących opcji na pasku właściwości:
   - Przycisk **Odbij węzły w poziomie** — umożliwia edytowanie odpowiadających sobie węzłów w obiektach, które zostały odbite w poziomie
   - Przycisk **Odbij węzły w pionie** — umożliwia edytowanie odpowiadających sobie węzłów w obiektach, które zostały odbite w pionie
4. Przytrzymaj klawisz **Shift** i zaznacz odpowiadające sobie węzły po lewej i prawej stronie lub na górze i na dole.
5. Dokonaj edycji węzłów po jednej stronie.

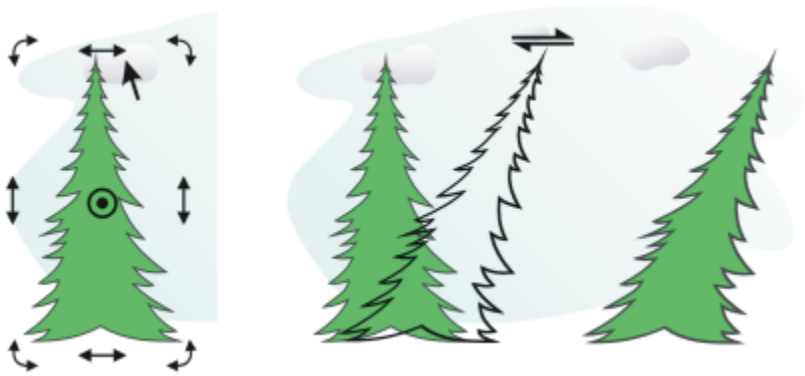
   Zmiany stosowane są w odwrotnej postaci w odpowiednich węzłach leżących po przeciwnej stronie.

Aby ukształtować wiele obiektów przy użyciu trybu Odbicie lustrzane węzłów, kliknij pierwszy obiekt i przeciągnij myszą, aby zaznaczyć węzły, lub naciśnij i przytrzymaj klawisz **Shift** i klikaj poszczególne węzły w pierwszym obiekcie. Następnie przytrzymaj klawisz **Shift**, kliknij drugi obiekt i przeciągnij myszą, aby zaznaczyć węzły, lub naciśnij i przytrzymaj klawisz **Shift** i klikaj poszczególne węzły w drugim obiekcie.

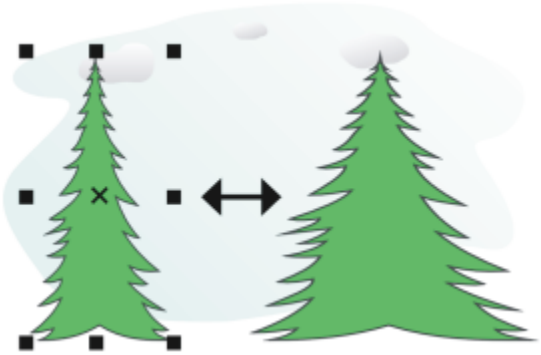
Pochylanie i rozciąganie obiektów

Program CorelDRAW umożliwia pochylanie i rozciąganie obiektów. Podczas pochylania obiektu należy określić stopień skosu obiektu. Rozciąganie zmienia wymiary pionowe i poziome obiektu bez zachowania proporcji.

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



Pochylanie obiektu w poziomie



Rozciąganie obiektu w poziomie

Aby pochylić obiekt

1. Zaznacz obiekt.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Swobodna transformacja** .
3. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Swobodne pochylenie** .
4. Wpisz wartości w polach **Kąt pochylenia** na pasku właściwości, aby określić liczbę stopni, o jaką chcesz pochylić obiekt w poziomie lub w pionie.

   Jeśli chcesz zastosować skalowanie według pozycji obiektu, a nie współrzędnych x i y, kliknij przycisk **Względem obiektu** na pasku właściwości.

Obiekt można również pochylać interakcyjnie, przeciągając jeden z jego uchwytów pochylania . Jeśli uchwyty pochylania nie są wyświetlane, należy ponownie kliknąć zaznaczony obiekt i wskazać środkowe uchwyty.

Dostęp do opcji pochylania można również uzyskać w inspektorze **Transformuj**.

Aby rozciągnąć obiekt

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Transformuj**.
3. W inspektorze **Transformuj**, kliknij przycisk **Rozmiar**.

4 Usuń zaznaczenie pola wyboru **Proporcjonalnie**.

5 Wpisz wartości w następujących polach:
   - **W** — umożliwia określenie szerokości wybranego obiektu.
   - **H** — umożliwia określenie wysokości wybranego obiektu.

6 Kliknij przycisk **Zastosuj**.



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



Wymiary obiektu można zmieniać proporcjonalnie, zaznaczając pole wyboru **Proporcjonalnie**, wpisując wartość w polu **H** lub **W**, a następnie naciskając klawisz **Return**.

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

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

Rozmazywanie i smużenie obiektów

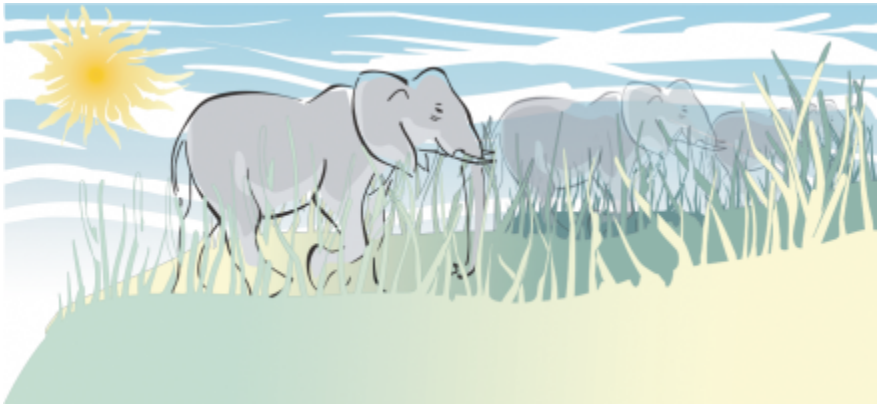
Rozmazywanie i smużenie pozwala kształtować obiekt przez pociąganie za rozszerzenia lub tworzenie wcięć wzdłuż jego konturu. Przeciąganie pędzlem **Rozmazanie** powoduje powstawanie rozszerzeń i wcięć przypominających pasma o niewielkiej zmienności szerokości. Narzędzie **Smużenie** powoduje powstawanie rozszerzeń i wcięć o bardziej płynnym kształcie, których szerokość zmniejsza się wraz z długością pociągnięcia.

Rozmazywanie obiektów

Stosując do obiektu rozmazywanie, można kontrolować stopień i kształt zniekształcenia, czy to przez włączenie odpowiednich elementów sterujących rysika tabletu graficznego, czy przez wykorzystanie ustawień dotyczących myszy.

Efekt rozmazywania zależy zarówno od kąta obrotu — czyli oprawy — jak i od kąta nachylenia rysika tabletu graficznego. Obracając rysik, można zmienić kąt efektu rozmazywania, zaś pochylając rysik — spłaszczyć końcówkę pędzla i zmienić kształt rozmazywania. W przypadku korzystania z myszy można symulować kierunek oprawy i nachylenie rysika, definiując odpowiednie wartości. Zwiększając kąt oprawy w zakresie od 0 do 359°, można zmienić kąt pociągnięcia pędzla. Zmniejszając kąt nachylenia od 90° do 15°, można zmienić kształt rozmazywania przez spłaszczenie końcówki pędzla.

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

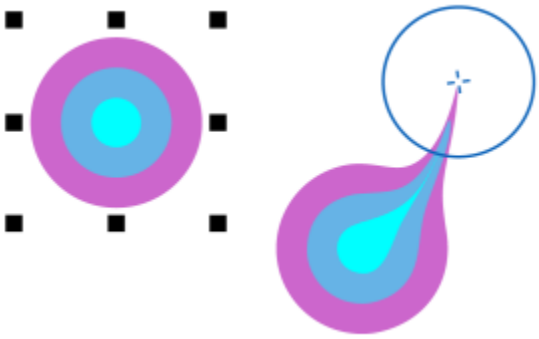


Promienie słoneczne i źdźbła trawy powstały przez przeciąganie na zewnątrz pędzlem Rozmazanie, a chmury — przez przeciąganie do wewnątrz.

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

Smużenie obiektów

Aby kontrolować efekt smużenia, można ustawić rozmiar końcówki pędzla i siłę efektu. Można też stosować nacisk pióra cyfrowego. Podczas smużenia obiektów można używać gładkich krzywych lub krzywych z ostrymi narożnikami.



Smużenie obiektu

Aby rozmazać obiekt

1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .

2 W przyborniku kliknij narzędzie **Rozmazanie** .

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zastosować rozmazywanie do środka obiektu, kliknij poza obiektem i przeciągnij do środka.
- Aby zastosować rozmazywanie na zewnątrz obiektu, kliknij wewnątrz obiektu i przeciągnij na zewnątrz.

Można również

Zmienić rozmiar końcówki pędzla	Wpisz wartość w polu **Rozmiar końcówki**  na pasku właściwości.

Można również

Zmienić rozmiar końcówki pędzla przy korzystaniu z rysika graficznego	Kliknij przycisk **Nacisk pisaka** na pasku właściwości, a następnie odpowiednio naciśnij rysik.
Poszerzyć lub zawęzić rozmazywanie	Wpisz wartość z zakresu od -10 do 10 w polu **Zasychanie** na pasku właściwości.
Zdefiniować kształt rozmazywania	Wpisz wartość z zakresu od 15 do 90 w polu **Nachylenie pisaka** na pasku właściwości.
Zmienić kształt rozmazywania przy korzystaniu z rysika graficznego	Kliknij przycisk **Nachylenie pisaka** na pasku właściwości.
Zdefiniować kąt dla określonego kształtu końcówki pędzla rozmazującego	Wpisz wartość z zakresu od 0 do 359 w polu **Oprawa pisaka** na pasku właściwości.
Zmienić kąt dla określonego kształtu końcówki pędzla rozmazującego przy korzystaniu z rysika graficznego	Kliknij przycisk **Kierunek pisaka** na pasku właściwości.

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

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

Aby smużyć obiekt

1. Zaznacz obiekt, używając narzędzia **Wskaźnik** .
2. Kliknij narzędzie **Smużenie** w przyborniku.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zastosować smużenie na zewnątrz obiektu, kliknij poza obiektem, ale w pobliżu jego krawędzi, i przeciągnij na zewnątrz.
   - Aby zastosować smużenie wewnątrz obiektu, kliknij w obrębie obiektu, w pobliżu jego krawędzi, i przeciągnij do środka.

Można również

Zmienić rozmiar końcówki pędzla	Wpisz wartość w polu **Rozmiar końcówki** na pasku właściwości.
Ustawić siłę smużenia	Wpisz wartość w polu **Nacisk**.
Kontrolować siłę smużenia za pomocą nacisku pióra cyfrowego	Kliknij przycisk **Nacisk pióra** na pasku właściwości.

Można również

Używać gładkich krzywych podczas smużenia	Kliknij przycisk **Smużenie gładkie** .
Używać krzywych z ostrymi narożnikami podczas smużenia	Kliknij przycisk **Smużenie ostre** .

Różnica między gładkim a ostrym smużeniem jest zauważalna jedynie przy wyższych wartościach ustawienia Nacisk.

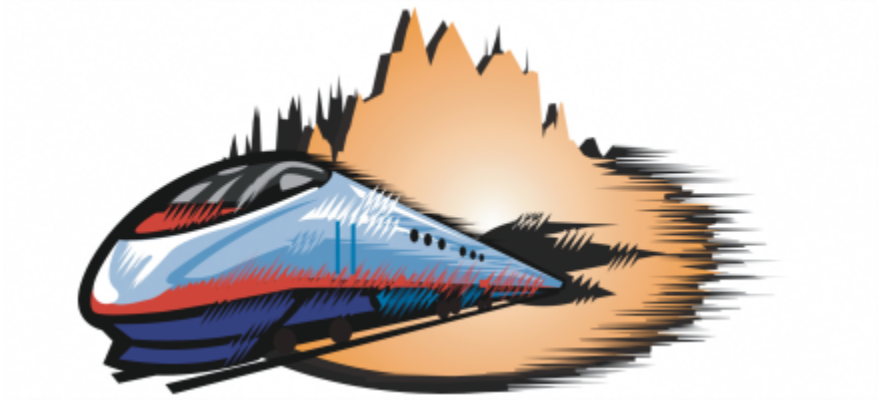
Nadawanie obiektom chropowatości

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

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

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

Można także zmienić rozmiar końcówki pędzla.



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

Aby nadać obiektowi chropowatość

1. Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Chropowaty** .
3. Wskaż miejsce na konturze, w którym chcesz zastosować chropowatość, a następnie przeciągnij kontur, aby uzyskać zniekształcenie.

Można również

Zdefiniować rozmiar ostrzy chropowatości	Wpisz wartość z zakresu od 0,01 do 2,0 w polu **Rozmiar końcówki**  na pasku właściwości.
Zmienić liczbę ostrzy na obszarze chropowatości	Wpisz wartość z przedziału od 1 do 10 w polu **Częstotliwość ostrzy**  na pasku właściwości.
Zmienić liczbę ostrzy na obszarze chropowatości przy korzystaniu z rysika graficznego	Kliknij przycisk **Nacisk pióra** na pasku właściwości.
Zdefiniować wysokość ostrzy chropowatości	Wpisz wartość z zakresu od 0 do 90 w polu **Nachylenie** pisaka na pasku właściwości.
Zwiększyć liczbę ostrzy chropowatości dodawanych w miarę przeciągania	Wpisz wartość z zakresu od -10 do 10 w polu **Zasychanie** na pasku właściwości.
Zmienić wysokość ostrzy chropowatości przy korzystaniu z rysika graficznego	Kliknij przycisk **Nachylenie pisaka** na pasku właściwości.
Zdefiniować kierunek ostrzy chropowatości	Wybierz pozycję **Stały kierunek** z listy **Kierunek ostrzy**. Wpisz wartość z zakresu od 0 do 359 w polu **Oprawa** na pasku właściwości.
Zmienić kierunek ostrzy chropowatości przy korzystaniu z rysika graficznego	Wybierz pozycję **Ustawienie rysika** z listy **Kierunek ostrzy** na pasku właściwości.
Utworzyć ostrza chropowatości prostopadle do ścieżki lub konturu	Wybierz pozycję **Automatycznie** z listy **Kierunek ostrzy** na pasku właściwości.

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

Aby kąt nachylenia i kąt kierunku zmieniały się zgodnie z zachowaniem rysika na tablecie graficznym, obiekt, któremu nadawana jest chropowatość, a następnie kliknij polecenie w podmenu.

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

Wygładzanie obiektów

Obiekty złożone z krzywych można wygładzić, aby usunąć kanciaste krawędzie i zmniejszyć liczbę węzłów. Można też wygładzać kształty, takie jak prostokąty i wielokąty, aby nadać im naturalny wygląd przypominający obiekty narysowane ręcznie.

Aby kontrolować efekt wygładzania, można ustawić rozmiar końcówki pędzla i szybkość stosowania efektu. Można też stosować nacisk pióra cyfrowego.



Tekst przekształcony w krzywe (na górze) i ten sam tekst wygładzony za pomocą narzędzia Wygładzanie (na dole)



Wygładzanie kanciastych krawędzi (po lewej); nadawanie kształtom naturalnego wyglądu (po prawej)

Aby wygładzić obiekt

1 Zaznacz obiekt, używając narzędzia **Wskaźnik** .

2 W przyborniku kliknij narzędzie **Wygładzanie** .

3 Przeciągnij wzdłuż krawędzi obiektu.

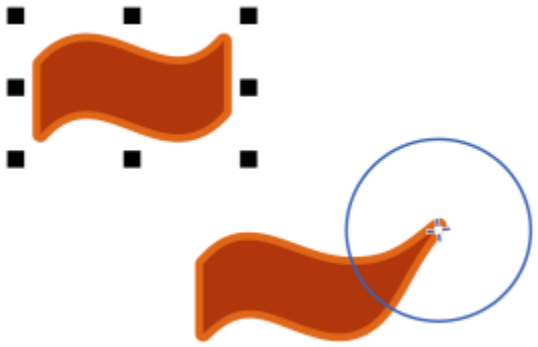
Można również

Ustawić rozmiar końcówki pędzla	Wpisz wartość w polu **Rozmiar końcówki** na pasku właściwości  . Aby zmienić rozmiar końcówki pędzla, możesz też przeciągnąć w oknie dokumentu, przytrzymując klawisz **Shift**. Przeciągnij w stronę środka końcówki, aby zmniejszyć jej rozmiar, albo na zewnątrz, aby go zwiększyć.
Ustawić szybkość stosowania efektu wygładzania	Wpisz wartość w polu **Częstość** . Możesz też nacisnąć i przytrzymać klawisz **Option** , a następnie przeciągnąć kursor, aby wyświetlić na ekranie suwak

Można również	
	umożliwiający interakcyjne ustawianie szybkości stosowania efektu wygładzania.
Kontrolować efekt za pomocą nacisku pióra cyfrowego	Kliknij przycisk **Nacisk pióra** na pasku właściwości.

Przyciągaj lub odpychaj węzły do kształtu

Narzędzia **Przyciągaj** i **Odpychaj** pozwalają kształtować obiekty przez przyciąganie węzłów lub ich odpychanie. Aby kontrolować efekt kształtowania, można ustawić rozmiar końcówki pędzla i szybkość przyciągania lub odpychania węzłów. Można też stosować nacisk pióra cyfrowego.



Przyciąganie węzłów do kształtu obiektu



Przyciąganie węzłów do kształtu obiektu

Aby kształtować obiekt przez przyciąganie lub odpychanie węzłów

1. Zaznacz obiekt, używając narzędzia **Wskaźnik** .
2. Kliknij narzędzie **Przyciągaj i Odpychaj** w przyborniku.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby przyciągnąć węzły do kursora, na pasku właściwości kliknij przycisk **Przyciąganie** .

- Aby odepchnąć węzły od wskaźnika, kliknij narzędzie **Odpychaj**

4 Kliknij w pobliżu krawędzi obiektu, w jego obrębie lub poza nim, i przytrzymaj przycisk myszy, aby zmienić kształt krawędzi. Aby uzyskać bardziej wyrazisty efekt, przeciągnij narzędziem podczas przytrzymywania przycisku myszy.

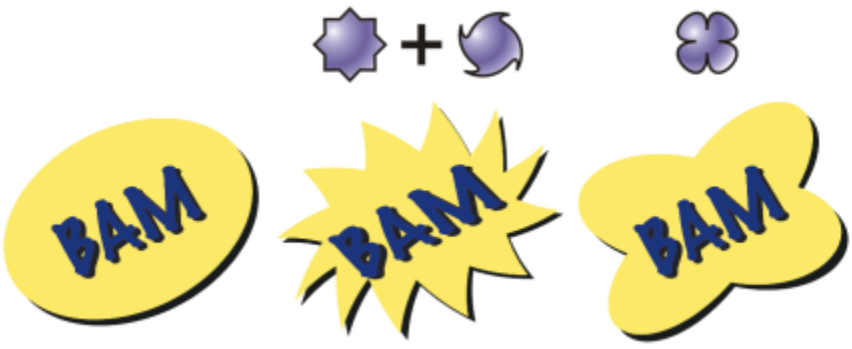
Można również

Ustawić rozmiar końcówki pędzla	Wpisz wartość w polu **Rozmiar końcówki** na pasku właściwości. Aby zmienić rozmiar końcówki pędzla, możesz też przeciągnąć w oknie dokumentu, przytrzymując klawisz **Shift**. Przeciągnij w stronę środka końcówki, aby zmniejszyć jej promień, albo na zewnątrz, aby go zwiększyć.
Ustaw prędkość, z jaką węzły są przyciągane lub odpychane	Wpisz wartość w polu **Częstość**.
Kontrolować efekt za pomocą nacisku pióra cyfrowego	Kliknij przycisk **Nacisk pióra** na pasku właściwości.

Stosowanie efektów zniekształcenia

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

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



Od lewej do prawej: obrazek oryginalny, po zastosowaniu zniekształcenia Postrzępienie i Wir oraz po zastosowaniu zniekształcenia Wypchnij

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

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

Po ustawieniu trybu skupienia obiektu z efektem zniekształcenia obiekt i efekt są razem wprowadzane w tryb skupienia. W trybie skupienia można oddzielnie zaznaczać i edytować obiekt i efekt. Więcej informacji na temat trybu skupienia można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.

Aby zniekształcić obiekt

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Zniekształcenie** .

2 Kliknij jeden z następujących przycisków na pasku właściwości i zdefiniuj odpowiednie ustawienia:
- **Wepchnij-wypchnij (zniekształcenie)**
- **Postrzępienie (zniekształcenie)**
- **Wir (zniekształcenie)**

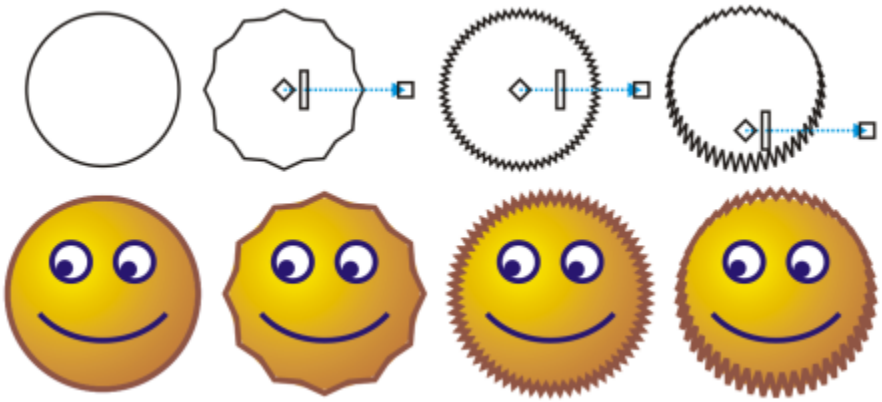
3 Wskaż środek zniekształcenia i przeciągaj wskaźnik aż do uzyskania odpowiedniego kształtu obiektu.

Można również

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

Do już zniekształconych obiektów można ponownie zastosować zniekształcenie.

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



Do edycji efektu zniekształcenia można użyć interakcyjnych elementów sterujących wektora. Lewy górny róg: zastosowano efekt postrzępienia do koła. Prawy górny róg: zastosowano efekty postrzępienia o wyższej częstotliwości (większa liczba ostrzy). U dołu: wyniki zastosowania efektów postrzępienia.

Aby usunąć zniekształcenie

1. Zaznacz zniekształcony obiekt.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Wyczyść zniekształcenie**.

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

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

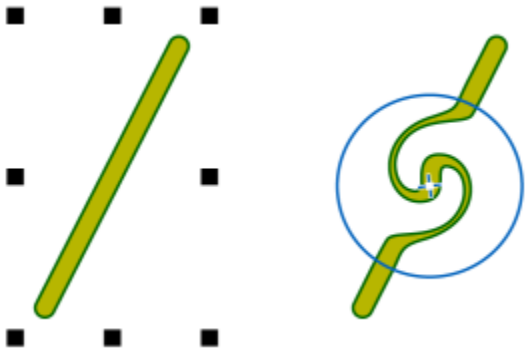
Aby skopiować zniekształcenie

1. Zaznacz obiekt, na który chcesz skopiować zniekształcenie.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Kopiuj efekt** ▸ **Zniekształcenie z**.
3. Kliknij zniekształcony obiekt.

Efekt można także skopiować za pomocą narzędzia **Pipeta** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby skopiować efekty z jednego obiektu do drugiego” na stronie 347.

Dodawanie efektów ślimaka

Do obiektów można dodawać efekty ślimaka. Można ustawić promień, szybkość i kierunek efektu ślimaka, a także stosować nacisk pióra cyfrowego w celu zmiany intensywności efektu.



Dodawanie efektu ślimaka

Aby dodać efekt ślimaka do obiektu

1 Zaznacz obiekt, używając narzędzia **Wskaźnik** .

2 Kliknij narzędzie **Ślimak** w przyborniku.

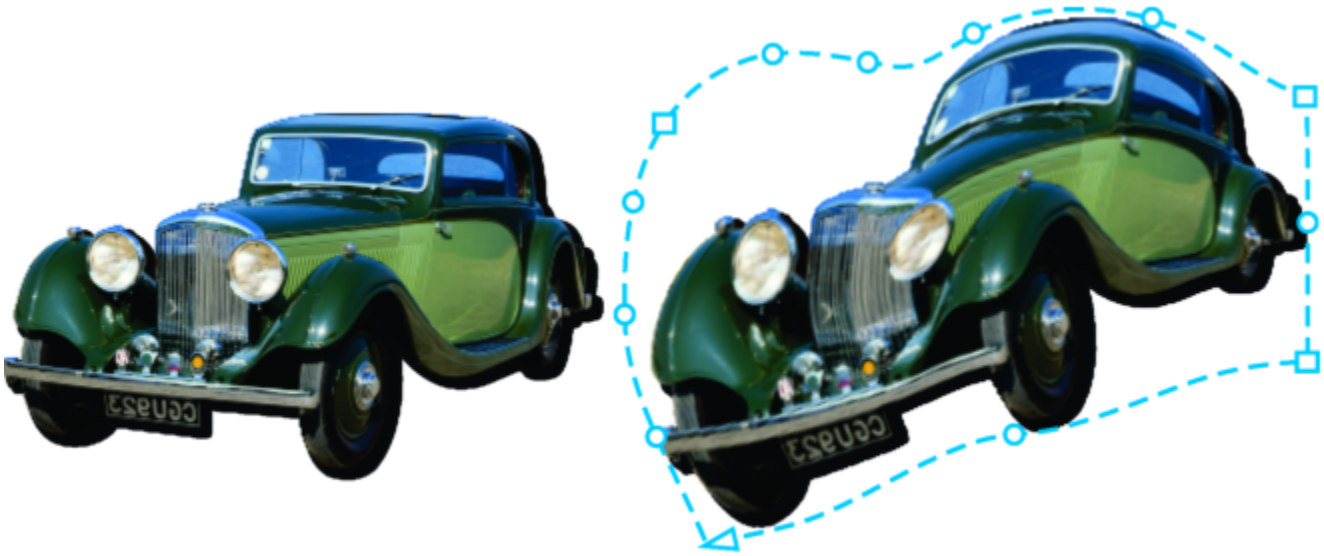
3 Kliknij krawędź obiektu i przytrzymaj przycisk myszy do momentu uzyskania odpowiedniego rozmiaru ślimaka.
Aby określić położenie i zmienić kształt ślimaka, przeciągnij narzędziem podczas przytrzymywania przycisku myszy.

Można również

Ustawić promień efektu ślimaka	Wpisz wartość w polu **Rozmiar końcówki** na pasku właściwości.
Ustawić szybkość stosowania efektu ślimaka	Wpisz wartość z zakresu od 1 do 100 w polu **Częstość** na pasku właściwości.
Ustawić kierunek efektu ślimaka	Kliknij przycisk **Ślimak w lewo** lub przycisk **Ślimak w prawo** .
Kontrolować siłę efektu ślimaka za pomocą nacisku pióra cyfrowego	Kliknij przycisk **Nacisk pióra** na pasku właściwości.

Kształtowanie obiektów przy pomocy obwiedni

Program CorelDRAW umożliwia kształtowanie obiektów — linii, tekstu ozdobnego, ramek tekstu akapitowego i map bitowych — przez zastosowanie obwiedni. Obwiednie składają się z wielu węzłów, które można przesuwać w celu zmiany kształtu obwiedni, a przez to również kształtu obiektu.



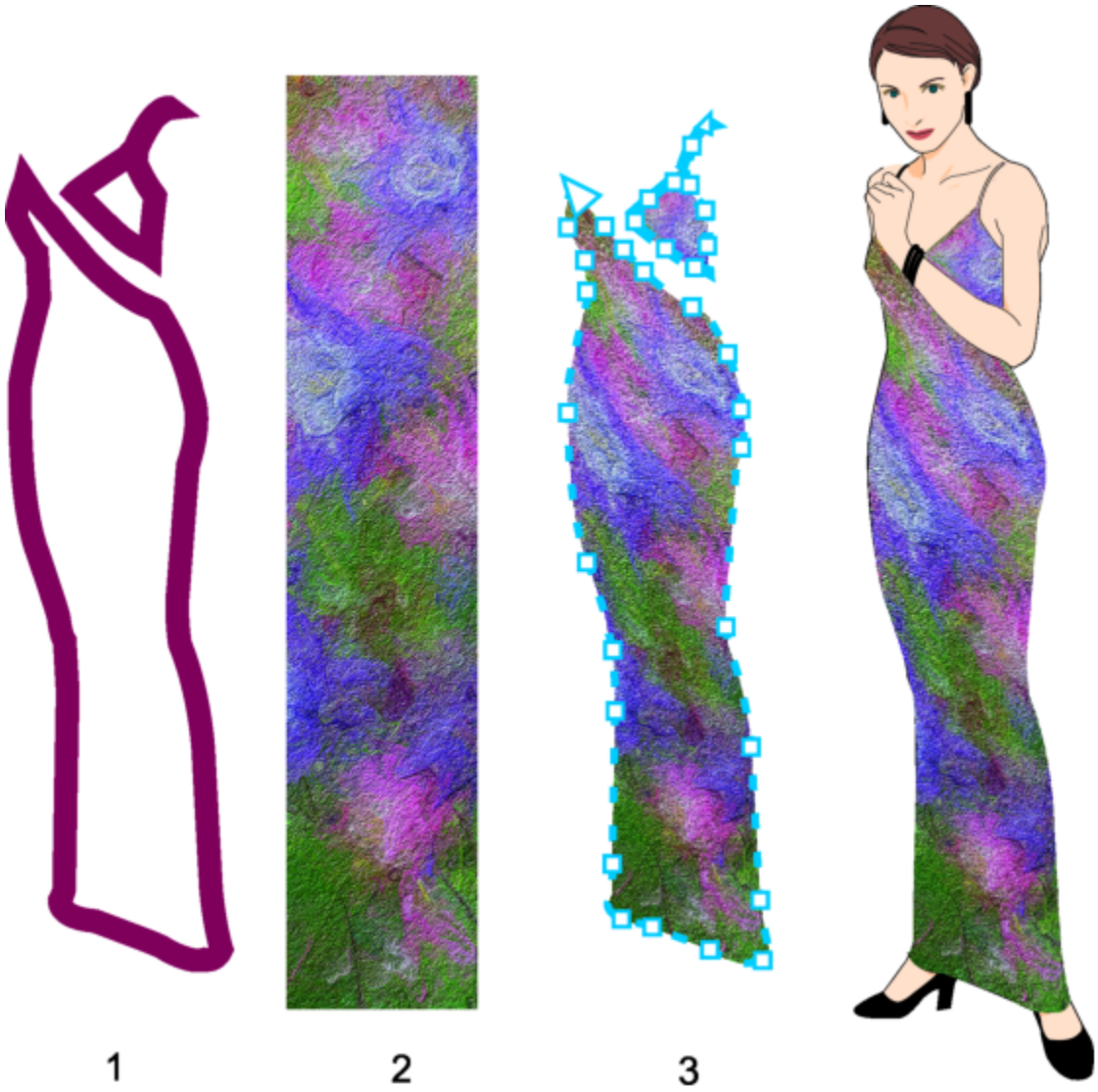
Oryginalna mapa bitowej (po lewej) z obwiednią (po prawej). Efekt obwiedni jest stosowany w sposób nieniszczący, co pozwala na jego edycję, usunięcie i przywrócenie oryginalnego obrazka w dowolnym momencie.

Można zastosować obwiednię podstawową, zgodną z kształtem obiektu, lub zastosować wzorzec obwiedni.



Wzorcowa obwiednia zastosowana do grupy map bitowych.

Jeśli żaden z wzorców nie odpowiada Twoim potrzebom, możesz utworzyć obwiednię niestandardową i zachować ją do użytku w przyszłości.



Obwiednia niestandardowa (3) utworzona z kształtu obiektu wektorowego (1) i zastosowana do mapy bitowej (2).

Program CorelDRAW umożliwia także kopiowanie i usuwanie obwiedni.

Po zastosowaniu obwiedni można poddać ją edycji lub dodać nową obwiednię w celu dalszego kształtowania obiektu. Obwiednię można edytować, dodając węzły lub zmieniając ich położenie. Dodawanie węzłów umożliwia większą kontrolę nad kształtem obiektu zawartego w obwiedni. Program CorelDRAW umożliwia także usuwanie węzłów, jednoczesne przesuwanie wielu węzłów, zmianę typu węzłów oraz zmianę segmentów obwiedni w linie lub krzywe. Więcej informacji na temat różnych typów węzłów można znaleźć w sekcji „Obiekty złożone z krzywych” na stronie 232.

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

Aby zastosować obwiednię

1. Zaznacz obiekt.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Obwiednia** .

3 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
- **Tryb Linia prosta** — tworzy obwiednie w oparciu o linie proste, dodając do obiektów perspektywę.
- **Tryb Pojedynczy łuk** — tworzy obwiednie z łukiem z jednej strony, nadając obiektom wygląd wklęsły lub wypukły.
- **Tryb Podwójny łuk** — tworzy obwiednie w kształcie S z jednej lub kilku stron.
- **Tryb nieograniczony** — tworzy obwiednie o dowolnych kształtach, które umożliwiają zmianę właściwości węzłów, ich dodawanie oraz usuwanie.

4 Kliknij obiekt.

5 Przeciągnij węzły, aby ukształtować obwiednię.

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

Można również

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

Zastosowanie obwiedni do tekstu akapitowego umożliwia modyfikowanie jedynie kształtu ramki tekstu. Aby ukształtować tekst wewnątrz ramki, należy rozważyć przekształcenie ramki w krzywą po zakończeniu edycji i formatowania zawartości. Więcej informacji na temat przekształcania obiektów w krzywe można znaleźć w sekcji „Aby przekształcić obiekt w obiekt złożony z krzywych” na stronie 232. Należy pamiętać, że po przekształceniu ramki w krzywą dalsza edycja tekstu nie jest możliwa. Aby ukształtować poszczególne znaki w obwiedni należy użyciu tekstu ozdobnego.

Nie można zastosować obwiedni do mapy bitowej z obwiednią.

Obwiednię można także zastosować za pomocą inspektora **Obwiednia** (**Efekty** ▸ **Obwiednia**).

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

Aby utworzyć obwiednię na podstawie kształtu innego obiektu

1 Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować obwiednię.

2 W przyborniku kliknij narzędzie **Obwiednia**.

3 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Utwórz obwiednię z**.

4 Kliknij obiekt, z którego chcesz utworzyć obwiednię.
Obwiednia jest stosowana do obiektu wybranego w kroku 1.
Aby zapisać obwiednię do użytku w przyszłości, kliknij przycisk **Dodaj wzorzec** na pasku właściwości, wpisz nazwę pliku na liście **Nazwa pliku** i kliknij przycisk **Zapisz**.

Obwiednię można utworzyć tylko z krzywej zamkniętej.

Aby skopiować obwiednię

1 Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować obwiednię.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Kopiuj efekt** ▸ **Obwiednia z**.

3 Zaznacz obiekt, z którego chcesz skopiować obwiednię.

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

Do skopiowania obwiedni można też użyć narzędzia **Pipeta atrybutów** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby skopiować efekty z jednego obiektu do drugiego” na stronie 347.

Aby edytować węzły i segmenty obwiedni

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Obwiednia** .

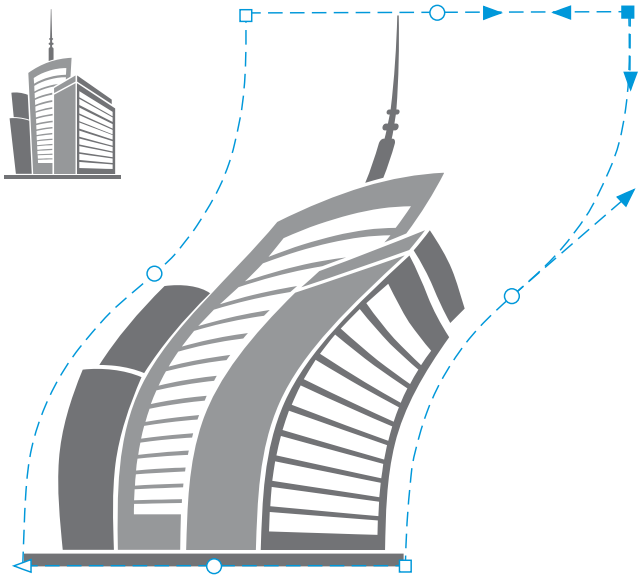
2 Zaznacz obiekt z obwiednią.

3 Kliknij dwukrotnie obwiednię w celu dodania węzła lub kliknij dwukrotnie węzeł, aby go usunąć.

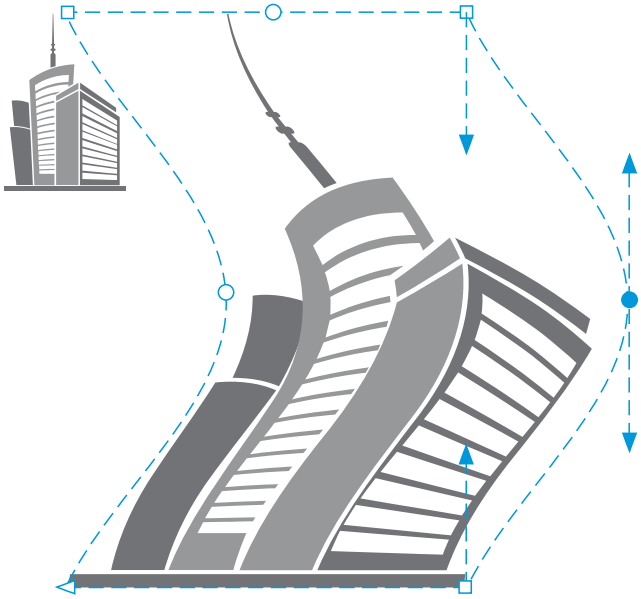
Można również

Przesunąć kilka węzłów obwiedni jednocześnie	Kliknij przycisk **Tryb nieograniczony** na pasku właściwości, zaznacz markizą węzły do przesunięcia, a następnie przeciągnij dowolny węzeł w nowe położenie.
Zaznaczyć wiele węzłów markizą	Na pasku właściwości wybierz opcję **Prostokątne** z listy **Tryb zaznaczenia** i przeciągnij wskaźnik myszy wokół węzłów, które chcesz zaznaczyć.
Odręcznie zaznaczyć wiele węzłów markizą	Na pasku właściwości wybierz opcję **Swobodne** z listy **Tryb zaznaczenia** i przeciągnij wskaźnik myszy wokół węzłów, które chcesz zaznaczyć.
Przesunąć dwa przeciwstawne węzły o równą odległość w tym samym kierunku	Kliknij przycisk **Tryb Linia prosta** , **Tryb Pojedynczy łuk** lub **Tryb podwójny łuk** na pasku właściwości, aby był wyciśnięty, naciśnij klawisz **Command** i przeciągnij węzeł do nowej pozycji.

Można również



Przesunięcie węzłów narożnych powoduje przechylenie obwiedni.



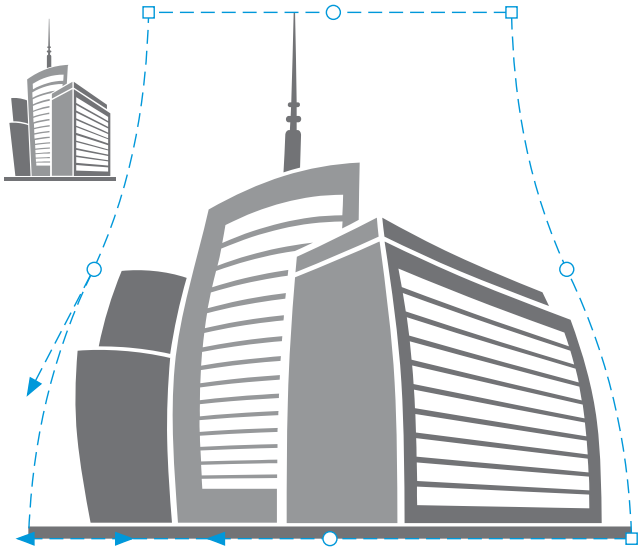
Przesuwanie węzłów środkowych

Uwaga: Ta funkcja stosuje się tylko do niektórych obwiedni wzorcowych z węzłami symetrycznymi.

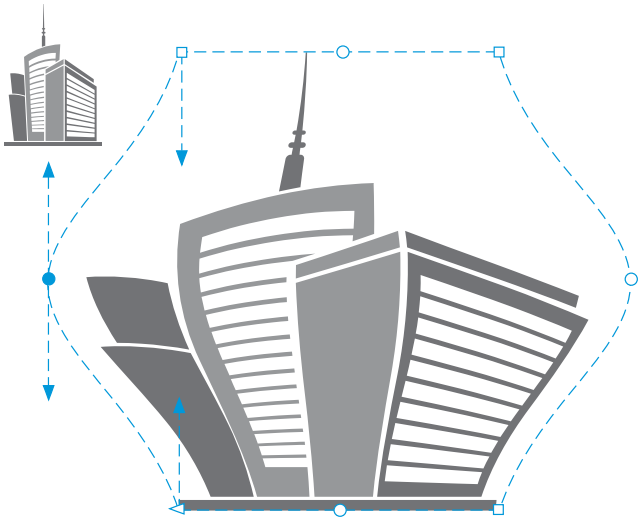
Przesunąć dwa przeciwstawne węzły o równą odległość w przeciwnym kierunku

Kliknij przycisk **Tryb Linia prosta**, **Tryb Pojedynczy łuk** lub **Tryb podwójny łuk** na pasku właściwości, aby był wyciśnięty, naciśnij klawisz **Shift** i przeciągnij węzeł do nowej pozycji.

Można również



Przesuwanie węzłów narożnych



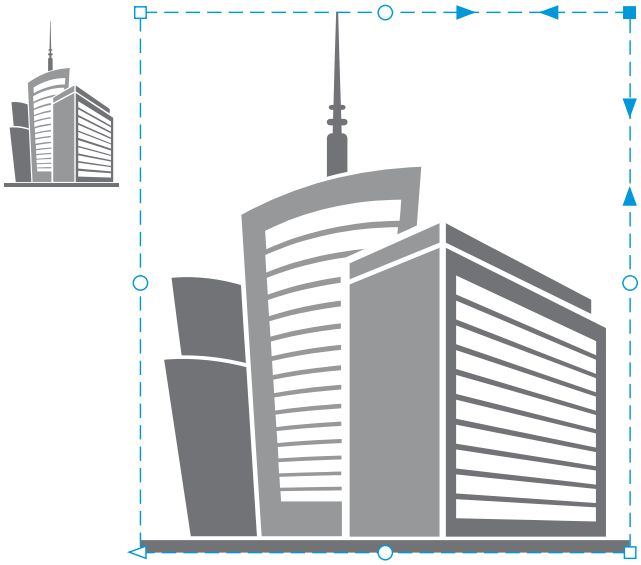
Przesuwanie węzłów środkowych

Uwaga: Ta funkcja stosuje się tylko do niektórych obwiedni wzorcowych z węzłami symetrycznymi.

Przesunąć wszystkie przeciwstawne węzły symetrycznie do lub od punktu środkowego

Kliknij przycisk **Tryb Linia prosta**, **Tryb Pojedynczy łuk** lub **Tryb podwójny łuk** na pasku właściwości, aby był wyciśnięty, naciśnij klawisze **Command + Shift** i przeciągnij węzeł do nowej pozycji.

Można również



Przesunięcie wszystkich węzłów narożnych rozciąga obwiednię w poziomie lub w pionie.



Przesunięcie wszystkich węzłów środkowych umożliwia wepchnięcie krawędzi obwiedni do środka lub wyciągnięcie ich na zewnątrz.

Uwaga: Ta funkcja stosuje się tylko do niektórych obwiedni wzorcowych z węzłami symetrycznymi.

Można również

Zmienić typ węzła obwiedni	Kliknij przycisk **Tryb nieograniczony** na pasku właściwości, włączając go w ten sposób, a następnie kliknij przycisk **Węzeł ostry**  , **Węzeł gładki**  lub **Węzeł symetryczny**  .
Zmienić segment obwiedni w prostą lub krzywą	Kliknij przycisk **Tryb nieograniczony** na pasku właściwości, włączając go w ten sposób, a następnie kliknij segment linii i kliknij przycisk **Przekształć w odcinek**  lub **Przekształć w krzywą**  . **Uwaga:** Przyciski **Przekształć w odcinek**  i **Przekształć w krzywą**  są wyłączone w przypadku zastosowania koperty do mapy bitowej.



W przypadku podzielenia, wykadrowania lub wymazania części obiektu z obwiednią edycja obwiedni nie jest już możliwa.

W przypadku edytowania mapy bitowej z obwiednią w programie Corel PHOTO-PAINT lub skopiowania mapy bitowej z obwiednią i wklejenia je do programu Corel PHOTO-PAINT lub starszej wersji programu CorelDRAW edycja obwiedni nie jest już możliwa.

Aby zmienić tryb odwzorowania

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Obwiednia**  .

2 Kliknij obiekt z obwiednią.

3 Wybierz jedną z pozycji z listy **Tryb odwzorowania** na pasku właściwości:

- **Poziomo** — obiekt jest rozciągany w celu dopasowania do wymiarów obwiedni, a następnie zmniejszany w poziomie w celu dopasowania do kształtu obwiedni.
- **Oryginał** — narożne uchwyty pola zaznaczenia obiektu są odwzorowywane na narożne węzły obwiedni. Pozostałe węzły są odwzorowywane liniowo wzdłuż krawędzi pola zaznaczenia obiektu.
- **Elastycznie** — narożne uchwyty pola zaznaczenia obiektu są odwzorowywane na narożne węzły obwiedni.
- **Pionowo** — obiekt jest rozciągany w celu dopasowania do wymiarów obwiedni, a następnie zmniejszany w pionie w celu dopasowania do kształtu obwiedni.

4 Przeciągnij węzły lub uchwyty sterujące.



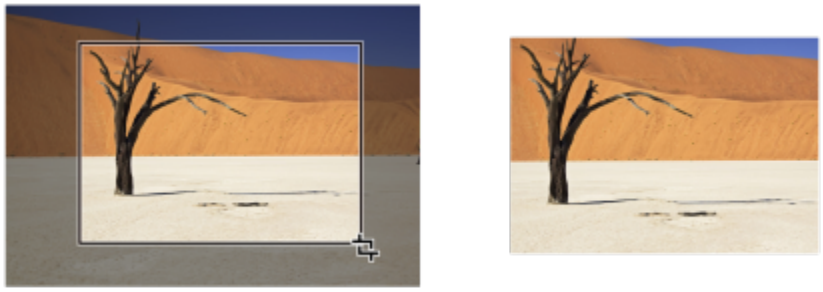
Tryb odwzorowania ramek tekstu akapitowego nie może być zmieniony po zastosowaniu obwiedni.

Kadrowanie i gumowanie obiektów

Można kadrować i wymazywać części obiektów.

Kadrowanie

Kadrowanie umożliwia szybkie usuwanie niechcianych obszarów w obiektach i zaimportowanych zdjęciach, eliminując konieczność rozdzielania grup obiektów, połączonych grup czy przekształcania obiektów w krzywe. Możliwe jest kadrowanie obiektów wektorowych i map bitowych.



Kadrowanie obiektów

Podczas kadrowania obiektów należy zdefiniować prostokątny obszar (obszar kadrowania), który zostanie zachowany. Części obiektów znajdujące się poza obszarem kadrowania zostaną usunięte. Można określić dokładne położenie i rozmiar obszaru kadrowania, a także obracać go i zmieniać jego rozmiar. Można również usunąć obszar kadrowania.

Możliwe jest kadrowanie jedynie zaznaczonych obiektów, bez wpływania na inne obiekty rysunku, a także kadrowanie wszystkich obiektów na stronie. W obu tych przypadkach tekst i obiekty kształtów, na które wpływa efekt, są automatycznie przekształcane w krzywe.

Wyczyść

Program CorelDRAW umożliwia wymazanie niepożądanych części map bitowych i obiektów wektorowych. Narzędzie **Gumka** działa podobnie do gumki ołówka, usuwając dowolną część obrazu, która zostanie kliknięta i przeciągnięta. Jeśli chcesz usunąć tylko część określonego obiektu, musisz go zaznaczyć. Jeśli nie zaznaczono żadnego obiektu, narzędzie **Gumka** usuwa wszystkie części rysunku, po których przeciągniesz. Więcej informacji na temat zaznaczania obiektów można znaleźć w sekcji „Zaznaczanie obiektów” na stronie 324. W trakcie wymazywania zmodyfikowane ścieżki są automatycznie zamykane, a obiekt przekształcany jest w krzywe. W przypadku wymazania linii łączących program CorelDRAW utworzy podścieżki, a nie odrębne obiekty. Nie można wymazać obiektów z konturami, przejściami, cieniami, cieniami blokowymi i głębiami.

Podczas pracy z piórkiem lub rysikiem można użyć nacisku, aby zróżnicować rozmiar końcówki gumki. Jeśli piórko lub rysik obsługuje nachylenie i oprawę, można użyć tych funkcji do zróżnicowania spłaszczenia i obrotu końcówki gumki. Można także ustawić stałe wartości kąta nachylenia i kąta oprawy, aby spłaszczenie i obrót końcówki pozostały takie same.

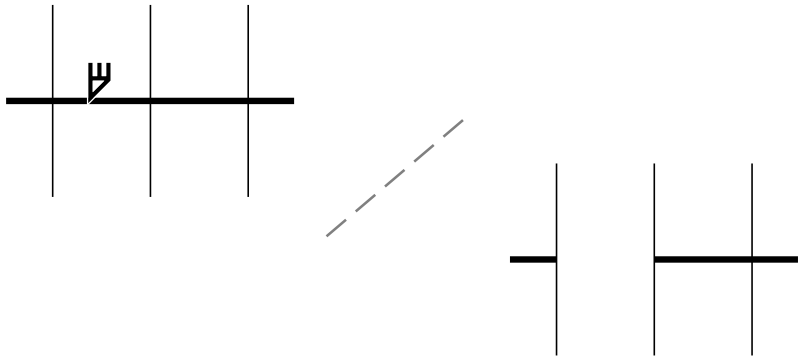


Można użyć rysika, aby zróżnicować rozmiar i spłaszczenie końcówki gumki.

Możesz także wybrać domyślne ustawienia narzędzia Gumka, takie jak domyślny rozmiar końcówki gumki. Obiekty utworzone w wyniku wymazywania automatycznie zmniejszają swoje węzły; możesz jednak wyłączyć to ustawienie.

Usuń

Można także usunąć wirtualne segmenty linii, które są fragmentami obiektów nakładających się na siebie. Na przykład można usunąć pętlę w linii przekraczającej siebie samą lub pętle w segmentach linii, w których nakładają się na siebie co najmniej dwa obiekty.



Usuwanie wirtualnych segmentów linii

Aby wykadrować obiekt lub zaimportowane zdjęcie

1. Zaznacz obiekt lub zaimportowane zdjęcie, które chcesz wykadrować.

   Możesz zaznaczyć jeden obiekt lub kilka. Jeśli na stronie rysunku nie zaznaczono żadnych obiektów, wykadrowane zostaną wszystkie obiekty w rysunku.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Kadrowanie** .
3. Przeciągnij wskaźnik myszy, aby zdefiniować obszar kadrowania.
4. Kliknij dwukrotnie wewnątrz obszaru kadrowania.

Można również

Określić dokładne położenie obszaru kadrowania	Wpisz wartości w polach **Położenie kadru** na pasku właściwości i naciśnij klawisz **Return**.
Określić dokładny rozmiar obszaru kadrowania	Wpisz wartości w polach **Rozmiar kadru** na pasku właściwości i naciśnij klawisz **Return**.
Obrócić obszar kadrowania	Wpisz wartości w polu **Kąt obrotu**.
Usunąć obszar kadrowania	Kliknij pozycję **Wyczyść**.

Obiekty w warstwach zablokowanych oraz warstwach Siatka i Prowadnice nie mogą być kadrowane. Ponadto nie można kadrować obiektów OLE i internetowych, przejść i zawartości szybkich kadrów.

Podczas kadrowania połączone grupy, takie jak obrysy, metamorfozy i głębie, są automatycznie rozdzielane.

Możliwe jest interaktywne przenoszenie, obracanie i zmiana rozmiaru obszaru kadrowania, tak jak innych obiektów. Aby przenieść obszar kadrowania, przeciągnij go w nowe położenie. Aby zmienić rozmiar obszaru kadrowania, przeciągnij dowolny z jego uchwytów. Aby obrócić obszar kadrowania, kliknij wewnątrz niego, po czym przeciągnij uchwyt obracania .

Obszar kadrowania można usunąć, naciskając klawisz **Esc**.

Aby wymazać obszar obrazu

1 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Usunąć obszar rysunku	Usuń zaznaczenie wszystkich obiektów.
Wymazać fragment obiektu	Zaznacz obiekt.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Jeśli używasz myszy, kliknij narzędzie **Gumka** w przyborniku.
- W przypadku korzystania z rysika obróć go, aby automatycznie przejść do trybu wymazywania.

3 Przeciągnij przez obszar, który chcesz wymazać.

Można również

Zmienić rozmiar końcówki gumki	Wpisz wartość w polu **Grubość gumki** na pasku właściwości i naciśnij klawisz **Return**.
Zmienić kształt końcówki gumki	Kliknij przycisk **Okrągła końcówka** lub **Kwadratowa końcówka** na pasku właściwości.
Zróżnicować szerokość końcówki gumki	Kliknij przycisk **Nacisk pisaka** na pasku właściwości, aby go włączyć. Maksymalna szerokość końcówki zależy od wartości określonej w polu **Grubość gumki**. W przypadku korzystania z myszy należy nacisnąć klawisz strzałki w górę lub strzałki w dół, aby zasymulować zmianę nacisku pisaka i zmienić szerokość końcówki gumki.
Zróżnicować spłaszczenie końcówki gumki	Kliknij przycisk **Nachylenie pisaka** na pasku właściwości, aby go włączyć.
Spłaszczyć końcówkę gumki przez ustawienie stałej wartości nachylenia pisaka	Kliknij przycisk **Nachylenie pisaka** na pasku właściwości, aby go wyłączyć, i wpisz wartość w polu **Kąt nachylenia**.

Można również

	Możesz wpisać wartość z zakresu od 15 do 90. Im niższa wartość, tym bardziej spłaszczona końcówka.
Zróżnicować obrót końcówki gumki	Kliknij przycisk **Oprawa pisaka** na pasku właściwości, aby go włączyć.
Obrócić końcówkę gumki przez ustawienie stałej wartości oprawy pisaka	Kliknij przycisk **Oprawa pisaka** na pasku właściwości, aby go wyłączyć, i wpisz wartość w polu **Kąt oprawy**. Możesz wpisać wartość z zakresu od 0 do 359.
Zachować wszystkie węzły na wymazywanym obszarze	Wyłącz przycisk **Redukcja węzłów** na pasku właściwości.

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

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

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

Aby wybrać domyślne ustawienia Gumki

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Narzędzia**.
2. W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Gumka**.
3. Wpisz grubość w polu **Grubość**, aby ustawić rozmiar gumki.
4. Zaznacz lub odznacz pole wyboru **Automatyczne zmniejszanie liczby węzłów**.

Aby usunąć wirtualny segment linii

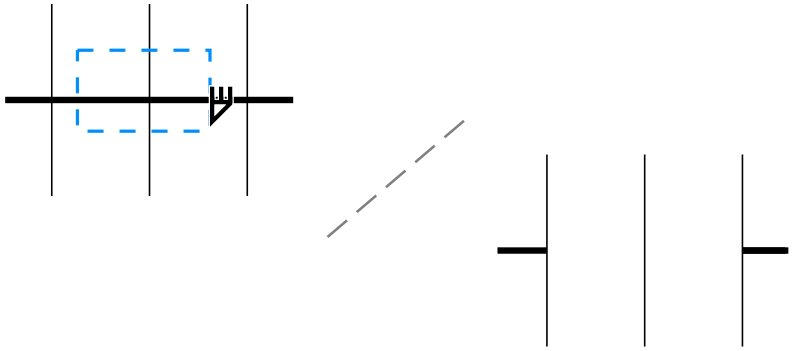
1. W przyborniku kliknij narzędzie **Usuwanie segmentów wirtualnych**.
2. Przesuń wskaźnik myszy na segment linii, który chcesz usunąć.
   Przy odpowiednim ustawieniu narzędzie **Usuwanie segmentów wirtualnych** będzie skierowane do góry.
3. Kliknij segment linii.

Można również

Usunąć wiele segmentów linii jednocześnie	Przeciągnij markizę w taki sposób, aby objąć lub przeciąć wszystkie segmenty docelowe.
Usunąć wirtualny segment linii przecinający się z krzywą	Przytrzymaj klawisz **Option** i przeciągnij, aby narysować krzywą.
Spawać segmenty linii	Przytrzymaj klawisz **Shift** i kliknij dwa nachodzące na siebie punkty końcowe. Można też przytrzymać klawisze **Option** **Shift**

Można również

i przeciągnąć, aby zaznaczyć markizą nachodzące na siebie węzły.



Usuwanie wielu wirtualnych segmentów linii

Dzielenie obiektów

Możliwe jest rozdzielanie obiektów wektorowych, tekstu i map bitowych. Można rozdzielać zarówno pojedyncze obiekty, jak i grupy obiektów wzdłuż linii prostych, odręcznych i krzywych Béziera.



(Z góry na dół) Dostępne są trzy tryby rozdzielania obiektów: Krzywe Béziera, Linia z 2 punktów i Swobodne.

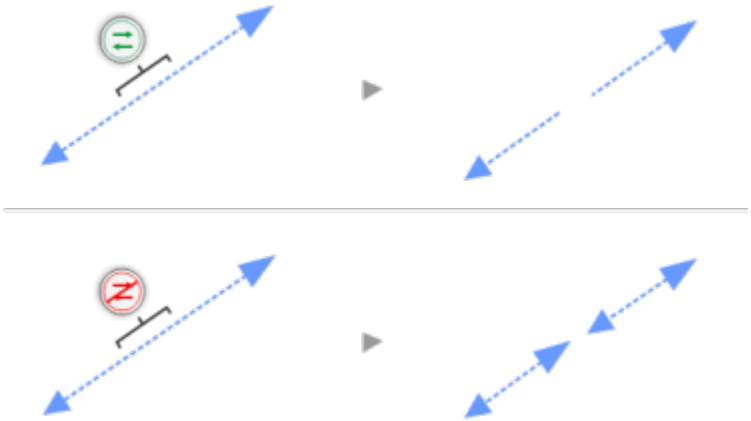
Można także utworzyć odstęp między nowymi obiektami wynikający z czynności rozdzielania albo ustawić nakładanie obiektów.



Ta mapa bitowa została rozdzielona na dwie wzdłuż linii odręcznej. Wartość odstępu została określona przed rozcięciem mapy bitowej.

Przy dzieleniu obiektu za pomocą narzędzia **Nóż** w programie CorelDRAW można wybrać, czy kontury mają być przekształcane w krzywe czy zachowane jako kontury. Domyślnie automatycznie wybierana jest ta opcja, która pozwala najlepiej zachować wygląd konturu.

Podczas dzielenia obiektów zawierających linie przerywane, strzałki lub zakończenia linii, funkcja **Przekształć w obiekty** pozwala lepiej zachować wygląd konturu. Po wybraniu opcji **Automatycznie** program CorelDRAW przekształci kontury w obiekty.



U góry: Kontur (w tym przykładzie linia przerywana ze strzałkami) został po podziale przekształcony w obiekty, co pozwoliło zachować jego początkowy wygląd. U dołu: Po zastosowaniu opcji Zachowaj kontury powstały dwie linie ze strzałkami na obu końcach.

Aby rozdzielić obiekt

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Nóż**.
2. Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
   - **Tryb Linia z 2 punktów** — aby rozdzielić obiekt wzdłuż linii prostej. Aby ograniczyć ruch krzywej do skoków co 15 stopni, przytrzymaj klawisze **Shift** + **Command**.
   - Tryb **Swobodne** — aby rozdzielić obiekt wzdłuż linii odręcznej.
3. Przesuń na obiekt lub grupę obiektów, które chcesz rozdzielić.

Można również

Rozdzielić obiekt wzdłuż krzywej Béziera	Kliknij przycisk **Krzywe Béziera** na pasku właściwości. Kliknij w miejscu, w którym chcesz rozpocząć cięcie obiektu, przeciągnij uchwyt sterujący do miejsca, w którym chcesz umieścić następny węzeł, i kliknij. Kontynuuj klikanie w celu dodania do linii większej liczby segmentów prostych. Aby dodać segment krzywej, wskaż miejsce, w którym ma się znaleźć węzeł, a następnie przeciągając narzędziem, ukształtuj krzywą. Aby ograniczyć ruch krzywej do skoków co 15 stopni, przytrzymaj klawisze **Shift + Command**.
Tworzenie odstępu lub zakładki między dwoma obiektami	Na pasku właściwości wybierz pozycję **Odstęp** lub **Zakładka** z listy **Odstęp cięcia**. Wpisz wartość w polu **Szerokość**.
Wybierz opcje konturu	Na pasku właściwości wybierz jedną z opcji z listy **Opcje konturu**.
Przełącz między trybami	Kliknij narzędzie **Nóż** i naciśnij **A**. Kursor zmieni się, aby wyświetlić aktualnie wybrany tryb — **Linia z 2 punktów**, **Dowolny kształt** lub **Krzywe Béziera**. Uwaga: Trybów nie można przełączać podczas przeciągania narzędzia **Nóż**.

W przypadku rozdzielania obiektu przy użyciu narzędzia **Nóż** nowe obiekty stają się obiektami złożonymi z krzywych.

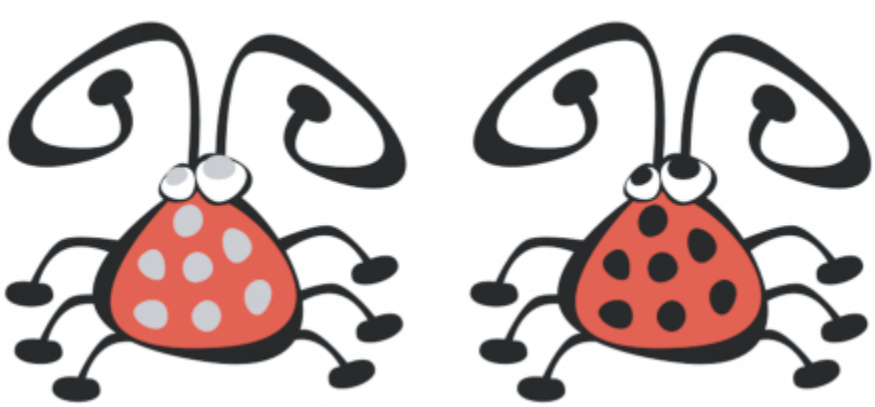
Przycinaj obiekty

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

Przed przycięciem obiektów należy koniecznie zdecydować, który obiekt zostanie przycięty (obiekt docelowy), a który ma być użyty do wykonania przycinania (obiekt źródłowy). Na przykład jeżeli na obiekcie kwadratowym tworzony jest wycinek w kształcie gwiazdy, gwiazda jest obiektem źródłowym, ponieważ to ona służy do przycięcia kwadratu. Kwadrat jest obiektem docelowym, ponieważ jest przycinany. Obiekt źródłowy przycina tę część obiektu docelowego, na którą zachodzi.

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

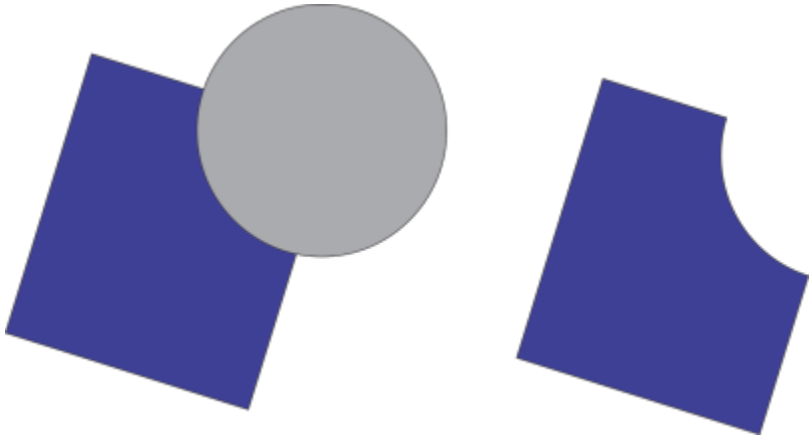
Program CorelDRAW umożliwia przycinanie obiektów na różne sposoby. Obiekt na pierwszym planie można wykorzystać jako źródłowy do przycięcia obiektu leżącego za nim, można też użyć obiektu z tyłu do przycięcia obiektu na pierwszym planie. Ukryte obszary zachodzących na siebie obiektów można też usunąć, pozostawiając na rysunku tylko obszary widoczne. Przy przekształcaniu grafiki wektorowej w mapy bitowe usunięcie obszarów ukrytych może spowodować zmniejszenie rozmiaru pliku.



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



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



Koło jest wykorzystywane do przycięcia prostokąta.

Aby przyciąć obiekt

1. Zaznacz obiekt źródłowy.
2. Przytrzymaj klawisz **Shift** i kliknij obiekt docelowy.
3. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Kształtowanie** ▸ **Przytnij**.

Jeśli obiekty zaznaczono markizą, w programie CorelDRAW przycięty zostanie obiekt położony najniżej. Jeśli pojedynczo zaznaczono wiele obiektów, przycięty zostanie obiekt zaznaczony jako ostatni.

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

Aby przyciąć obiekt na pierwszym planie lub w tle

1 Zaznacz markizą obiekty źródłowy i docelowy.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Kształtowanie**, a następnie jedną z poniższych opcji:

- **Przód bez tyłu** — zdejmuje obiekt leżący w tle z obiektu na pierwszym planie.
- **Tył bez przodu** — zdejmuje obiekt na pierwszym planie z obiektu leżącego w tle.

Przyciąć można obiekt sterujący szybkiego kadru, skutkiem czego obiekt wewnątrz kadru przybierze jego nowy kształt. Informacje na temat szybkich kadrów można znaleźć w sekcji „Szybkie kadry” na stronie 284.

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

Aby przyciąć obszary obiektów zachodzące na siebie

1 Zaznacz markizą obiekty, które chcesz przyciąć.

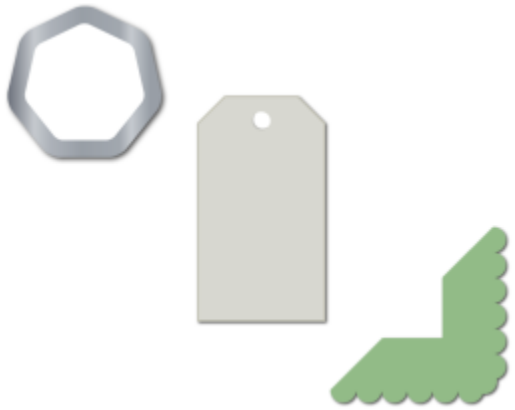
2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Kształtowanie** ▸ **Uprość**.

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

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

Zaokrąglanie, żłobienie i ścinanie narożników

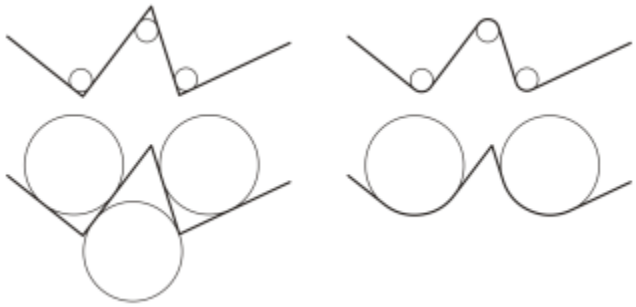
Można zaokrąglać, żłobić i ścinać narożniki dowolnego obiektu złożonego z krzywych, niezależnie czy pochodzi on od kształtu, linii, tekstu, czy mapy bitowej. Zaokrąglanie tworzy zaokrąglony narożnik, żłobienie zaokrągla i odwraca narożnik, aby utworzyć wcięcie, a ścinanie wyrównuje narożnik, aby wydawał się on płaski. Program CorelDRAW umożliwia również podgląd narożników przed zastosowaniem w nich zmian. Informacje na temat modyfikowania narożników kwadratów i prostokątów można znaleźć w sekcji „Prostokąty i kwadraty” na stronie 185.



Zaokrąglanie, ścinanie i żłobienie zastosowane do różnych kształtów.

Po zmodyfikowaniu narożników kształtu niezłożonego z krzywych, jest on automatycznie przekształcany na krzywe. Zmiany są stosowane do wszystkich narożników, chyba że zaznaczono pojedyncze węzły. Obiekt należy jednak przekształcić na krzywe ręcznie, korzystając z polecenia **Przekształć w krzywe**, zanim możliwe będzie wybranie poszczególnych węzłów. Nie można zaokrąglać, żłobić i ścinać krzywych gładkich i symetrycznych; narożnik musi być tworzony przez dwa proste lub zakrzywione segmenty przecinające się pod kątem mniejszym niż 180 stopni.

Operacja ta nie jest przeprowadzana na narożnikach, jeśli wartość zaokrąglania, żłobienia lub ścinania jest zbyt wysoka. Dzieje się to w przypadku, gdy segmenty linii nie są wystarczająco długie, aby możliwe było zastosowanie promienia lub odległości ścinania. Podczas ustawiania wartości dla tych operacji należy pamiętać, że choć segmenty linii mogą wydawać się wystarczająco długie na początku operacji, w miarę stosowania w obiekcie wartości promienia i ścinania ulegają one skróceniu.



W tym przykładzie koła reprezentują ustawienia promienia zaokrąglania. Górny rząd przedstawia po lewej stronie proponowane zaokrąglenia, a po prawej ich wyniki. Dolny rząd prezentuje po lewej stronie proponowane zaokrąglenia; po prawej stronie nie wszystkie narożniki zostały zaokrąglone. Po zastosowaniu pierwszego zaokrąglenia następny narożnik nie został zaokrąglony, ponieważ segment linii nie jest wystarczająco długi. Narożnik ten zostaje pominięty, a zaokrąglany jest ostatni narożnik.

Aby zastosować do narożników obiektu efekt fazy przez ścinanie

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Zaznacz obiekt złożony z krzywych za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .
- Zaznacz pojedyncze węzły w obiekcie złożonym z krzywych za pomocą narzędzia **kształt** .

2 Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Narożniki**.

3 W inspektorze **Narożniki** włącz opcję **Zaokrąglenie**.

4 Wpisz wartość w polu **Promień**.

Promień jest wykorzystywany do narysowania okrągłego łuku, którego środek znajduje się w równej odległości od obu boków kąta. Wyższe wartości pozwalają uzyskać bardziej zaokrąglone rogi.



5 Kliknij przycisk **Zastosuj**.

Przycisk **Zastosuj** jest nieaktywny, jeśli nie zaznaczono żadnych poprawnych obiektów lub węzłów.

W przypadku kwadratu lub prostokąta można także zaokrąglić wszystkie narożniki na raz, przeciągając narożny węzeł w stronę centrum obiektu w czasie, gdy narzędzie **Kształt** jest aktywne. Podczas używania tej metody kształt nie jest przekształcany w krzywe.

Aby wyżłobić narożniki obiektu

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Zaznacz obiekt złożony z krzywych za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .
- Zaznacz pojedyncze węzły w obiekcie złożonym z krzywych za pomocą narzędzia **kształt** .

2 Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Narożniki**.

3 W inspektorze **Narożniki** włącz opcję **Wyżłobienie**.

4 Wpisz wartość w polu **Promień**.
Wartość promienia jest mierzona od oryginalnego punktu narożnika, aby utworzyć wyżłobiony łuk.



5 Kliknij przycisk **Zastosuj**.

Przycisk **Zastosuj** jest nieaktywny, jeśli nie zaznaczono żadnych poprawnych obiektów lub węzłów.

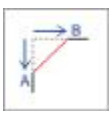
Aby zastosować do narożników obiektu efekt fazy przez ścinanie

1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .

2 Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Narożniki**.

3 W inspektorze **Narożniki** włącz opcję **Ścięcie**.

4 W obszarze **Odległość ścięcia** wpisz wartość w polu **A**, aby ustawić miejsce rozpoczęcia ścinania względem oryginalnego narożnika.
Jeśli nie chcesz, aby końce ścięcia znajdowały się w tej samej odległości od oryginalnego narożnika, kliknij przycisk **Zablokuj** i wpisz inną wartość w polu **B**. Wartości **A** i **B** są stosowane zgodnie z kierunkiem, w którym rysowana jest linia.



5 Kliknij przycisk **Zastosuj**.

Aby wybrać poszczególne węzły za pomocą narzędzia **Kształt** , należy w pierwszej kolejności ręcznie przekształcić obiekt w krzywe za pomocą polecenia **Przekształć w krzywe**.

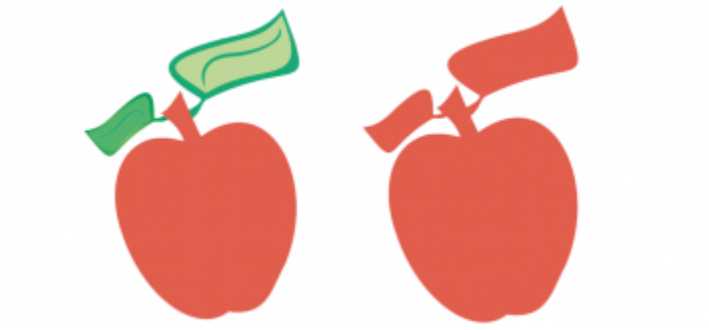
Spawanie i wyznaczanie części wspólnej obiektów

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

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

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

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



W wyniku przyspawania liści do jabłka powstaje jeden kontur obiektu.

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

Aby zespawać obiekty

1. Zaznacz obiekt lub obiekty źródłowe.
2. Przytrzymaj klawisz **Shift** i kliknij obiekt docelowy.
3. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Kształtowanie** ▸ **Spawaj**.

Nowy obiekt przyjmuje właściwości wypełnienia i konturu obiektu docelowego.

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

Aby wyznaczyć część wspólną obiektów

1 Zaznacz obiekt lub obiekty źródłowe.

2 Przytrzymaj naciśnięty klawisz **Shift** i zaznacz obiekt docelowy.

3 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Kształtowanie** ▸ **Część wspólna**.

Nowy obiekt utworzony z zachodzących na siebie części obiektu źródłowego i docelowego przejmuje właściwości wypełnienia i konturu obiektu docelowego.

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

Aby wyznaczyć część wspólną wielu obiektów

1 Zaznacz markizą obiekt lub obiekty źródłowe.

2 Przytrzymaj naciśnięty klawisz **Shift** i kliknij każdy z obiektów docelowych.

3 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Kształtowanie** ▸ **Część wspólna**.

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

Szybkie kadry

Program CorelDRAW umożliwia umieszczanie obiektów wektorowych i map bitowych, na przykład zdjęć, wewnątrz innych obiektów zwanych ramkami. Ramką może być dowolny obiekt, na przykład tekst ozdobny lub prostokąt. Kiedy obiekt (zwany zawartością) jest większy od ramki, jest on kadrowany tak, aby pasować do ramki. W ten sposób powstanie obiekt typu szybki kadr.



Obiekty przed przekształceniem w szybkie kadry: tekst artystyczny i mapa bitowa



W obiekcie szybkiego kadru tekst ozdobny jest ramką, a mapa bitowa stanowi zawartość. Mapie bitowej nadawany jest kształt liter tekstu ozdobnego.



Prostokąt służy jako ramka, a drzewo umieszczane jest wewnątrz niego w celu utworzenia obiektu typu szybkie kadrowanie.

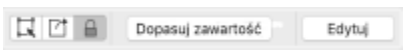
Istnieje możliwość tworzenia złożonych szybkich kadrów przez umieszczenie jednego kadru w drugim w celu utworzenia kadru zagnieżdżonego. Można również kopiować zawartość jednego szybkiego kadrowania do drugiego.

Można utworzyć pusty szybki kadr z obiektu albo ponownie przekształcić szybki kadr w obiekt. Tworzenie pustych szybkich kadrów lub ramek tekstowych pozwala określić układ dokumentu przed dodaniem zawartości. Więcej informacji na temat ramek tekstowych można znaleźć w sekcji „Tekst akapitowy” na stronie 618. Po utworzeniu pustego szybkiego kadru można dodać do niego zawartość. Zawartość można też dodać do szybkiego kadru, który zawiera już inny obiekt.



Tworzenie pustych szybkich kadrów i ramek tekstowych pozwala określić układ dokumentu przed dodaniem zawartości.

Po utworzeniu szybkiego kadru można zaznaczyć lub edytować jego zawartość albo zmienić położenie zawartości w ramce. Gdy szybki kadr jest zaznaczony, jest wyświetlany pływający pasek narzędzi.



Pasek narzędzi szybkiego kadru pozwala edytować, zaznaczać, wydobywać, blokować i przemieszczać zawartość ramki. Pasek narzędzi jest wyświetlany zawsze, gdy obiekt szybkiego kadru jest zaznaczony.

Zawartość szybkiego kadru można zablokować, co sprawi, że po przesunięciu ramki będzie się przesuwać również jej zawartość. Aby usunąć albo zmodyfikować zawartość szybkiego kadru bez wpływania na ramkę, można wydobyć jego zawartość.

Można określić zachowanie domyślne przeciągania zawartości do ramek szybkiego kadru, wyśrodkowywania nowej zawartości i oznaczania pustych ramek szybkiego kadru.

Aby utworzyć szybki kadr

1 Zaznacz obiekt, którego chcesz użyć jako zawartości szybkiego kadru.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Szybkie kadrowanie** ▸ **Umieść w ramce**.

3 Kliknij obiekt, który ma służyć jako ramka.

Aby utworzyć zagnieżdżony szybki kadr, przeciągnij szybki kadr do wewnątrz innego szybkiego kadru i przytrzymaj klawisz **W** podczas zwalniania przycisku myszy w celu umieszczenia obiektu w ramce.



Można też kliknąć obiekt lub grupę obiektów przytrzymując klawisz Control, kliknąć pozycję **Dokonaj szybkiego kadrowania wewnątrz** i kliknąć obiekt, który ma zostać użyty jako kontener.

Jeśli zawartość zostanie umieszczona w taki sposób, że w bieżącej pozycji znajdzie się poza ramką, zostanie automatycznie wyśrodkowana w ramce, tak aby była widoczna. Aby zmienić to ustawienie, kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**, wybierz pozycję **PowerClip** w lewym okienku i ustaw żądane opcje w obszarze **Automatycznie wyśrodkowuj nową zawartość**.

Aby utworzyć pusty szybki kadr

1 Zaznacz obiekt, który ma służyć jako ramka.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Szybkie kadrowanie** ▸ **Utwórz pusty szybki kadr**.



Możesz też kliknąć przytrzymując klawisz Control, wybrać polecenie **Typ ramki** i kliknąć pozycję **Utwórz pustą ramkę szybkiego kadru**.

Aby dodać zawartość do szybkiego kadru

1 Przeciągnij obiekt do szybkiego kadru.
Kiedy obiekt zbliży się do ramki, ramka zostanie wyróżniona.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby dodać obiekt do pustego szybkiego kadru, zwolnij przycisk myszy.
- Aby dodać obiekt do szybkiego kadru z zawartością, przytrzymaj klawisz **W** w momencie zwalniania przycisku myszy.



Można również przeciągnąć zawartość do ramki PowerClip bezpośrednio z inspektora **Zasoby**.

Jeśli zawartość zostanie umieszczona w taki sposób, że w bieżącej pozycji znajdzie się poza ramką, zostanie automatycznie wyśrodkowana w ramce, tak aby była widoczna. Aby zmienić to ustawienie, kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**, wybierz pozycję **PowerClip** w lewym okienku i ustaw żądane opcje w obszarze **Automatycznie wyśrodkowuj nową zawartość**.

Aby przekształcić szybki kadr ponownie w obiekt

- ramkę szybkiego kadru, wybierz **Typ ramki** i kliknij **Usuń ramkę**.



Jeśli w ramce znajduje się zawartość, zostanie ona usunięta podczas przekształcania ramki w zwykły obiekt. Aby uniknąć utraty zawartości, można ją wcześniej wydobyć z szybkiego kadru.

Aby zaznaczyć zawartość szybkiego kadru

1. Zaznacz szybki kadr.
   Zostanie wyświetlony pasek narzędzi szybkiego kadru.
2. Kliknij przycisk **Zaznacz zawartość** na pasku narzędzi szybkiego kadru.

Aby zmienić pozycję zawartości szybkiego kadru

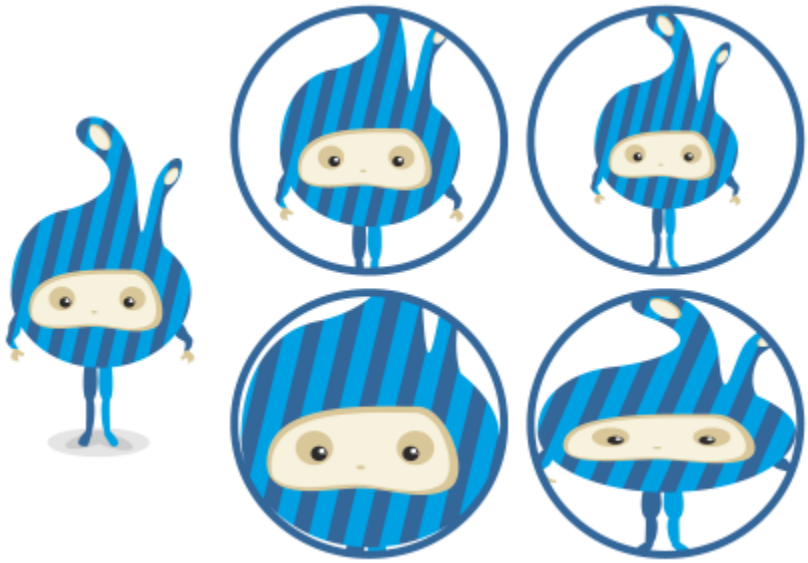
1. Zaznacz szybki kadr.
2. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyśrodkować zawartość w szybkim kadrze	Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Szybkie kadrowanie** ▸ **Wyśrodkuj**.
Dopasować zawartość proporcjonalnie w szybkim kadrze	Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Szybkie kadr** ▸ **Dopasuj proporcjonalnie**. Rozmiar zawartości zostanie zmieniony tak, aby jej najdłuższy wymiar mieścił się w ramce. Zawartość nie zostanie zniekształcona, a jej proporcje zostaną zachowane. Widoczna będzie cała zawartość, ale w ramce mogą pojawić się puste miejsca.
Proporcjonalnie wypełnić szybki kadr	Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Szybki kadr** ▸ **Wypełnij proporcjonalnie**. Rozmiar zawartości zostanie zmieniony bez zniekształcania tak, aby ramka została wypełniona. Proporcje zawartości zostaną zachowane. Ramka zostanie wypełniona, ale możliwe, że część zawartości znajdzie się poza ramką i będzie niewidoczna.
Wypełnić szybki kadr przez rozciągnięcie zawartości	Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Szybki kadr** ▸ **Rozciągnij zawartość, aby wypełnić ramkę**. Rozmiar zawartości zostanie zmieniony tak, aby ramka została wypełniona. Zawartość może zostać zniekształcona. Proporcje zawartości nie zostaną zachowane. Ramka zostanie wypełniona, a cała zawartość będzie widoczna.



Polecenia **Dopasuj proporcjonalnie**, **Wypełnij proporcjonalnie** i **Rozciągnij zawartość, aby wypełnić ramkę** modyfikują zawartość szybkiego kadru. Zawartość pozostaje zmodyfikowana nawet po wydobyciu z ramki.

Pozycję zawartości można też zmienić, klikając przycisk strzałki na pasku narzędzi szybkiego kadru i klikając odpowiednie polecenie.



Przykłady zawartości szybkiego kadru o pozycji określonej za pomocą następujących poleceń: Wyśrodkuj zawartość (lewa strona u góry), Dopasuj zawartość proporcjonalnie (prawa strona u góry), Wypełnij ramkę proporcjonalnie (lewa strona u dołu) i Rozciągnij zawartość, aby wypełnić ramkę (prawa strona u dołu).

Aby skopiować zawartość szybkiego kadru

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij pozycje **Obiekt** ▸ **Szybki kadr** ▸ **Kopiuj szybki kadr z**.
3. Kliknij szybki kadr.

Aby dokonać edycji zawartości szybkiego kadru

1. Zaznacz szybki kadr.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Szybkie kadrowanie** ▸ **Edytuj szybki kadr**.
3. Poddaj edycji zawartość szybkiego kadru.
4. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Szybkie kadrowanie** ▸ **Zakończ edycję szybkiego kadru**.

Podczas edycji zawartości ramka jest wyświetlana w trybie szkieletowym i nie można jej zaznaczyć ani edytować.

Aby umożliwić edycję szybkiego kadru, można też dwukrotnie go kliknąć albo zaznaczyć i kliknąć przycisk **Edytuj** na pasku narzędzi szybkiego kadru. Po skończeniu edytowania zawartości kliknij przycisk **Wykończ**.

Aby zablokować lub odblokować zawartość szybkiego kadru

1 Zaznacz szybki kadr.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Szybki kadr** ▸ **Zablokuj zawartość szybkiego kadru**.



Jeśli ramka jest przenoszona, a zawartość nie jest zablokowana, zawartość pozostaje nieruchoma i nie widać jej do momentu, aż ramka nie znajdzie się nad nią.



Można też kliknąć szybki kadr przytrzymując klawisz Control i kliknąć polecenie **Zablokuj zawartość szybkiego kadru** lub zaznaczyć szybki kadr i kliknąć przycisk **Zablokuj zawartość szybkiego kadru** na pasku narzędzi szybkiego kadru.

Aby wydobyć zawartość szybkiego kadru

1 Zaznacz szybki kadr.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Szybkie kadrowanie** ▸ **Wydobądź zawartość**.

Zawartość pozostaje w tej samej lokalizacji, ale zostaje oddzielona od ramki. Szybki kadr pozostaje w postaci pustej ramki.



Zawartość każdego poziomu zagnieżdżonego szybkiego kadru należy wydobywać oddzielnie.



Możesz też zaznaczyć szybki kadr i kliknąć przycisk **Wydobądź zawartość** na pasku narzędzi szybkiego kadru.

Ustawianie domyślnych opcji szybkich kadrów

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.

2 W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Szybki kadr**.

3 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Ustawić domyślne zachowanie dla przeciągania zawartości do szybkiego kadru	Z pola listy **Przeciągnięcie zawartości do szybkiego kadru** wybierz pozycję **Szybki kadr z zawartością** lub **Pusty szybki kadr**, a następnie wybierz jedną z poniższych opcji: • **Ignoruj szybki kadr** — powoduje umieszczenie zawartości na szybkim kadrze, nie wewnątrz niego. • **Dodaj zawartość do szybkiego kadru** • **Zastąp istniejącą zawartość** (dostępna tylko dla szybkich kadrów z zawartością)
Ustawić domyślne zachowanie wyśrodkowywania zawartości szybkiego kadru	W obszarze **Automatycznie wyśrodkowuj nową zawartość** wybierz jedną z następujących opcji: • **Gdy zawartość znajduje się całkowicie poza kadrem** — powoduje wyśrodkowanie zawartości tylko wtedy, gdy znajduje się ona poza szybkim kadrem i w przeciwnym wypadku nie byłaby widoczna.

Aby	Wykonaj następujące czynności
	• **Zawsze** — zawsze powoduje wyśrodkowanie nowej zawartości. • **Nigdy** — powoduje wyłączenie automatycznego wyśrodkowywania.
Oznaczyć puste szybkie kadry	Zaznacz pole wyboru **Pokaż linie w pustej ramce szybkiego kadru** i wybierz jedną z poniższych opcji: • **Zawsze (w tym druk i eksport)** — powoduje wyświetlanie linii w pustych szybkich kadrach na ekranie oraz w dokumentach drukowanych i wyeksportowanych • **Tylko na ekranie** — powoduje wyświetlanie linii w pustych szybkich kadrach tylko na ekranie.

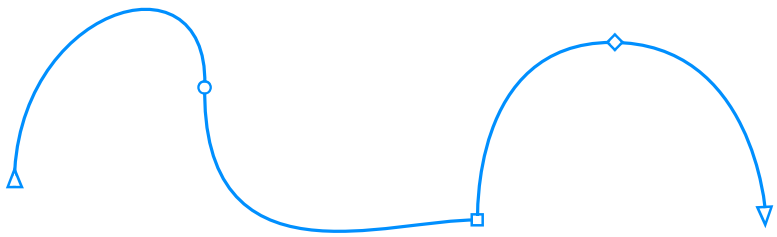
Opcje dotyczące węzłów, uchwytów i podglądów

Na stronie **Węzły i uchwyty** okna dialogowego **Preferencje** można dostosować wygląd węzłów, uchwytów i podglądów wektorowych zgodnie z preferencjami użytkownika, co ułatwia edytowanie węzłów oraz zastosowanie efektów i transformacji wektorowych.

Ustawienia ogólne

Można zmienić rozmiar i kształt uchwytów oraz określić, czy podczas edytowania kierunek krzywej ma być pokazywany czy ukrywany. W odniesieniu do węzłów i uchwytów dostępne są trzy wstępnie ustawione rozmiary: mały, średni i duży.

Domyślnie każdy z trzech typów węzłów ma inny kształt. Węzły ostre są wyświetlane jako kwadraty, węzły gładkie jako koła, a węzły symetryczne jako romby. Można zmienić kształt każdego typu węzła, wybierając spośród takich figur, jak trójkąty, romby, koła i wielokąty. Więcej informacji na temat różnych typów węzłów można znaleźć w sekcji „Typy węzłów” na stronie 247.

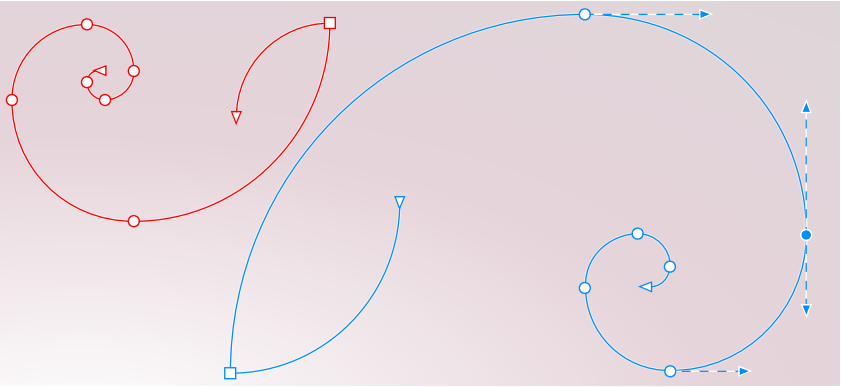


Domyślnie każdy z typów węzłów jest wyświetlany w innym kształcie — koła, kwadratu lub rombu. Kierunek krzywej wskazuje orientacja węzłów końcowych.

Do wybierania i przenoszenia węzłów służy zwykle narzędzie **Kształt** . Można włączyć śledzenie węzłów, aby zaznaczać i przenosić węzły, za pomocą narzędzi **Wskaźnik** , **Swobodne** , **Łamana** lub **Krzywe Béziera** .

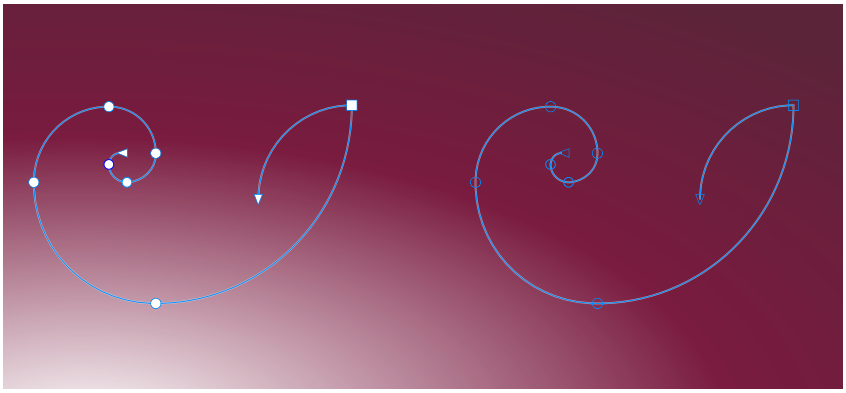
Ustawienia kolorów

W domyślnym schemacie kolorów głównym kolorem dla wyświetlania węzłów, uchwytów sterujących i podglądów podczas edycji jest niebieski, a dodatkowym czerwony. Kolor główny jest używany w pierwszej zaznaczonej krzywej. Po zaznaczeniu dodatkowych krzywych przy użyciu narzędzia **Kształt** są one wyświetlane na czerwono, czyli w kolorze dodatkowym. Ponadto w domyślnym schemacie kolorów stosowane jest białe wyróżnienie, aby poprawić widoczność. Ten sam biały kolor jest używany do wypełniania niezaznaczonych węzłów oraz wyróżniania podglądów wektorowych. Można także zdecydować się na wyświetlanie niezaznaczonych węzłów bez wypełnienia.



W domyślnym schemacie kolorów głównym kolorem dla węzłów, uchwytów i podglądów jest niebieski (po prawej). Kolorem dodatkowym, używanym w dodatkowych krzywych zaznaczonych przy użyciu narzędzia Kształt, jest czerwony (po lewej). Niezaznaczone węzły są wypełnione na biało, kolorem wyróżnienia.

Jeśli trudno jest dostrzec węzły i uchwyty na bardziej złożonych tłach, można użyć skrótu klawiaturowego (**Command+Shift+I**) w celu zastąpienia koloru głównego kolorem dodatkowy i vice versa. Między wyświetlaniem niezaznaczonych węzłów z wypełnieniem i bez niego możesz się także przełączyć przy użyciu skrótu klawiaturowego (**Command+Shift+G)**.



Niezaznaczone węzły wyświetlone z wypełnieniem (po lewej) i bez wypełnienia (po prawej).

Można utworzyć niestandardowy schemat kolorów, zmieniając kolory główne i dodatkowe. Dodatkowo można ukryć wyróżnienie przed podglądem. Ustawienie wyświetlania każdego typu węzła w innym kolorze ułatwia rozróżnianie kolorów.

Aby ustawić opcje dotyczące węzłów, uchwytów i podglądów

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Węzły i uchwyty**.
3. Wykonaj dowolne z zadań opisanych w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmienić rozmiar węzła	Wybierz rozmiar z listy **Rozmiar węzła**.
Zmienić kształty węzłów	Na listach **Kształt węzła** wybierz kształt dla każdego typu węzła: ostrego, symetrycznego i gładkiego.
Przywrócić domyślne kształty węzłów	Obok list **Kształt węzła** kliknij przycisk **Zresetuj**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Pokazać lub ukryć kierunek zaznaczonych krzywych	Zaznacz pole wyboru **Pokaż kierunek krzywej podczas edycji** lub usuń jego zaznaczenie.
Węzły można zaznaczyć lub przenieść za pomocą narzędzi **Wskaźnik**  , **Swobodne**  , **Swobodne**  lub **Krzywe Béziera** 	Zaznacz pole wyboru **Włącz śledzenie węzła**.
Wyświetlić niezaznaczone węzły bez wypełnienia	Usuń zaznaczenie pola wyboru **Wyświetl niezaznaczone węzły z wypełnieniem**.

Zmiana ustawień kolorów węzłów, uchwytów i podglądów przy użyciu skrótów klawiaturowych

1. Zaznacz odpowiednie węzły przy użyciu narzędzia **Kształt**.
2. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zastąpić kolor główny kolorem dodatkowym i vice versa	Naciśnij klawisz **Command+Shift+I**.
Przełączyć się między wyświetlaniem niezaznaczonych węzłów z wypełnieniem i bez wypełnienia	Naciśnij klawisz **Command+Shift+G**.

Aby wybrać schemat kolorów

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Węzły i uchwyty**.
3. W obszarze **Kolory** wybierz jeden z poniższych schematów kolorów z listy **Schematy kolorów**:
   - **Domyślny**
   - **Niestandardowe**



Elementy sterujące poniżej listy **Schemat kolorów** stają się widoczne dopiero po zaznaczeniu opcji **Niestandardowe** na liście **Schemat kolorów**.

Aby utworzyć niestandardowy schemat kolorów dla węzłów, uchwytów i podglądów

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Węzły i uchwyty**.
3. W obszarze **Kolory** wybierz pozycję **Niestandardowe** dostępną na liście **Schemat kolorów**.
4. Otwórz poniższe selektory kolorów i wybierz kolor:
   - **Kolor główny —** używany w węzłach i uchwytach po zaznaczeniu obiektu do edycji. W przypadku zaznaczenia wielu obiektów do edycji kolor główny jest używany w węzłach i uchwytach pierwszego wybranego obiektu.
   - **Kolor dodatkowy —** używany w węzłach i uchwytach po zaznaczeniu dodatkowych obiektów do edycji przy użyciu narzędzia **Kształt** lub w przypadku edytowania efektów wektorowych, np. głębi.

Można również

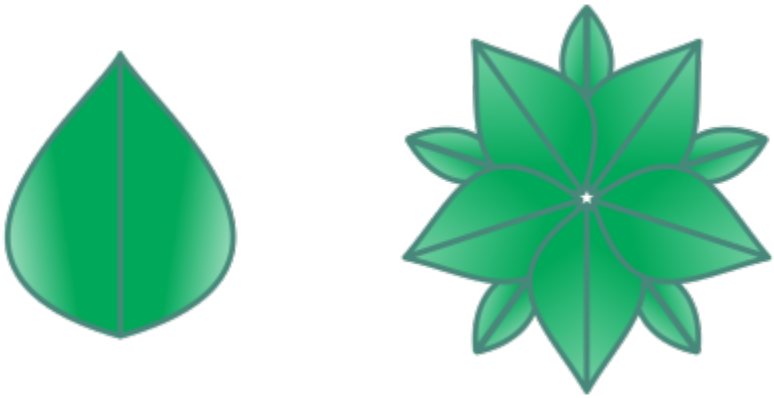
Ukryć kolor wyróżnienia w podglądach wektorowych	Usuń zaznaczenie pola wyboru **Pokaż wyróżnienie**.
Wyświetlać każdy typ węzła w innym kolorze	Zaznacz pole wyboru **Pokaż typy węzłów w różnych kolorach**.
Przywrócić domyślny kolor główny i dodatkowy	Kliknij przycisk **Zresetuj** obok selektora **Kolor główny** i **Kolor dodatkowy**. Przycisk **Zresetuj** jest dostępny tylko dla niestandardowych schematów kolorów.

CorelDRAW® 2025

Rysunek symetryczny

CorelDRAW umożliwia tworzenie symetrycznych obiektów i projektów w czasie rzeczywistym, podnosząc produktywność przez automatyzację normalnie bardzo czasochłonnych procesów. Niezależnie od tego, czy chcesz utworzyć proste symetryczne obiekty, czy złożone projekty kalejdoskopowe, tryb rysowania Symetria zapewnia elementy potrzebne do wykonania zadania.

Projekty symetryczne mogą zawierać obiekty wektorowe i mapy bitowe.



Przykłady prostych i bardziej złożonych projektów symetrycznych przy użyciu obiektów wektorowych



Symetryczny projekt wykorzystujący mapy bitowe

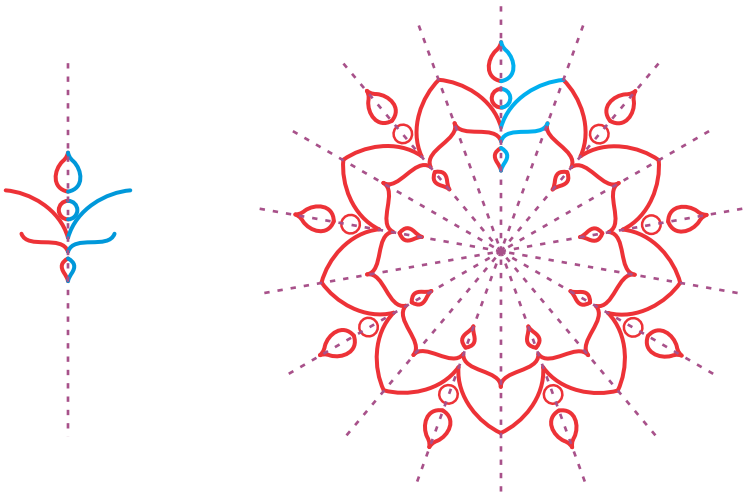
W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Utwórz symetrię” (stronie 296)
- „Edytuj symetrię” (stronie 298)
- „Łączenie krzywych w grupach symetrii” (stronie 303)
- „Rozdzielanie symetrii i rozbijanie łącz symetrii” (stronie 304)

Utwórz symetrię

Aby utworzyć symetrię, możesz przekształcić istniejący obiekt w grupę symetrii lub zacząć od zera, rysując obiekty w trybie symetrii. Przekształcone lub narysowane obiekty są nazywane obiektami podstawowymi. Obiekty wygenerowane przez symetrię są nazywane kopiami obiektów.

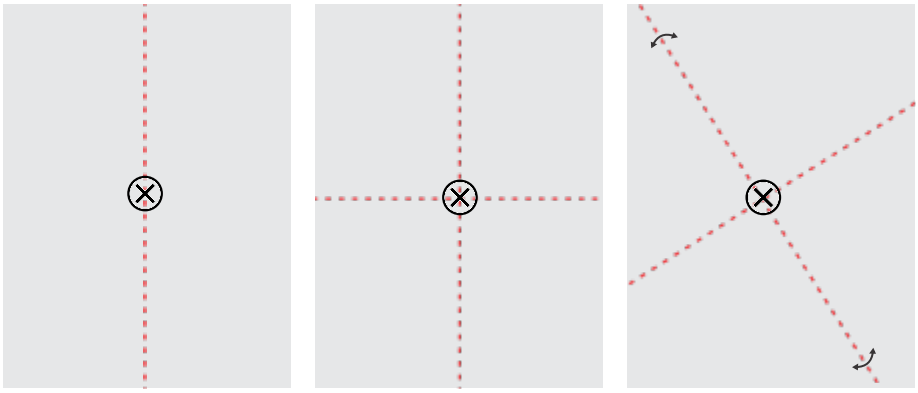
CorelDRAW zapewnia symetrię lustrzaną, która umożliwia tworzenie identycznych kształtów i krzywych odbijanych w zbiorze płaszczyzn. W domyślnym trybie symetrii lustrzanej obiekty podstawowe są odbijane wzdłuż jednej linii symetrii. Aby stworzyć bardziej złożony projekt, można dodać więcej linii symetrii.



Symetria z jedną linią (po lewej); symetria z wieloma liniami (po prawej)

Podczas tworzenia grupy symetrii od zera można rozpocząć od skonfigurowania płaszczyzn symetrii. Można dodać więcej linii symetrii, aby utworzyć więcej kopii obiektów. Dodatkowo można zmienić położenie i obrócić linie symetrii, przeciągając je w oknie rysowania lub określając wartości na pasku właściwości. Każda grupa symetrii ma swój środek symetrii, określany przez okrągły wskaźnik po

wybraniu linii symetrii. W przypadku symetrii z wieloma liniami środkiem symetrii jest punkt przecięcia linii symetrii. Linie symetrii są obracane wokół środka symetrii. Środek symetrii można przesunąć, przeciągając go, lub też określić jego dokładną lokalizację przy użyciu współrzędnych X i Y.



Od lewej do prawej: Domyślna linia symetrii, dodawanie linii symetrii, obracanie linii symetrii.

Więcej informacji na temat edytowania grup symetrii można znaleźć w sekcji „Edytuj symetrię” na stronie 298.

Aby utworzyć grupę symetrii z obiektów

1 Zaznacz lub narysuj krzywą lub kształt.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Symetria** ▸ **Utwórz nową symetrię**.

W oknie rysunku wyświetlana jest linia symetrii, a obiekt podstawowy jest duplikowany i odbijany.

Przeprowadź edycję obiektu podstawowego lub dodaj więcej obiektów.

3 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Symetria** ▸ **Zakończ edycję symetrii**.

Aby dokładnie odbić obiekt z obrysem kaligraficznym, należy najpierw połączyć grubość obrysu z rozmiarem obiektu. W tym celu należy wybrać obiekt, kliknąć dwukrotnie ikonę **Obrys** na pasku statusu, a w oknie dialogowym **Pióro konturu** zaznaczyć pole wyboru **Skaluj z obiektem**.

Możesz też utworzyć grupę symetrii z obiektu, i klikając pozycję **Utwórz nową symetrię**.

Grupę symetrii można utworzyć z wielu kształtów i krzywych.

Aby utworzyć grupę symetrii lustrzanej od zera

1 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Symetria** ▸ **Utwórz nową symetrię**.

Aby dodać kolejne linie symetrii i stworzyć bardziej złożoną grupę symetrii, wpisz liczbę w polu **Linie odbicia** na pasku właściwości. Można użyć maksymalnie 12 linii symetrii.

Można także skorygować linie symetrii. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby skonfigurować płaszczyzny symetrii” na stronie 297.

2 Narysuj krzywą lub kształt.

Aby skonfigurować płaszczyzny symetrii

1 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Symetria** ▸ **Utwórz nową symetrię**.

Jeśli chcesz zmienić płaszczyzny symetrii istniejącej grupy symetrii, kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Symetria** ▸ **Edytuj symetrię**.

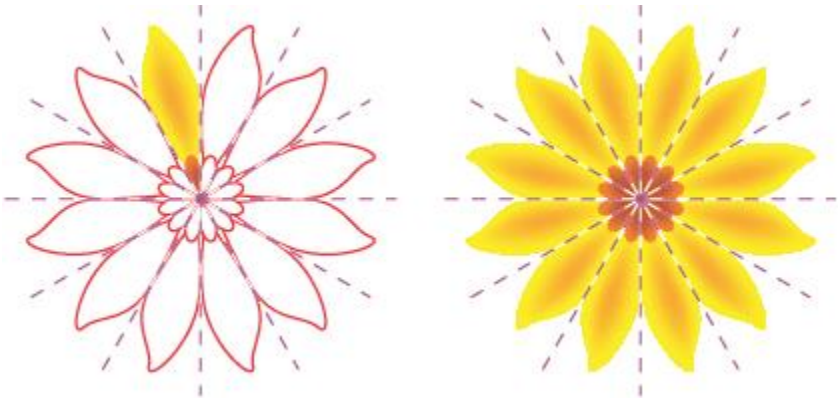
2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zdefiniować liczbę linii symetrii	Wpisz liczbę w polu **Linie odbicia** na pasku właściwości. Możesz dodać maksymalnie 12 linii symetrii.
Zmienić pozycję linii symetrii	Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** przeciągnij linię symetrii w oknie rysunku.
Obrócić linię symetrii	Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** kliknij dwukrotnie linię symetrii i przeciągnij uchwyt obrotu. Wskazówka: Linię symetrii można także obrócić, wpisując wartość w polu **Kąt obrotu** na pasku właściwości.
Określić środek symetrii	Wpisz wartości w polach **X** i **Y**. To działanie powoduje przesunięcie linii symetrii.

Edytuj symetrię

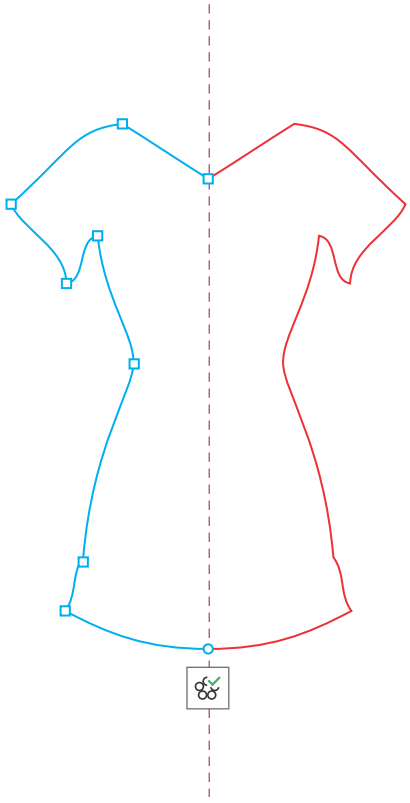
Grupy symetrii można edytować w dowolny z poniższych sposobów: przez edycję obiektów w grupie symetrii, przez dodanie, przesunięcie i obrócenie linii symetrii oraz przez edytowanie grupy symetrii jako całości.

Podczas edytowania grupy symetrii można wyświetlić tylko obrys kopii obiektu, co przyspiesza renderowanie. Ten widok ułatwia identyfikację obiektów podstawowych. Można także wyświetlić podgląd kopii obiektów w formie pełnych obiektów, z tymi samymi wypełnieniami, obrysami i efektami, co zastosowane do obiektów podstawowych. Można szybko przełączać się między dwoma trybami podglądu. Aby łatwiej ocenić wyniki, można także ukryć linie symetrii.



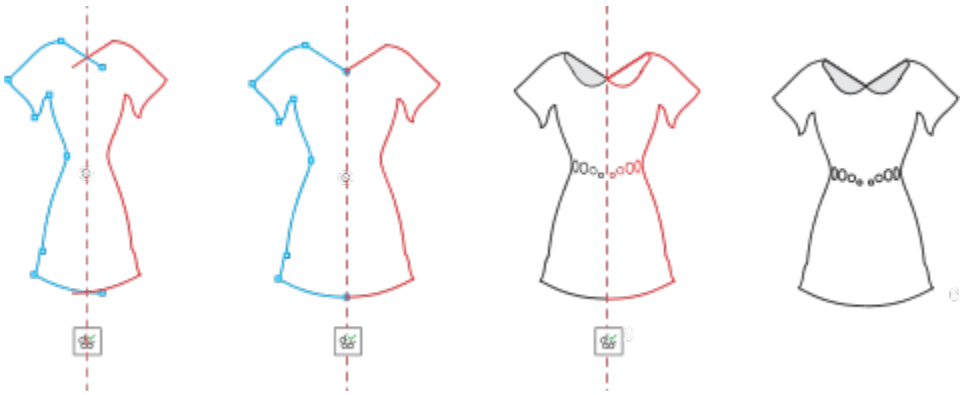
Wyświetlanie podglądu kopii obiektów jako obrysów (po lewej) i pełnych obiektów (po prawej)

Do zmodyfikowania obiektów w grupie symetrii można użyć narzędzi **Wskaźnik** i **Kształt** . W przypadku zmiany kształtu obiektu podstawowego przy użyciu narzędzia **Kształt**, podglądy wektorów są wyświetlane w domyślnym kolorze podstawowym, a obrysy kopii obiektów w domyślnym kolorze dodatkowym. Więcej informacji na temat kolorów podglądu oraz ich zmiany zawiera sekcja „Opcje dotyczące węzłów, uchwytów i podglądów” na stronie 290.



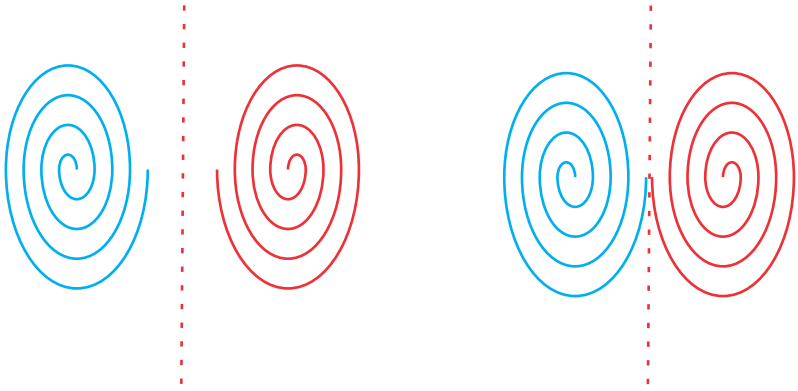
Podglądy wektorów podstawowych obiektów są wyświetlane w domyślnym kolorze głównym w przypadku zmiany kształtu obiektów przy użyciu narzędzia Kształt.

Do obiektów podstawowych można stosować wypełnienia, efekty i przezroczystości. Wszelkie zmiany wprowadzone w obiektach podstawowych są odzwierciedlane w kopiach obiektów. Można dodać obiekty do grupy symetrii oraz usunąć obiekty, które nie są już potrzebne. Dodatkowo można przeciągnąć obiekty do grupy symetrii, nawet jeśli grupa nie znajduje się już w trybie edycji symetrii.

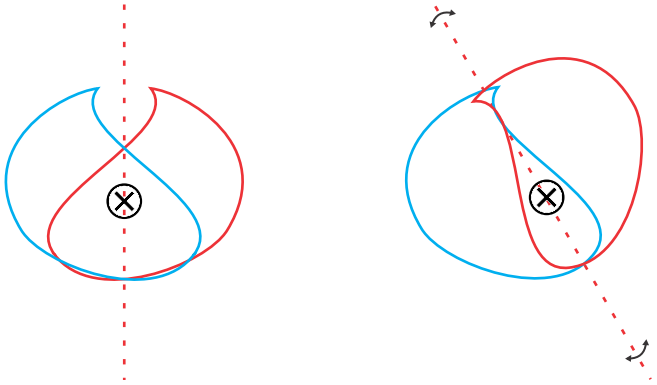


Edytowanie grup symetrii

Zmodyfikowanie linii symetrii wpływa na sposób ułożenia i zorientowania elementów w grupie symetrii. Można dodać więcej linii symetrii, aby utworzyć więcej kopii obiektów. Dodatkowo można przesunąć linie symetrii, aby zwiększyć lub zmniejszyć odstęp między obiektami podstawowymi i ich kopiami, a także obracać linie symetrii. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby skonfigurować płaszczyzny symetrii” na stronie 297.

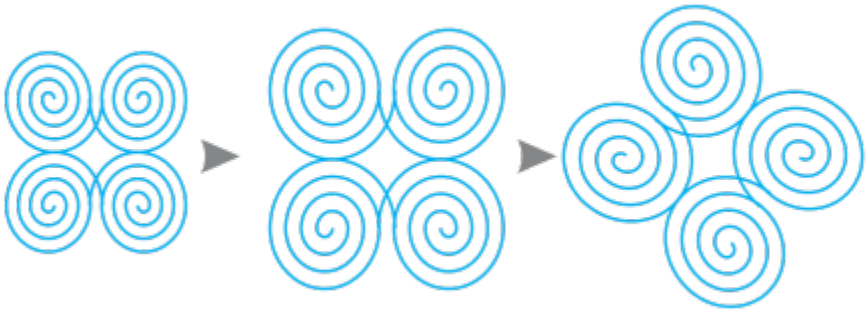


Przenieś linię symetrii, aby zmienić odległość między obiektami podstawowymi i ich kopiami.



Obracanie linii symetrii

Podobnie jak w przypadku innych grup obiektów, symetrię można przesuwać, obracać i skalować jako całość, z zachowaniem relacji przestrzennych między jej elementami. Można także stosować wypełnienia i przezroczystości do całej grupy symetrii oraz modyfikować właściwości obrysu.



Grupa symetrii po lewej stronie jest skalowana (w środku), a następnie obracana (po prawej) przy użyciu narzędzia Wskaźnik.

W przypadku edytowania grupy symetrii można łatwo przyciągać obiekty do linii symetrii, ponieważ polecenie **Widok ▸ Przyciągnij do ▸ Linie symetrii** jest domyślnie włączone. Ta funkcja ułatwia łączenie otwartych krzywych i tworzenie zamkniętych kształtów w projekcie symetrycznym. Jeśli nie chcesz, aby edytowane obiekty były przyciągane do linii symetrii, możesz wyłączyć przyciąganie do linii symetrii.

Aby edytować obiekty grupy symetrii

1 Zaznacz grupę symetrii.
Pływający pakiet narzędzi zostanie wyświetlony pod paskiem właściwości.
2 Kliknij przycisk **Edytuj** na pasku narzędzi.
3 Przeprowadź edycję obiektów podstawowych w grupie przy użyciu narzędzi **Kształt** i **Wskaźnik** . Można także stosować wypełnienia i przezroczystości oraz efekty takie jak kontury, obwiednie, przejścia i zniekształcenia.
4 Dodawaj i usuwaj obiekty zgodnie z potrzebami.
5 Kliknij przycisk **Zakończ** na pasku narzędzi.

Można również

Wyświetlić kopie obiektu jako obrysy lub pełne obiekty	Kliknij przycisk **Pokaż pełny podgląd** na pasku właściwości, aby go włączyć lub wyłączyć.
Wyświetlanie i ukrywanie linii symetrii	Kliknij przycisk **Pokaż linie symetrii** na pasku właściwości, aby go włączyć lub wyłączyć.

Można rozpocząć edytowanie grupy symetrii, klikając ją dwukrotnie lub klikając pozycję **Obiekt** ▸ **Symetria** ▸ **Edytuj symetrię**. Do trybu **Edytuj symetrię** można także przejść, klikając wybraną grupę symetrii przy naciśniętym **Ctrl**.

Edycję grupy symetrii można także zakończyć, klikając pozycje **Obiekt** ▸ **Symetria** ▸ **Zakończ edycję symetrii**.

Aby przeciągnąć obiekt do grupy symetrii zawierającej obiekty

- Przeciągnij obiekt na grupę symetrii, przytrzymaj klawisz **W** i zwolnij przycisk myszy.

Aby przeciągnąć obiekt do pustej grupy symetrii

- Przeciągnij obiekt na grupę symetrii i zwolnij przycisk myszy.

Aby edytować grupę symetrii jako całość

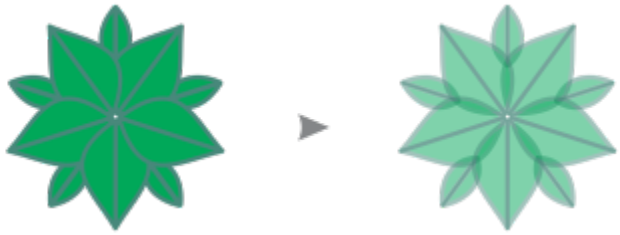
1 Kliknij grupę symetrii za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .
2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	**Wykonaj następujące czynności**
Przesunąć grupę symetrii	Przeciągnij ją w nowe miejsce w oknie rysunku.
Przeskalować grupę symetrii	Przeciągnij narożny uchwyt zaznaczenia.
Obrócić grupę symetrii	Kliknij ponownie grupę symetrii, aby wyświetlić uchwyty obracania i przeciągnij któryś z nich.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zastosować wypełnienie do grupy symetrii	Kliknij narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** i przeciągnij wskaźnik wzdłuż grupy symetrii. Zastosowanie wypełnienia do grupy symetrii zmienia wypełnienie każdego obiektu w grupie symetrii. Wypełnienia deseniem z mapy bitowej i wektorowym nie są odbijane.
Zastosować przezroczystość do grupy symetrii	Kliknij narzędzie **Przezroczystość** i wybierz ustawienia przezroczystości z paska właściwości. Przezroczystość zastępuje wszelkie przezroczystości, które mogły zostać zastosowane do indywidualnych obiektów w grupie. Przezroczystości desenia z mapy bitowej i wektorowego nie są odbijane.
Dodać obrys do grupy symetrii	Kliknij dwukrotnie ikonę **Obrys** na pasku stanu i ustaw odpowiednie właściwości obrysu w oknie dialogowym **Pióro konturu**. Więcej informacji na temat obrysów można znaleźć w sekcji „Formatowanie linii i konturów” na stronie 160. Dodanie obrysu do grupy symetrii zmienia obrys każdego obiektu w grupie symetrii.



Stosowanie wypełnienia do grupy symetrii



Stosowanie wypełnienia jednolitego do grupy symetrii

Aby	Wykonaj następujące czynności
	

W celu zachowania symetrii nie jest dozwolone pochylanie i rozciąganie grupy symetrii.

Precyzyjne przenoszenie, skalowanie i obracanie grupy symetrii jest możliwe przy użyciu elementów sterujących na pasku właściwości.

Aby wyłączyć przyciąganie do linii symetrii

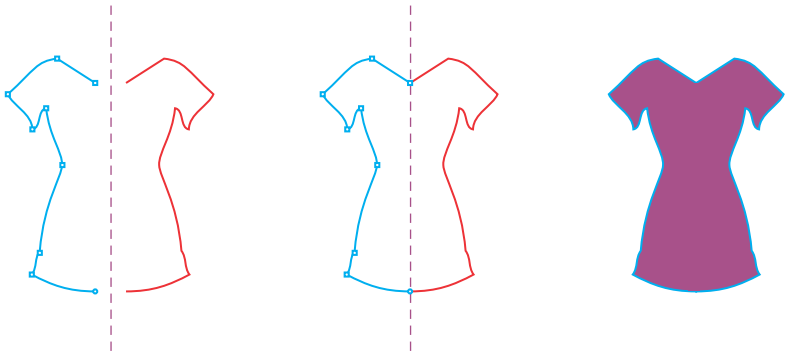
- W trybie edytowania symetrii kliknij kolejno **Widok** ▸ **Przyciągaj do** ▸ **Linie symetrii.**

Wyłączenie przyciągania do linii symetrii utrudnia łączenie krzywych w grupach symetrii.

Więcej informacji na temat opcji przyciągania można znaleźć w sekcji „Przyciąganie obiektów” na stronie 356.

Łączenie krzywych w grupach symetrii

Aby zastosować wypełnienie do otwartej krzywej i jej kopii lustrzanej, należy połączyć je w jedną krzywą. Aby umożliwić pomyślne łączenie, należy przyciągnąć punkty końcowe krzywych do linii symetrii.



Od lewej do prawej: Tworzenie otwartej krzywej, przyciąganie punktów końcowych do linii symetrii, wypełnianie połączonej krzywej.

W przypadku połączenia dwóch krzywych wypełnienie krzywej podstawowej jest stosowane do krzywej odbitej. Jednakże węzły są wyświetlane tylko na krzywej podstawowej połączonego obiektu. Kształt połączonego obiektu można dostosować, manipulując węzłami krzywej podstawowej.

Aby połączyć otwarte krzywe w grupie symetrii

1. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Symetria** ▸ **Edytuj symetrię**.
2. Kliknij otwartą krzywą, którą chcesz połączyć z jej kopią lustrzaną.
   Jeśli punkty końcowe krzywej nie stykają się na linii symetrii, przeciągnij je narzędziem **Kształt**, aby przyciągnąć je do linii symetrii. Jeśli przyciągnięcie punktów końcowych krzywej podstawowej do linii symetrii jest trudne, upewnij się, że włączono polecenie **Przyciągnij do linii symetrii** (**Widok** ▸ **Przyciągaj do** ▸ **Linie symetrii**).
3. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Połącz otwarte krzywe** .

Tylko zaznaczony zestaw krzywych zostanie połączony w jeden obiekt. Nie ma to wpływu na niezaznaczone otwarte krzywe.

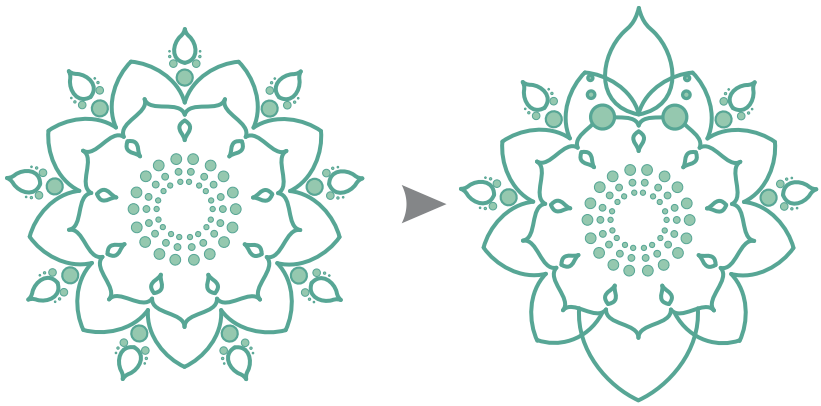
Połączenie można cofnąć, klikając przycisk **Połącz otwarte krzywe** na pasku właściwości, aby go wyłączyć.

Rozdzielanie symetrii i rozbijanie łącz symetrii

Aby usunąć wszystkie kopie obiektów z grupy symetrii i zachować tylko obiekty podstawowe, można usunąć symetrię.

Od lewej do prawej: Grupa symetrii w trybie edycji, grupa symetrii w stanie normalnym, symetria usunięta, pozostały jedynie obiekty podstawowe.

Po ukończeniu grupy symetrii można chcieć uczynić jej niektóre elementy niesymetrycznymi. W tym celu należy rozbić łącze symetrii grupy symetrii, zmieniając ją w zwykłą grupę obiektów. Następnie można edytować poszczególne obiekty w grupie.



Łącze symetrii jest rozbite w grupie symetrii po lewej stronie. Następnie zmieniono rozmiar niektórych obiektów i usunięto inne obiekty (po prawej).

Aby usunąć symetrię z grupy symetrii

1. Zaznacz grupę symetrii.
2. Kliknij przycisk **Usuń** na pływającym pasku zadań pod paskiem właściwości.
   Zostaną usunięte wszystkie kopie obiektów.

Łącze symetrii można także usunąć, klikając opcję **Obiekt** ▸ **Symetria** ▸ **Usuń symetrię**.

Możesz też kliknąć grupę symetrii z wciśniętym klawiszem Control i kliknąć pozycję **Usuń symetrię**.

Aby rozbić łącze symetrii grupy symetrii

1. Zaznacz grupę symetrii.
2. Kliknij przycisk **Rozbij łącze** na pływającym pasku zadań pod pasek właściwości.
   Po rozbiciu łącza symetrii grupa symetrii staje się zwykłą grupą obiektów.

Łącze symetrii można także rozbić, klikając opcję **Obiekt** ▸ **Symetria** ▸ **Rozbij łącze symetrii**.

Możesz też kliknąć grupę symetrii z wciśniętym klawiszem Control i kliknąć pozycję **Rozłącz łącze symetrii**.

CorelDRAW® 2025

Rysunek perspektywiczny

CorelDRAW pozwala rysować w perspektywie, aby można było dodać głębię i wymiar do projektów i ilustracji 2D. Rysunek perspektywiczny jest szczególnie przydatny do tworzenia złożonych kompozycji, które mają wiele komponentów w tej samej perspektywie, takich jak sceneria.



Rysunek perspektywiczny został użyty do utworzenia tej ilustracji.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

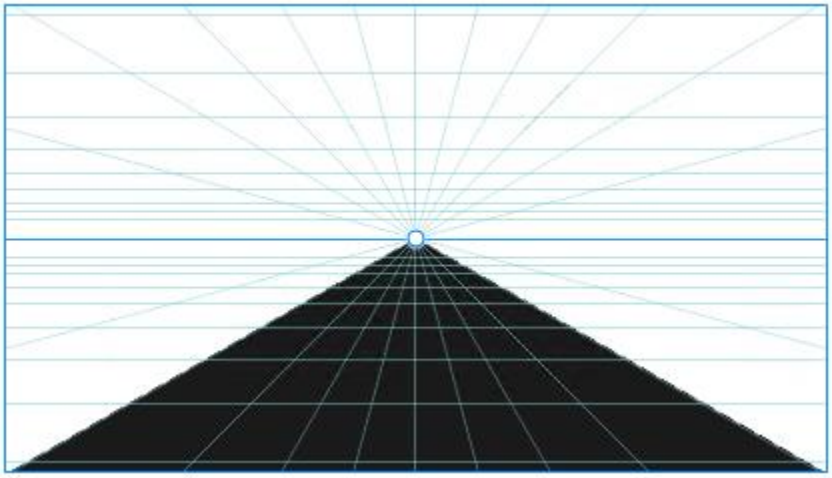
- „Rysuj w perspektywie” (stronie 308)
- „Edytowanie grup perspektywy” (stronie 313)
- „Rozłączanie grup perspektywy” (stronie 318)

Aby stworzyć iluzję odległości i głębi, można również zastosować efekt perspektywiczny do istniejących obiektów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Stosuj perspektywę” na stronie 579.

Rysuj w perspektywie

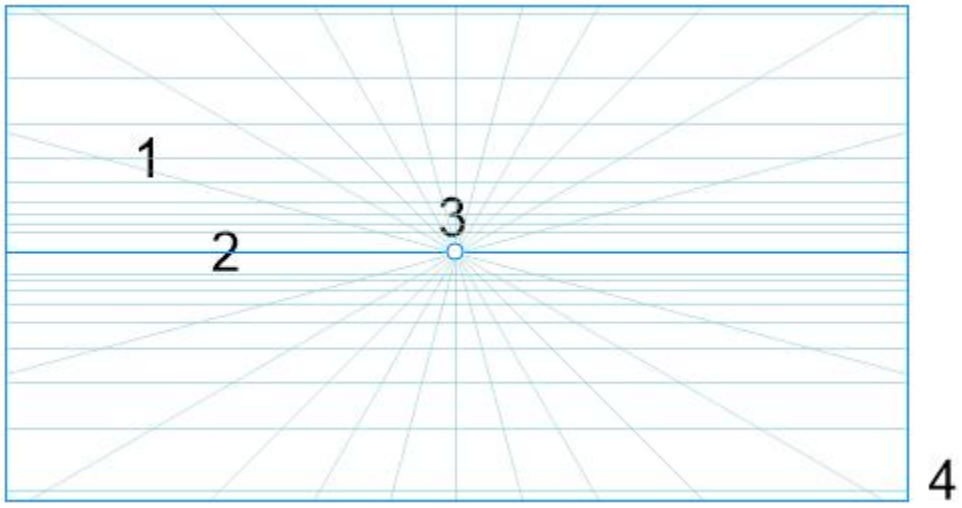
Używając rysunku perspektywicznego (**Obiekt** ▸ **Perspektywa** ▸ **Rysuj w perspektywie**), można rysować skomplikowane szkice, wzory i projekty, tworząc iluzję odległości i głębi.

Podczas rysowania w perspektywie program CorelDRAW automatycznie tworzy pole perspektywy i pozwala dodawać linie i kształty, które pokrywają się z liniami perspektywy. Wynikiem jest grupa perspektywy obejmująca pole perspektywy i dodane obiekty. Rysunek może zawierać wiele grup perspektywy z unikalnymi polami perspektywy.



Grupa perspektywy składa się z pola perspektywy i jednego lub więcej obiektów.

Pole perspektywy zawiera siatkę linii perspektywy, które zbiegają się w kierunku jednego, dwóch lub trzech punktów zbiegu. Widoczna część pola perspektywy jest nazywana rzutnią.

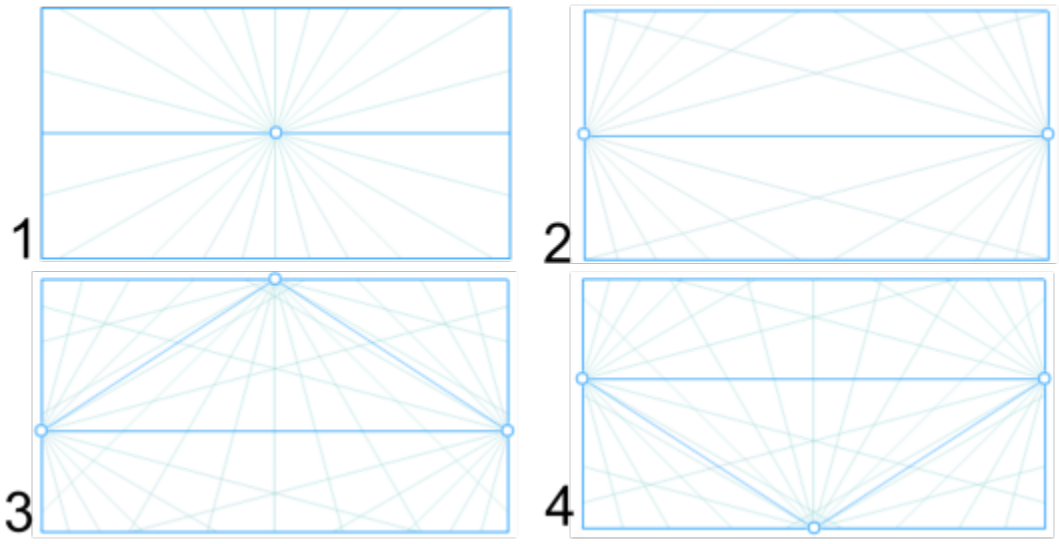


Elementy pola perspektywy: Siatka perspektywy (1), horyzont (2), punkt zbiegu (3), rzutnia (4)

CorelDRAW zapewniawzorce dla trzech rodzajów perspektywy: perspektywy jednopunktowej, dwupunktowej i trzypunktowej.

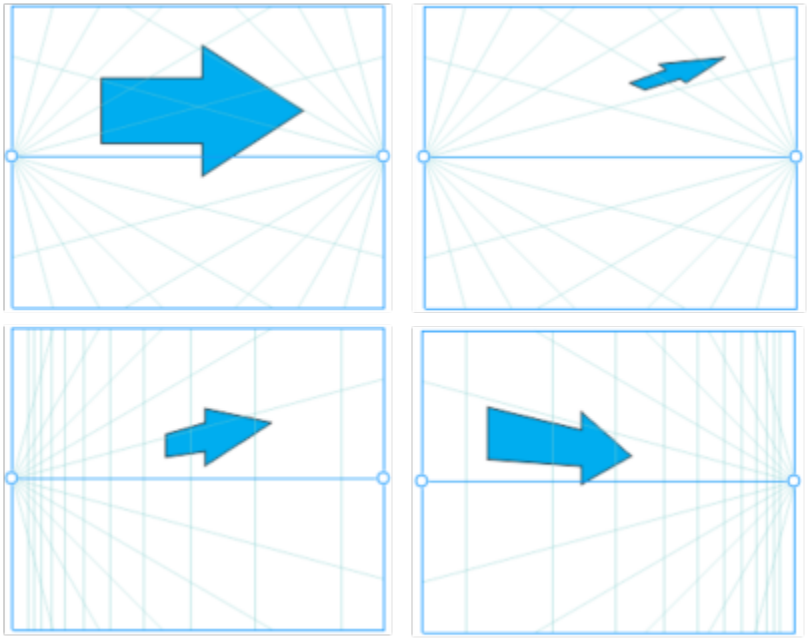
- **Jednopunktowa** — tworzy pole perspektywy, w którym wszystkie linie zbiegają do jednego punktu zbiegu poza widokiem
- **Dwupunktowa** — tworzy pole perspektywy, w którym wszystkie linie zbiegają do dwóch punktów zbiegu poza widokiem

- **Trzypunktowa (perspektywa żabia)** — tworzy pole perspektywy, w którym wszystkie linie zbiegają do jednego z trzech punktów zbiegu poza widokiem. Ten wzorzec umożliwia tworzenie widoków „patrzenia w górę”.
- **Trzypunktowy (widok z lotu ptaka)** — tworzy pole perspektywy, w którym wszystkie linie zbiegają do jednego z trzech punktów zbiegu poza widokiem. Ten wzorzec umożliwia tworzenie widoków „patrzenia w dół”.



Typy perspektywy: (1) jednopunktowa, (2) dwupunktowa, (3) trzypunktowa (perspektywa żabia), (4) trzypunktowa (widok z lotu ptaka)

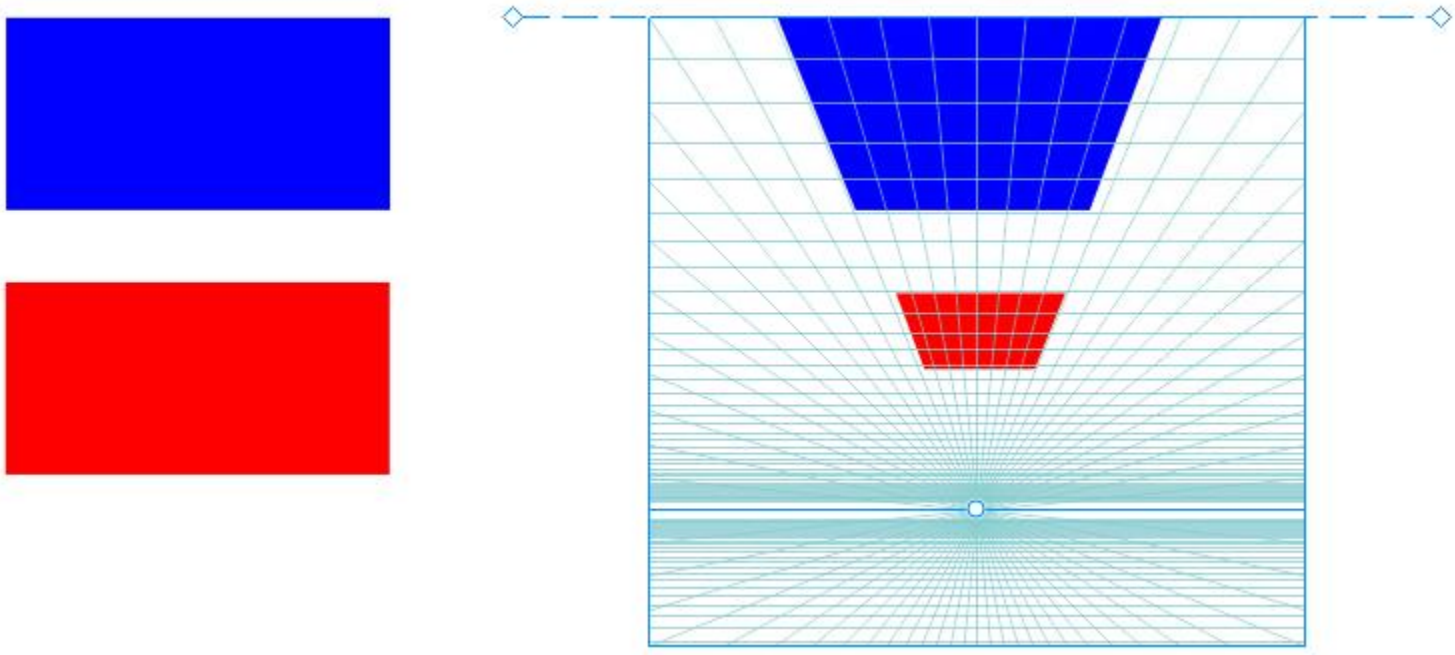
Przed rozpoczęciem rysowania w polu perspektywy można wybrać płaszczyznę, na której chcemy rysować. Można wybrać rysowanie na płaszczyźnie ortograficznej, która jest płaszczyzną płaską bez perspektywy, na płaszczyźnie perspektywy górnej lub na jednej z płaszczyzn perspektywy bocznej.



(Od lewej do prawej) ten sam obiekt umieszczony na czterech różnych płaszczyznach: ortogonalnej, górnej, lewej i prawej.

Rysunek perspektywiczny zakłada, że widz lub kamera znajduje się w pewnej odległości od obiektów. Wszystkie obiekty są skalowane względem widza. W programie CorelDRAWpołożenie widza jest wskazywane przez linie kamery, które można wykorzystać jako

pomocnika rysowania do umieszczania obiektów. Linie kamery są połączone z aktywną płaszczyzną perspektywy i są domyślnie ukryte. Po wyświetleniu linii kamery można ją przesunąć w celu zwiększenia lub zmniejszenia odległości między widzem a przedstawionymi obiektami. Przesunięcie linii kamery nie zmienia istniejących obiektów, ale wpływa na to, jak obiekt pojawia się po przeniesieniu do aktywnej płaszczyzny. Jeśli strona obiektu pokrywa się z linią kamery, strona ta pojawia się w 100% — nie jest ona skrócona ani wydłużona. Boki obiektów lub obiekty, które pojawiają się w odległości od linii kamery, będą wydawać się mniejsze niż są w rzeczywistości.



Czerwony prostokąt znajduje się dalej od linii kamery, więc wygląda na mniejszy niż niebieski prostokąt.

Można dostosować wzorce rysunku perspektywicznego, dopasowując pole perspektywy. Na przykład można przesuwać punkty zbiegu, linie horyzontu i linie kamery. Można również zmienić rozmiar rzutni.

Więcej informacji na temat edytowania grup perspektywy można znaleźć w sekcji „Edytowanie grup perspektywy” na stronie 313.

Kiedy zapisujemy rysunek zawierający grupy perspektywy do programu CorelDRAW w wersji wcześniejszej niż 23.0 (2021), grupy perspektywy zachowują swój wygląd, ale są zapisywane jako zwykłe grupy obiektów.

Aby rysować w perspektywie

1. Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** kliknij pusty obszar w oknie rysunku, aby upewnić się, że żaden z obiektów nie jest zaznaczony.
2. Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Perspektywa** ▸ **Rysuj w perspektywie**.
3. Z listy **Typ** wybierz typ perspektywy.
   - **Jednopunktowa**
   - **Dwupunktowa**
   - **Trzypunktowa (perspektywa żabia)**
   - **Trzypunktowa (widok z lotu ptaka)**
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka, aby zdefiniować pole perspektywy.
   - Naciśnij klawisz **Return**, aby wypełnić stronę polem perspektywy.

Jeśli chcesz zresetować pole perspektywy, kliknij **Edycja** ▸ **Cofnij** i ponownie narysuj pole perspektywy.

5 Aby wybrać płaszczyznę, na której chcesz rysować, kliknij jeden z następujących przycisków:

- **Ortograficzna** — rysowanie na płaskiej płaszczyźnie, bez perspektywy
- **Górna** — rysowanie na płaszczyźnie z perspektywy górnej
- **Boczna** — rysowanie na płaszczyźnie z perspektywy bocznej. Ten przycisk jest dostępny tylko dla perspektywy jednopunktowej.
- **Lewa** — rysowanie na lewej płaszczyźnie perspektywicznej
- **W prawo** — rysowanie na prawej płaszczyźnie perspektywicznej

6 Kliknij linię lub narzędzie kształtu i narysuj jeden lub więcej obiektów.

7 Kliknąć **Zakończ** na pływającym pasku narzędzi.

Nie można zmienić typu perspektywy po narysowaniu pola perspektywy.

Aplikacja zapobiega rysowaniu w perspektywie w pewnych obszarach, dzięki czemu nie otrzymamy nieoczekiwanych rezultatów. Na przykład nie można narysować obiektu nad punktem zbiegu na płaszczyźnie perspektywicznej.

Nie można rysować w perspektywie będąc w trybie ostrości. Więcej informacji na temat trybu ostrości można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.

Można zmieniać widok pola perspektywy wedle własnych potrzeb. Na przykład można zwiększyć liczbę linii perspektywy, aby uzyskać większą precyzję rysowania. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji „Aby zmodyfikować wygląd pola perspektywy” na stronie 317.

Można również rysować obiekty na płaszczyźnie ortograficznej, bez perspektywy, a następnie przenosić je (rzutować) na inną płaszczyznę. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Przenieść obiekt na inną płaszczyznę” na stronie 316.

Można również dodać istniejący obiekt do grupy perspektywy. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Dodać obiekt do grupy perspektywy” na stronie 316.

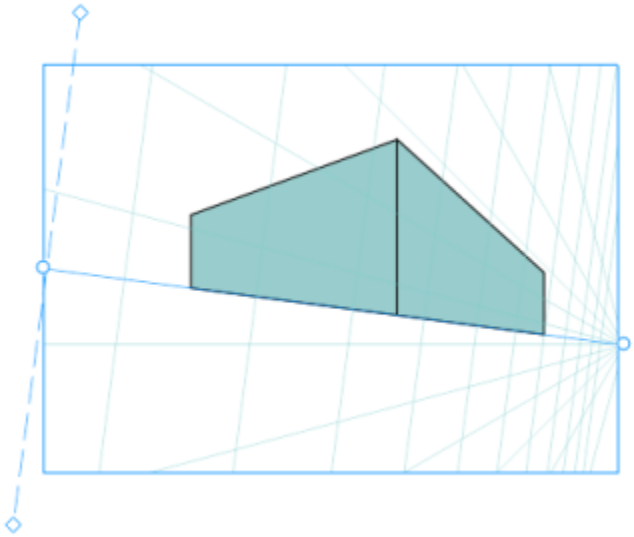
Aby dopasować pole perspektywy

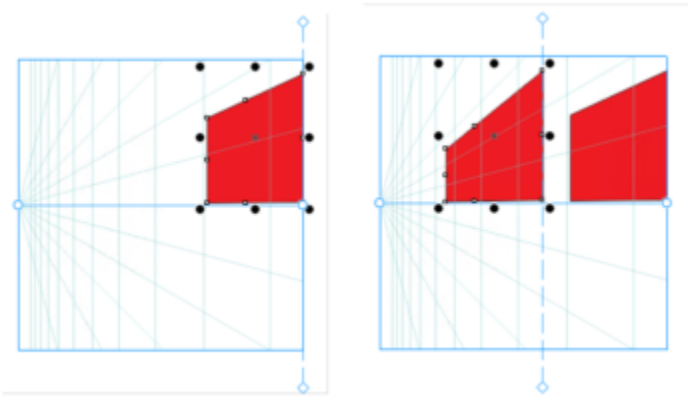
1 Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Perspektywa** ▸ **Rysuj w perspektywie**.

2 Wybierz typ perspektywy z listy **Typ** na pływającym pasku narzędzi, a następnie wybierz płaszczyznę, na której chcesz rysować.

3 Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** wykonaj zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przesunąć punkt zbiegu	Przeciągnij punkt zbiegu do nowej pozycji.

Aby	Wykonaj następujące czynności
	 *Jeden z punktów zbiegu został przesunięty, aby pochylić linię horyzontu.*
Przesunąć linię horyzontu	Wskaż linię horyzontu, a gdy kursor zmieni się na dwustronną strzałkę, przeciągnij linię horyzontu do nowej pozycji.
Zmienić rozmiar rzutni	Kliknij ramkę rzutni, aby wyświetlić jej uchwyty. Przeciągnij środkowy uchwyt, aby dopasować szerokość lub wysokość rzutni. Aby zmieniać wymiary rzutni z zachowaniem proporcji, przeciągnij uchwyt narożny.
Przesunąć linię kamery	Kliknij przycisk **Pokaż linie kamery** na pływającym pasku narzędzi, aby wyświetlić linię kamery. Przeciągnij linię kamery do nowej pozycji. **Uwaga:** Linia kamery na płaszczyźnie ortograficznej nie może być przesunięta. **Wskazówka:** Linię kamery można również przeciągnąć za pomocą jednego z uchwytów w kształcie diamentu.

Aby	Wykonaj następujące czynności
	 *Dwa identyczne prostokąty są dodawane do lewej płaszczyzny, gdy linia kamery znajduje się w innej pozycji. Ich prawa strona pozostaje taka sama, przy 100% ich wielkości, ponieważ pokrywają się one z linią kamery.*

Aby uzyskać najlepsze wyniki, należy dopasować pole perspektywy przed narysowaniem lub dodaniem obiektów w perspektywie.

Za każdym razem, gdy przeniesiesz punkt zbiegu, linię horyzontu lub linię kamery, pole perspektywy zostanie ponownie narysowane. Istniejące obiekty pozostają niezmienione, ale każdy nowy narysowany obiekt odzwierciedla nowe położenie punktu zbiegu, linii horyzontu lub linii kamery.

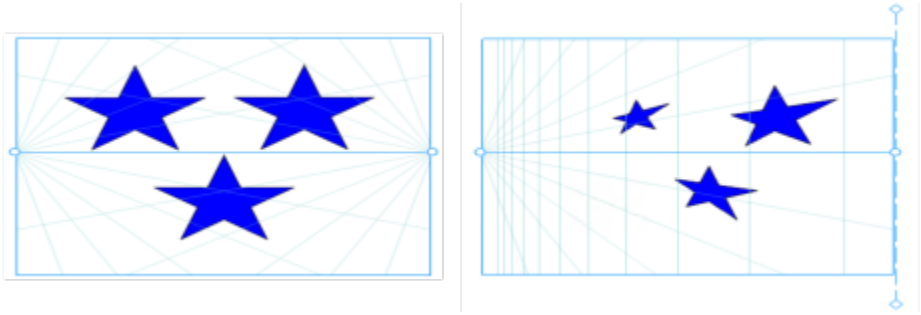
Jeśli nie możesz przesunąć punktu zbiegu, linii horyzontu lub linii kamery, kliknij przycisk **Zablokuj pole perspektywy** na pływającym pasku narzędzi, aby zezwolić na zmiany w polu perspektywy.

Aby zapobiec przypadkowym zmianom w polu perspektywy, po zakończeniu edycji ponownie kliknij przycisk **Zablokuj pole perspektywy**.

Edytowanie grup perspektywy

Grupy perspektywy można edytować, przesuwając i edytując obiekty w grupie oraz dodając obiekty.

Można przenosić, obracać i skalować obiekty w obrębie grupy perspektywy. Można również przenieść obiekt w grupie perspektywy z jednej płaszczyzny na inną, aby zmienić jej widok. Na przykład można umieścić obiekt na płaszczyźnie ortograficznej, aby usunąć perspektywę, lub przenieść obiekt z płaszczyzny górnej na płaszczyznę boczną i odwrotnie. Można również przenosić obiekty z płaszczyzny ortograficznej do dowolnej dostępnej płaszczyzny perspektywicznej.



Obiekty są przenoszone z płaszczyzny ortogonalnej (po lewej) do płaszczyzny lewej (po prawej).

W trybie edycji można dodawać istniejące obiekty, takie jak kształty wektorowe, tekst i mapy bitowe, do grupy perspektywy, przenosząc je do płaszczyzny. Tekst dodany do grup perspektywy nie jest konwertowany na krzywe, dzięki czemu można go edytować i ponownie sformatować.



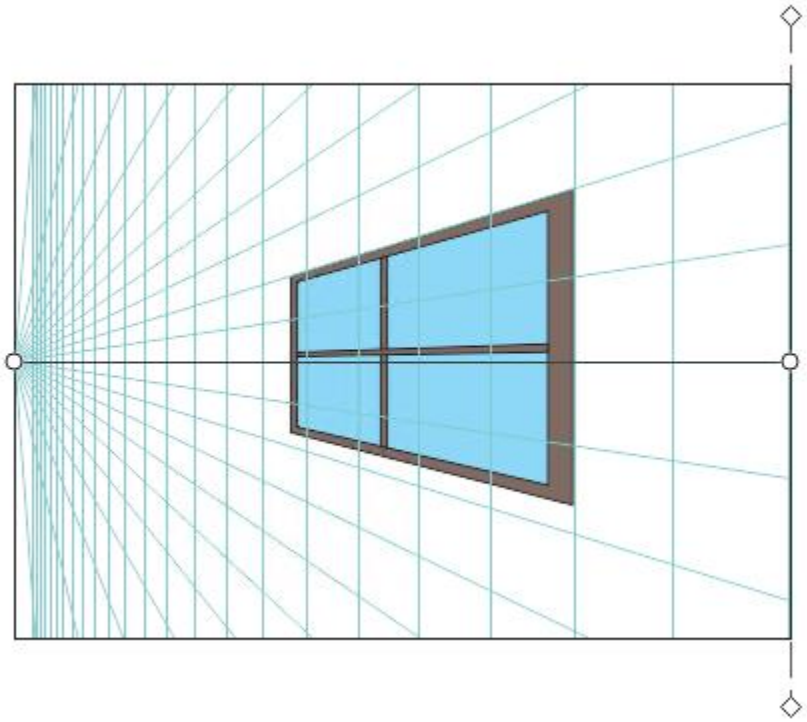
Prostokąt, obiekt tekstowy i mapa bitowa (po lewej) zostały przeniesione do prawej płaszczyzny (po prawej) i są teraz uwzględnione w grupie perspektywy.

Można również kształtować i edytować obiekty w grupie perspektywy przy użyciu narzędzia **Kształt**. Podczas rysowania i edytowania obiektów w grupie perspektywy przyciąganie do linii perspektywy (**Widok** ▸ **Przyciągaj do** ▸ **Linie perspektywy**) jest domyślnie włączone. Jeżeli chcesz przyciągać obiekty tylko do prowadnic, możesz wyłączyć przyciąganie do linii perspektywy. Aby uzyskać więcej informacji na temat stosowania prowadnic ułatwiających umieszczanie obiektów, zobacz sekcję „Ustawianie prowadnic” na stronie 767.

Można przenosić i skalować proporcjonalnie grupy perspektywy, tak jak inne grupy. Jednak nie można obrócić, przechylić ani zmieniać rozmiaru grup perspektywy w sposób nieproporcjonalny.

Ponadto można modyfikować wygląd pola perspektywy w każdej grupie perspektywy. Na przykład można ukryć i pokazać linie horyzontu i perspektywy, a także dopasować kolor linii oraz ich krycie. Dopasowanie koloru linii i krycia może pomóc w skupieniu się na rysowanych obiektach. Z drugiej strony może to wyróżnić linie i uchwyty, dzięki czemu można łatwiej dopasować pole perspektywy.

W zależności od pożądanej precyzji rysowania można dopasować gęstość pola perspektywy przez dodanie lub usunięcie linii perspektywy.



Pole perspektywiczne jest dostosowywane przez zmianę koloru linii horyzontu i rzutni oraz zwiększenie liczby i krycia linii perspektywy.

Aby edytować grupę perspektywy

1. Zaznacz grupę perspektywy.
2. Kliknij opcję **Edytuj** w lewym górnym rogu okna rysunku.
   Pojawi się pływający pasek narzędzi.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zaznaczyć obiekt w grupie perspektywy	Kliknij obiekt za pomocą narzędzia **Wskaźnik** . **Wskazówka:** Można również zaznaczyć obiekt za pomocą markizy.
Przesunąć obiekt wzdłuż płaszczyzny, która została narysowana	Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** przeciągnij obiekt do nowej pozycji. Obiekt zachowuje swoją perspektywę, ale jest rysowany ponownie, aby odzwierciedlić swoją nową pozycję w stosunku do punktu zbiegu. **Wskazówki:** • Można również użyć klawiszy strzałek, aby podsunąć obiekt. • Na pasku właściwości można określić współrzędne **x** i **y**.
Przeskalować obiekt	Przeciągnij narożny uchwyt. **Wskazówka:** Aby zmienić rozmiar obiektu w sposób nieproporcjonalny, przeciągnij środkowy uchwyt.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Obrócić obiekt	Kliknij obiekt, aby wyświetlić uchwyty obracania i przeciągnij któryś z nich.
Przenieść obiekt na inną płaszczyznę	Kliknij obiekt z naciśniętym klawiszem Control, kliknij polecenie **Przenieś na płaszczyznę**, a następnie kliknij jedno z następujących poleceń: • **Przenieś na płaszczyznę ortogonalną** — aby umieścić obiekt na płaskiej płaszczyźnie, usuwając perspektywę • **Przenieś na płaszczyznę górną** — aby umieścić obiekt na płaszczyźnie perspektywy górnej • **Przenieś na lewą płaszczyznę** — aby umieścić obiekt na lewej płaszczyźnie perspektywicznej • **Przenieś na prawą płaszczyznę** — aby umieścić obiekt na prawej płaszczyźnie perspektywicznej • **Przenieś do płaszczyzny bocznej** — aby umieścić obiekt na płaszczyźnie perspektywy bocznej **Uwaga:** Wyświetlane są tylko polecenia dotyczące zaznaczonego obiektu.
Dodać obiekt do grupy perspektywy	Kliknij obiekt z wciśniętym klawiszem Control i kliknij **Przenieś na płaszczyznę**, a następnie wybierz polecenie.

3 Kliknij **Zakończ** na pływającym pasku narzędzi.

Nie można edytować grup perspektywy, gdy włączony jest tryb ostrości. Więcej informacji na temat trybu ostrości można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.

Można rozpocząć edycję wybranej grupy perspektywy, klikając **Obiekt** ▸ **Perspektywa** ▸ **Edytuj grupę perspektywy**. Można też kliknąć grupę perspektywy z wciśniętym klawiszem Control i kliknąć pozycję **Edytuj grupę perspektywy**.

Aby zmienić kształt obiektu umieszczonego na płaszczyźnie perspektywicznej

1 Zaznacz grupę perspektywy.

2 Kliknij opcję **Edytuj** w lewym górnym rogu okna rysunku.

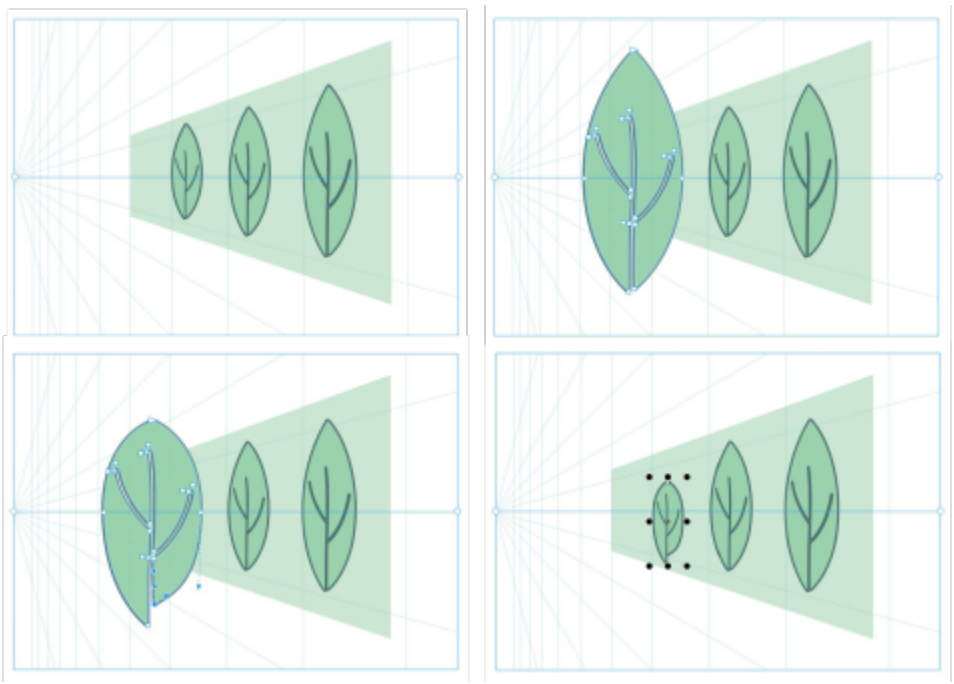
3 Za pomocą narzędzia **Kształt** kliknij obiekt, który ma zostać edytowany.

Obiekt jest tymczasowo przesuwany do płaszczyzny ortograficznej.

4 Edytuj obiekt, aby uzyskać żądany kształt.

5 Kliknij narzędzie **Wskaźnik** .

Edytowany obiekt jest automatycznie rzutowany na płaszczyznę perspektywiczną, na której znajdował się przed edycją.



Niektóre obiekty są rysowane na płaszczyźnie perspektywicznej (w lewym górnym rogu). Po wybraniu narzędzia Kształt pierwszy obiekt jest tymczasowo umieszczony na płaszczyźnie ortograficznej (w prawym górnym rogu). Narzędzie Kształt służy do edycji kształtu (w lewym dolnym rogu). Kiedy wybrane jest narzędzie Wskaźnik, edytowany obiekt jest automatycznie umieszczany z powrotem na płaszczyźnie perspektywicznej (w prawym dolnym rogu).

Aby edytować tekst umieszczony na płaszczyźnie perspektywicznej

1. Zaznacz grupę perspektywy.
2. Kliknij opcję **Edytuj** w lewym górnym rogu okna rysunku.
3. Używając narzędzia **Wskaźnik** , kliknij tekst z wciśniętym klawiszem Control i kliknij **Przenieś na płaszczyznę** ▸ **Przenieś na płaszczyznę ortogonalną**, aby zakończyć rzutowanie.
4. Edytuj tekst za pomocą narzędzia **Tekst** .
5. Kliknij tekst z wciśniętym klawiszem Control i kliknij **Przenieś na płaszczyznę**i wybierz płaszczyznę perspektywiczną.

Aby przenieść lub przeskalować grupę perspektywy

1. Zaznacz grupę perspektywy za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .
2. Wykonaj dowolną z następujących czynności:
   - Przeciągnij grupę w nowe miejsce w oknie rysunku.
   - Przeciągnij uchwyt, aby przeskalować grupę.

Nie można obrócić, przechylić ani zmieniać rozmiaru grup perspektywy w sposób nieproporcjonalny. Aby zastosować dowolne z tych przekształceń do grupy perspektywy, należy najpierw je rozłączyć. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Rozłączanie grup perspektywy” na stronie 318.

Aby zmodyfikować wygląd pola perspektywy

1. Zaznacz grupę perspektywy.
2. Kliknij opcję **Edytuj** w lewym górnym rogu okna rysunku.

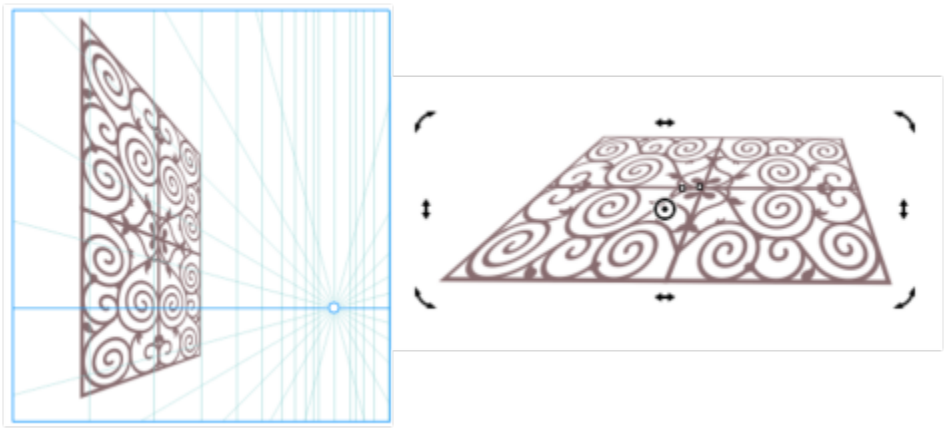
3 Korzystając z elementów sterujących na pasku narzędzi, który się pojawi, wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyświetlić lub ukryć linie kamery	Kliknij przycisk **Pokaż linie kamery** .
Wyświetlić lub ukryć linie horyzontu	Kliknij przycisk **Pokaż horyzont** .
Zmienić krycie linii horyzontu	Przesuń suwak **Krycie horyzontu**.
Zmienić kolor linii horyzontu	Wybierz kolor za pomocą selektora **Horyzont kolor**.
Wyświetlić lub ukryć linie perspektywy	Kliknij przycisk **Pokaż linie perspektywy** .
Dostosować gęstość pola perspektywy	Przesuń suwak **Gęstość**, aby dodać lub usunąć linie perspektywy.
Zmienić krycie linii perspektywy	Przesuń suwak **Krycie linii**.
Zmienić kolor linii perspektywy	Wybierz kolor za pomocą selektora **Linia kolor**.

4 Kliknij **Zakończ** na pływającym pasku narzędzi.

Rozłączanie grup perspektywy

Rozłączanie grupy perspektywy powoduje usunięcie pola perspektywy przy jednoczesnym zachowaniu wyglądu obiektów w grupie perspektywy. Grupa perspektywy staje się zwykłą grupą, którą można manipulować i edytować jak każdą inną grupę. Każdy obiekt w grupie zachowuje swój efekt perspektywy. Jednak nie będziesz już można edytować obiektów w perspektywie.



Grupa perspektywa (po lewej) została rozbita, a następnie obrócona (po prawej).

Aby rozłączyć grupę perspektywy

1 Zaznacz grupę perspektywy.

2 Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Rozłącz - Grupa perspektywy**.



Możesz też kliknąć grupę perspektywy z wciśniętym klawiszem Control i kliknąć pozycję **Rozłącz - Grupa perspektywy**.

Obiekty, symbole i warstwy

Obiekty 323

Kody QR 383

Warstwy 389

Symbole 399

Zarządzanie i śledzenie projektów 409



Obiekty

Praca z obiektami stanowi zasadniczą część tworzenia rysunków.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Zaznaczanie obiektów” (stronie 324)
- „Edytuj obiekty w trybie skupienia” (stronie 327)
- „Transformacje obiektów” (stronie 330)
- „Kopiowanie, duplikowanie i usuwanie obiektów” (stronie 333)
- „Tworzenie obiektów i zamkniętych obszarów” (stronie 337)
- „Tworzenie granic wokół obiektów” (stronie 337)
- „Krawędzie obiektu wtapiania” (stronie 338)
- „Używanie współrzędnych obiektów do rysowania i modyfikowania obiektów” (stronie 339)
- „Kopiowanie właściwości, transformacji i efektów obiektów” (stronie 347)
- „Klonowanie obiektów” (stronie 348)
- „Ustawianie pozycji obiektów” (stronie 349)
- „Wyrównywanie i rozkładanie obiektów” (stronie 351)
- „Stosowanie hintingu obiektów” (stronie 355)
- „Przyciąganie obiektów” (stronie 356)
- „Prowadnice dynamiczne” (stronie 359)
- „Prowadnice wyrównania” (stronie 363)
- „Zmienić kolejności obiektów” (stronie 368)
- „Zmiana rozmiarów i skalowanie obiektów” (stronie 369)
- „Obracanie i odbijanie lustrzane obiektów” (stronie 371)
- „Modyfikowanie obiektów w inspektorze Właściwości” (stronie 373)
- „Grupuj obiekty” (stronie 375)
- „Łączenie obiektów” (stronie 376)
- „Blokowanie obiektów” (stronie 378)
- „Znajdź i zamień obiekty” (stronie 378)
- „Ukryj i pokaż obiekty” (stronie 381)
- „Wymuszanie kształtu obiektów” (stronie 382)
- „Eksportuj obiekty” (stronie 382)

Zaznaczanie obiektów

Przed przystąpieniem do edycji obiektu należy go zaznaczyć. Można zaznaczać obiekty widoczne, obiekty zakryte przez inne obiekty oraz pojedyncze obiekty znajdujące się w grupie lub grupie zagnieżdżonej. Ponadto można zaznaczać obiekty w kolejności ich utworzenia, zaznaczać wszystkie obiekty naraz i usuwać zaznaczenie obiektów.

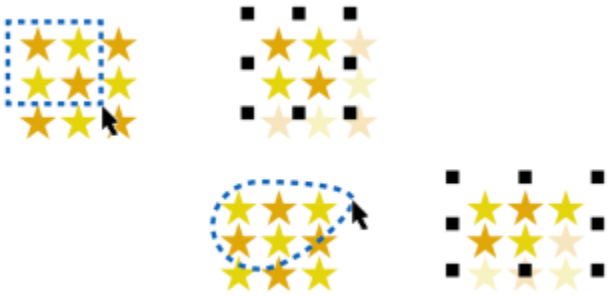


Wokół zaznaczonego obiektu jest wyświetlany prostokąt ograniczający, a na środku obiektu — znak „X”.



Można zaznaczyć pojedynczy obiekt w grupie.

Wybrane obiekty można zaznaczać markizą przez obramowanie ich obszarem wyboru prostokątnym lub o nieregularnych kształtach.



Zaznaczanie obiektów markizą przy użyciu prostokątnego obszaru wyboru (u góry) i obszaru wyboru o nieregularnym kształcie (na dole)

Można tworzyć grupy zaznaczenia, które umożliwiają jednoczesne zaznaczanie określonych obiektów bez ich grupowania. Grupy zaznaczenia są powiązane z liczbami od 0 do 9 i zapisywane z dokumentem. Po naciśnięciu liczby powiązanej z grupą zaznaczenia wszystkie obiekty w tej grupie są zaznaczane. Wszystkie obiekty w grupie zaznaczenia można również jednocześnie zaznaczać i powiększać. Do grupy zaznaczenia można dodawać obiekty.

Zazwyczaj obiekty wybiera się za pomocą narzędzia **Wskaźnik**. Domyślnie wszystkie obiekty są traktowane jako wypełnione, aby użytkownik mógł w prosty sposób wybrać obiekty niewypełnione, klikając kontur okalający dany obszar. Można jednak zmienić ustawienie domyślne tak, aby możliwe było wybranie niewypełnionych obiektów poprzez kliknięcie ich konturów. Zmiana zachowania jest przydatna podczas pracy ze szkicami kreskowymi, gdy często trzeba wybierać obiekty wyświetlane pod innymi obiektami.

Aby zaznaczyć obiekty

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zaznaczyć obiekt	Kliknij narzędzie **Wskaźnik**  , a następnie kliknij obiekt.
Zaznaczyć wiele obiektów	Kliknij narzędzie **Wskaźnik**  , przytrzymaj klawisz **Shift**, a następnie kliknij każdy z obiektów, które chcesz wybrać.
Zaznaczyć obiekty markizą, używając prostokątnego obszaru wyboru	Kliknij narzędzie **Wskaźnik**  i przeciągnij wokół obiektów, które chcesz zaznaczyć, Aby ograniczyć obszar wyboru do kształtu kwadratu, podczas przeciągania przytrzymaj naciśnięty klawisz **Command**.
Zaznaczyć obiekty markizą, używając obszaru wyboru o nieregularnym kształcie	Kliknij narzędzie **Wskaźnik odręczny**  i przeciągnij wokół obiektów, które chcesz zaznaczyć. Obiekty, które są tylko częściowo objęte obszarem wyboru, nie zostaną wybrane. Aby zaznaczyć obiekty tylko częściowo objęte obszarem wyboru, przytrzymaj klawisz **Opcje** podczas przeciągania. Aby ograniczyć obszar wyboru do kształtu prostokąta, podczas przeciągania przytrzymaj naciśnięty klawisz **Command**.
Wybrać obiekt podczas przeglądania obiektów w kolejności ich utworzenia, począwszy od obiektu, który został utworzony jako pierwszy	Kliknij narzędzie **Wskaźnik**  , a następnie naciśnij kombinację klawiszy **Shift** + **Tab** raz lub więcej razy, aż wokół obiektu, który chcesz wybrać, zostanie wyświetlone pole zaznaczenia.
Wybrać obiekt podczas przeglądania obiektów w kolejności ich utworzenia, począwszy od obiektu, który został utworzony jako ostatni	Kliknij narzędzie **Wskaźnik**  , a następnie naciśnij klawisz **Tab** raz lub więcej razy, aż wokół obiektu, który chcesz wybrać, zostanie wyświetlone pole zaznaczenia.
Zaznaczyć wszystkie obiekty	Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Zaznacz wszystko** ▸ **Obiekty**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zaznaczyć obiekt w grupie	Przytrzymując naciśnięty klawisz **Command**, kliknij narzędzie **Wskaźnik** , a następnie kliknij obiekt w grupie.
Zaznaczyć obiekt w grupie zagnieżdżonej	Przytrzymując naciśnięty klawisz **Command**, kliknij narzędzie **Wskaźnik** , a następnie raz lub więcej razy kliknij obiekt, który chcesz zaznaczyć, aż zostanie wokół niego wyświetlone pole zaznaczenia.
Zaznaczyć obiekt zakryty przez inne obiekty	Przytrzymując naciśnięty klawisz **Opcje**, kliknij narzędzie **Wskaźnik** lub narzędzie **Wskaźnik odręczny** , a następnie co najmniej raz kliknij najwyżej położony obiekt, aż wokół zakrytego obiektu zostanie wyświetlone pole zaznaczenia.
Zaznaczyć wiele ukrytych obiektów	Przytrzymując naciśnięty klawisz **Shift** + **Opcje**, kliknij narzędzie **Wskaźnik** lub narzędzie **Wskaźnik odręczny** , a następnie co najmniej jeden raz kliknij najwyżej położony obiekt, aż wokół zakrytych obiektów zostanie wyświetlone pole zaznaczenia.
Zaznaczyć obiekt ukryty w grupie	Przytrzymując naciśnięte klawisze **Command** + **Opcje**, kliknij narzędzie **Wskaźnik** , a następnie raz lub więcej razy kliknij najwyżej położony obiekt, aż wokół zakrytego obiektu zostanie wyświetlone pole zaznaczenia.

Na pasku stanu wyświetlany jest opis każdego ukrytego, zaznaczanego obiektu.

Aby utworzyć grupę zaznaczenia

1. Kliknij narzędzie **Wskaźnik** , przytrzymaj klawisz **Shift**, a następnie kliknij każdy z obiektów, który chcesz włączyć do grupy zaznaczenia.
2. Naciśnij klawisz **Command** + numer od 0 do 9.

   Naciśnięty numer zostanie przypisany do nowej grupy zaznaczenia.

Można również

Zaznaczyć wszystkie obiekty w grupie zaznaczenia	Naciśnij numer powiązany z grupą zaznaczenia.
Zaznaczyć i powiększyć wszystkie obiekty w grupie zaznaczenia	Dwukrotnie naciśnij numer powiązany z grupą zaznaczenia.
Dodać obiekt do grupy zaznaczenia	Zaznacz obiekt i naciśnij **Opcje +** numer przypisany do grupy zaznaczenia.

Aby usunąć zaznaczenie obiektów

Aby	Wykonaj następujące czynności
Usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów	Kliknij narzędzie **Wskaźnik** , a następnie kliknij puste miejsce w oknie rysunku.
Usunąć zaznaczenie pojedynczego obiektu spośród wielu zaznaczonych obiektów	Przytrzymując naciśnięty klawisz **Shift**, kliknij narzędzie **Wskaźnik** , a następnie kliknij obiekt.

Aby zmienić sposób wybierania obiektów niewypełnionych

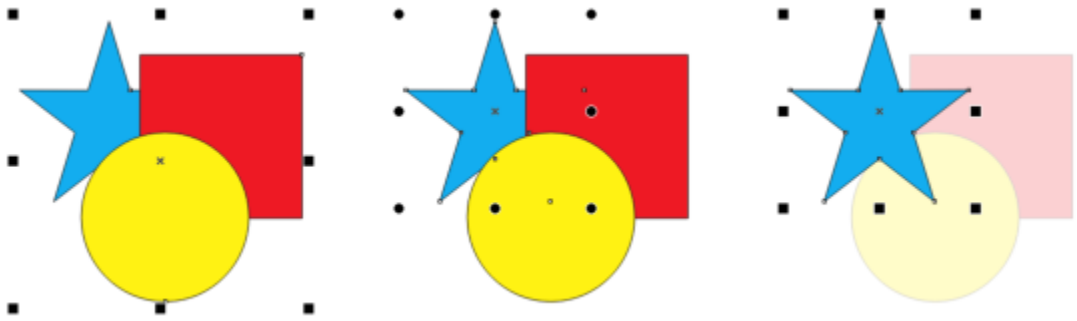
1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Narzędzia**.
2. W lewym oknie okna dialogowego kliknij **Wskaźnik**.
3. Zaznacz lub odznacz pole wyboru **Traktuj wszystkie obiekty jako wypełnione**.

   Zaznaczenie pola wyboru umożliwia wybranie obiektu niewypełnionego poprzez kliknięcie jego konturu lub obszaru zamkniętego w konturze. Odznaczenie pola wyboru pozwala na wybranie niewypełnionego obiektu poprzez kliknięcie jego konturu.

Używając narzędzia **Wskaźnik**, możesz też kliknąć przycisk **Traktuj wszystkie obiekty jako wypełnione** na pasku właściwości, gdy żadne obiekty nie są zaznaczone.

Edytuj obiekty w trybie skupienia

Tryb skupienia umożliwia odizolowanie elementów projektu, np. obiektów i map bitowych, w kontekście Twojego rysunku. Umożliwia to wybór i edytowanie konkretnych obiektów, w tym grup w obrębie grup, elementów nakładających się na siebie i innych. Kiedy ustawiasz tryb skupienia obiektu, obiekt jest tymczasowo wysuwany na przód kolejności ułożenia. Przezroczysta nakładka przykrywa wszystkie elementy projektu, których nie można edytować ani wybierać. Można dopasować krycie nakładki.

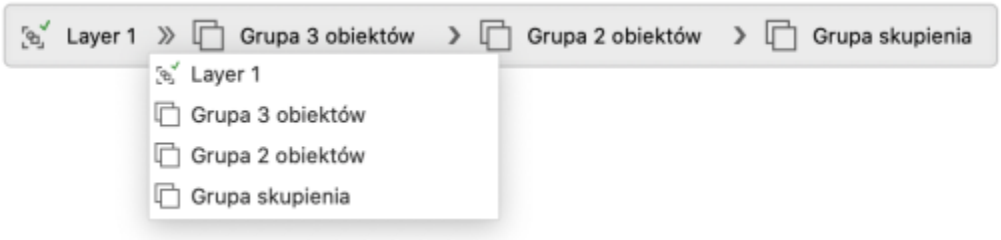


Wybrana grupa obiektów (po lewej), obiekt w obrębie wybranej grupy obiektów (po środku) i obiekt w obrębie grupy obiektów w trybie skupienia (po prawej).

Kiedy ustawiasz tryb skupienia obiektu, za wyjątkiem grupy obiektów, obiekt jest umieszczany w tymczasowym kadrze, zwanym grupą skupienia. Pojawia się obiekt w trybie skupienia z nazwą **Grupa skupienia** w inspektorze **Obiekty**.

Gdy aktywujesz tryb skupienia, pojawi się pływający pasek narzędzi w lewym górnym rogu okna rysowania, wyświetlając miejsce wyostrzonego obiektu w hierarchii projektu. Za pomocą elementów sterujących breadcrumb na pływającym pasku narzędzi można przesunąć skupienie na inne części projektu bez otwierania inspektora **Obiekty**.

Po wyjściu z trybu skupienia wszystkie zmiany w obiektach lub grupach obiektów zostaną zachowane, a nazwa obiektu i miejsce w hierarchii projektu zostaną przywrócone w inspektorze **Obiekty**.



Pasek narzędzi trybu skupienia pojawia się, kiedy zaznaczymy element projektu. Wyświetla położenie wyostrzonego obiektu w hierarchii projektu, pozwala przesunąć skupienie na inne elementy projektu i wyjść z trybu skupienia.

Można wyostrzyć obiekty, obiekty pogrupowane, szybkie kadry, grupy symetrii, mapy bitowe i inne.

Do niektórych typów obiektów nie można zastosować trybu skupienia. Do innych można zastosować tryb skupienia, ale z ograniczonymi funkcjami.

Obiekty nieobsługiwane

Typ obiektu	**Uwagi**
Wiele obiektów (rozdzielonych)	
Symbole w trybie edycji symboli wzorcowych	Można włączyć tryb skupienia symboli, które nie są jeszcze w trybie edycji. Więcej informacji na temat edytowania symboli można znaleźć w sekcji „Aby edytować symbol” na stronie 401.
Obiekty przejścia w trybie edycji	Można włączyć tryb skupienia obiektów przejścia, które nie są jeszcze w trybie edycji. Można włączyć tryb skupienia całych obiektów przejścia, ale nie poszczególnych obiektów stanu przejścia. Więcej informacji na temat edytowania przejść można znaleźć w sekcji „Aby zmodyfikować stan przejścia obiektu” na stronie 915.
Grupy perspektywy lub rysunek perspektywiczny	
Obramowania i przelotki	
Linie wymiarowe	Można zastosować tryb skupienia do tekstu wymiaru.
Efekty wrażeniowe	
Tabele	

Typ obiektu	Uwagi
Łączniki	Nie można zastosować trybu skupienia do łączników i obiektów dołączonych do łączników.

Elementy projektu o ograniczonej obsłudze

Typ obiektu	Uwagi
Obiekty tekstowe (tekst ozdobny, tekst akapitowy, tekst na ścieżce)	Nie można zastosować trybu skupienia do obiektów tekstowych poprzez dwukrotne kliknięcie. Obiekty tekstowe na ścieżce są razem wprowadzane w tryb skupienia. W trybie skupienia można oddzielnie zaznaczać i edytować tekst i ścieżkę.
Obiekty z efektem soczewki	Obiekt i soczewka są razem wprowadzane w tryb skupienia. W trybie skupienia można oddzielnie zaznaczać i edytować obiekt i soczewkę, jeśli soczewka jest zamrożona. Jeśli soczewka nie jest zamrożona, można edytować tylko jej kształt.
Obiekty z efektami zastosowanymi za pomocą narzędzia Efekty (narzędzia **Cień**  , narzędzia **Obrys**  , narzędzia **Metamorfoza**  , narzędzia **Zniekształcenie** , narzędzia **Obwiednia**  , narzędzia **Głębia**  , narzędzia **Cień blokowy** )	Obiekt i efekt są razem wprowadzane w tryb skupienia. W trybie skupienia można oddzielnie zaznaczać i edytować obiekt i efekt.
Mapy bitowe z zastosowanymi efektami	Mapa bitowa i efekt są razem wprowadzane w tryb skupienia. W trybie skupienia można modyfikować mapę bitową i wszelkie zmiany wprowadzone do mapy są odzwierciedlone w efekcie.
szybkie kadry	Nie można zastosować trybu skupienia do szybkich kadrów poprzez dwukrotne kliknięcie.

Jak zastosować tryb skupienia do obiektu

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij przycisk **Edytuj** ▸ **Ustaw w tryb skupienia**.

Gdy tryb skupienia jest włączony i próbkujesz kolor z obiektu, który nie jest wyostrzony, narzędzie **Pipeta kolorów** wychwytuje wartości kolorów, jakby nie było żadnej nakładki.

W trybie skupienia każdy nowo tworzony obiekt jest automatycznie grupowany z wyostrzonym obiektem lub grupą obiektów.

Można też zastosować tryb skupienia do obiektu poprzez jego dwukrotne kliknięcie za pomocą narzędzia **Wskaźnik** lub klikając go z wciśniętym klawiszem Control w inspektorze **Obiekty** i klikając opcję **Ustaw w tryb skupienia**.

Można wyłączyć aktywację trybu skupienia poprzez dwukrotne kliknięcie obiektu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby wyłączyć aktywację dwukrotnym kliknięciem trybu skupienia” na stronie 330.

Aby przenieść skupienie

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przenieś skupienie na inny obiekt	Kliknij nazwę obiektu na pasku narzędzi trybu skupienia.
Przenieś skupienie na obiekt, który jest jeden poziom wyżej	Wciśnij klawisz **Esc**. Jeśli wyostrzony jest pojedynczy obiekt lub górny poziom grupy obiektów, tryb skupienia zostanie zamknięty.

Aby opuścić tryb skupienia

- Kliknij przycisk **Edytuj** ▸ **Opuść tryb skupienia**.

Można także opuścić tryb skupienia, klikając dwukrotnie jakikolwiek obszar w oknie rysowania poza wyostrzonym obiektem, klikając przycisk **Opuść tryb skupienia** na pływającym pasku narzędzi lub wciskając klawisze **Shift**+**Esc**.

Aby dostosować widoczność nieaktywnych obiektów

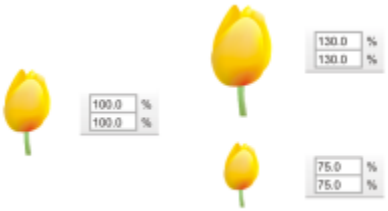
1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. W lewym oknie okna dialogowego **Preferencje** kliknij przycisk **Edytuj**.
3. Ustaw suwak opcji **Widoczność nieaktywnych obiektów**.
   Przesuń suwak w lewo w celu zwiększenia krycia nakładki lub w prawo w celu zwiększenia przezroczystości nakładki.

Aby wyłączyć aktywację dwukrotnym kliknięciem trybu skupienia

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. W lewym oknie okna dialogowego **Preferencje** kliknij przycisk **Edytuj**.
3. Usuń zaznaczenie pola wyboru **Kliknij dwa razy, aby aktywować tryb skupienia**.

Transformacje obiektów

Korzystając z poniższych transformacji można zmieniać wygląd obiektów w oknie rysunku.

Transformacja	Przykład
Zmiana rozmiaru umożliwia zmianę szerokości i wysokości obiektu.	
Skalowanie umożliwia określenie rozmiaru obiektu jako wartości procentowej względem oryginalnego rozmiaru.	
Pochylenie umożliwia pochylenie obiektu na bok.	
Rozciąganie umożliwia zmianę wysokości i szerokości obiektu bez zachowania proporcji.	
Obracanie umożliwia obracanie obiektu wokół jego osi lub punktu określonego względem jego bieżącego położenia.	

Transformacja	Przykład
Odbicie lustrzane umożliwia tworzenie poziomych i pionowych odbić lustrzanych obiektu.	

Interakcyjne przekształcanie obiektów

Z pomocą myszy oraz narzędzia **Wskaźnik** można interakcyjnie przekształcać obiekty. Ta metoda jest najszybsza, ale nie jest zalecana w przypadku precyzyjnego przekształcania obiektu.

Inne metody przekształcania obiektów

Obiekty można przekształcać w dowolny z podanych poniżej sposobów:

- Aby otrzymać bardziej precyzyjne wyniki, można wybrać obiekt za pomocą narzędzia **Wskaźnik** i dostosować ustawienia na pasku właściwości. Można na przykład określić precyzyjnie kąt obrotu lub rozmiary obiektu.
- Inspektor **Transformuj** umożliwia precyzyjne transformowanie obiektów oraz zastosowanie transformacji do automatycznie tworzonego duplikatu obiektu. Ta funkcja pozwala eksperymentować z przekształceniami bez dokonywania zmian w oryginalnym obiekcie. Dostęp do inspektora **Transformuj** można uzyskać po kliknięciu przycisku **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Transformuj**.

Każda z tych metod pozwala na zastosowanie przekształcenia do pojedynczego obiektu lub do wielu obiektów równocześnie.

Wyczyść i przeprowadź ponownie transformacje

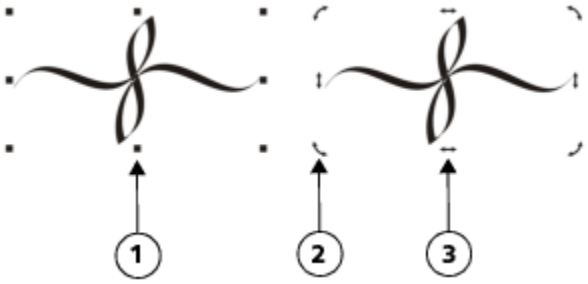
W dowolnym momencie można równocześnie wyczyścić wszystkie transformacje.

Więcej informacji na temat	Można znaleźć w sekcji
Zmiana rozmiaru i skalowanie	„Zmiana rozmiarów i skalowanie obiektów” na stronie 369
Pochylanie i rozciąganie	„Pochylanie i rozciąganie obiektów” na stronie 251
Obracanie i odbijanie lustrzane	„Obracanie i odbijanie lustrzane obiektów” na stronie 371

Aby interakcyjnie przekształcić obiekt

1 Zaznacz obiekt, używając narzędzia **Wskaźnik** .

Zostanie wyświetlony prostokąt ograniczający obiekt. Na prostokącie ograniczającym znajduje się osiem uchwytów zaznaczenia, których można używać do zmiany rozmiaru, rozciągania i lustrzanego odbijania obiektu. Po ponownym kliknięciu obiektu zostaną wyświetlone nowe uchwyty. Tych uchwytów można używać do obracania i pochylania obiektu.



Typy uchwytów: zaznaczenie (1), obrót (2) i pochylenie (3)

2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmienić rozmiar lub przeskalować obiekt	Przeciągnij narożny uchwyt zaznaczenia.
Rozciągnąć obiekt	Przeciągnij środkowy uchwyt zaznaczenia.
Pochylić obiekt	Kliknij obiekt, aby wyświetlić uchwyty pochylania i przeciągnij któryś z nich.
Obrócić obiekt	Kliknij obiekt, aby wyświetlić uchwyty obracania i przeciągnij któryś z nich.
Utworzyć odbicie lustrzane obiektu	Przytrzymaj naciśnięty klawisz **Command** i przeciągnij uchwyt zaznaczenia na przeciwną stronę obiektu.

Aby nie zmieniać obiektu oryginalnego i zastosować transformację do utworzonych kopii, w polu **Kopie** inspektora **Transformuj** wprowadź liczbę.

Aby wyczyścić wszystkie transformacje zastosowane do obiektu

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Wyczyść transformacje**.

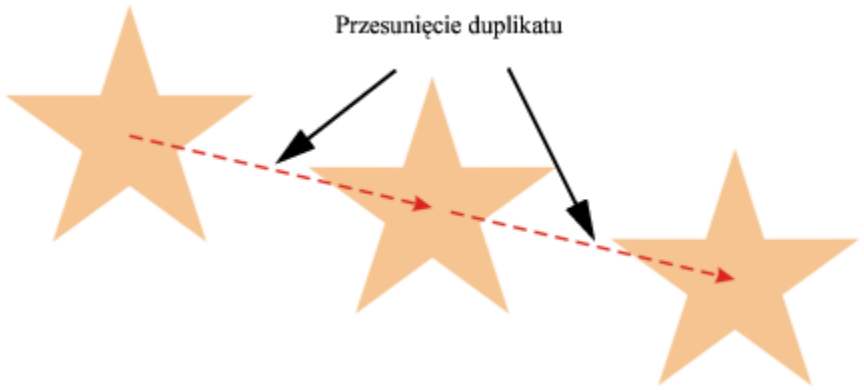
Polecenie **Wyczyść transformacje** można cofnąć, klikając kolejno **Edycja** ▸ **Cofnij Wyczyść transformacje**.

Kopiowanie, duplikowanie i usuwanie obiektów

Program CorelDRAW umożliwia kopiowanie obiektów na kilka sposobów. Gdy obiekt nie jest już potrzebny, można go usunąć.

Obiekt można wyciąć lub skopiować, aby umieścić go w Schowku, a następnie wkleić do rysunku lub innej aplikacji. Wycięcie obiektu powoduje umieszczenie go w Schowku i usunięcie z rysunku. Skopiowanie obiektu powoduje umieszczenie go w Schowku, ale z pozostawieniem oryginału na rysunku.

Zduplikowanie obiektu powoduje umieszczenie jego kopii bezpośrednio w oknie rysunku bez używania Schowka. Duplikowanie jest szybsze niż kopiowanie i wklejanie. Gdy obiekt jest duplikowany, między duplikatem a oryginalnym obiektem zachowywana jest odległość wzdłuż osi x i y. Odległość tę, zwaną przesunięciem duplikatu, można zmienić w **Preferencje**.



Do duplikatu obiektu można zastosować transformację, na przykład obrót, zmianę rozmiaru lub pochylenie, nie naruszając przy tym oryginalnego obiektu. W przypadku stwierdzenia, że lepszy jest oryginalny obiekt, można go zachować, a jego duplikat usunąć.

Jednocześnie można utworzyć wiele kopii obiektu, określając przy tym ich położenie i nie korzystając ze Schowka. Można na przykład rozmieścić kopie obiektu w poziomie, po lewej lub po prawej stronie oryginalnego obiektu, lub rozmieścić je w pionie, pod lub nad oryginalnym obiektem. Można określić odstępy między kopiami obiektu lub przesunięcie tworzonych kopii obiektu względem siebie.

Do szybkiego tworzenia kopii obiektów można używać innych metod, które nie wymagają korzystania ze Schowka. Możesz użyć znaku plus (**+**) na klawiaturze numerycznej, aby na oryginalnym obiekcie umieścić jego kopię, lub nacisnąć klawisz **spacji** albo kliknąć lub utworzyć szybko kopię klikając z klawiszem Control podczas przeciągania obiektu.

Aby wyciąć lub skopiować obiekt

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

Obiekt możesz też wyciąć lub skopiować, klikając z klawiszem Control i klikając polecenie **Wytnij** lub **Kopiuj**.

Aby wkleić obiekt do rysunku

- Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej**.

Za pomocą tej procedury można wkleić obiekt z innej aplikacji.

Aby wkleić obiekt z pliku o nieobsługiwanym formacie lub określić opcje wklejanego obiektu, należy kliknąć kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej specjalnie**.

Aby zduplikować obiekt

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Duplikuj**.

Duplikowanie obiektów jest przydatne podczas tworzenia za pomocą cieni linii cięcia dla takich urządzeń, jak wycinarki winylu i plotery.

Zaznaczony obiekt można także zduplikować, naciskając klawisze .

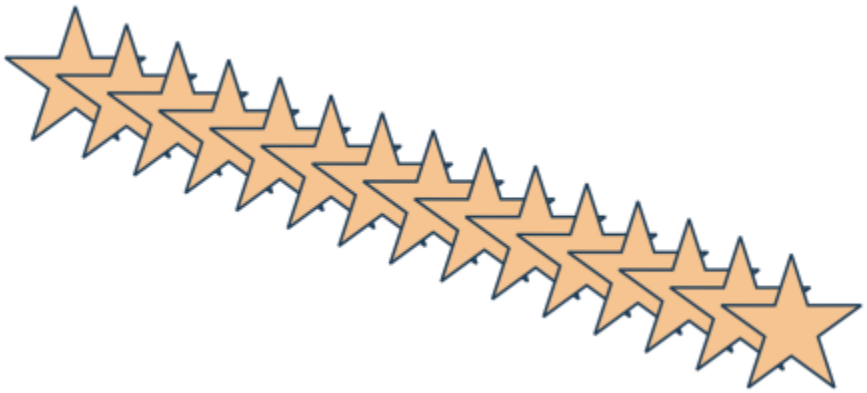
Aby zmienić domyślne przesunięcie duplikatu, kliknij kolejno **opcje Układ** ▸ **Preferencje dokumentu**. Na stronie **Ogólne** wpisz wartości w polach **Poziomo** i **Pionowo**.

- Wartości przesunięć równe 0 powodują umieszczenie duplikatu na oryginale.
- Dodatnie wartości przesunięć powodują umieszczenie duplikatu nad oryginałem i na prawo od niego.
- Ujemne wartości przesunięć powodują umieszczenie duplikatu pod oryginałem i na lewo od niego.

Aby utworzyć kopie obiektu w określonym położeniu

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Zrób krok i powtórz**.
3. W inspektorze**Zrób krok i powtórz** wpisz wartość w polu **Liczba kopii** i kliknij przycisk **Zastosuj**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Rozmieścić kopie obiektów w poziomie	W obszarze **Ustawienia w pionie** z listy **Tryb** wybierz pozycję **Bez przesunięcia**. W obszarze **Ustawienia w poziomie** z listy **Tryb** wybierz pozycję **Odstępy między obiektami**. Aby określić odstępy między kopiami obiektu, wpisz wartość w polu **Odległość**. Aby umieścić kopie obiektu po prawej lub po lewej stronie oryginału, wybierz pozycję **Po prawej** lub **Po lewej** z listy **Kierunek**.
Rozmieścić kopie obiektów w pionie	W obszarze **Ustawienia w poziomie** z listy **Tryb** wybierz pozycję **Bez przesunięcia**. W obszarze **Ustawienia w pionie** z listy **Tryb** wybierz pozycję **Odstępy między obiektami**. Aby określić odstępy między kopiami obiektu, wpisz wartość w polu **Odległość**. Aby umieścić kopie nad lub pod oryginałem, wybierz pozycję **U góry** lub **U dołu** z listy **Kierunek**.
Przesunąć wszystkie kopie obiektów o określoną odległość	W obszarach **Ustawienia w poziomie** i **Ustawienia w pionie** wybierz pozycję **Przesunięcie** z listy **Tryb** i wpisz wartości w polach **Odległość**.



Wiele kopii obiektu przesunięte o określoną odległość

Aby szybko utworzyć kopie obiektów

1 Zaznacz obiekt, używając narzędzia **Wskaźnik** .

2 Naciśnij klawisz **spacji** podczas obracania lub transformowania obiektu.

Można również

Umieścić kopię obiektu na oryginale	Naciśnij klawisz plus (**+**) na klawiaturze numerycznej.
Utworzyć pojedynczą kopię za pomocą myszy lub rysika.	Podczas przenoszenia, obracania lub transformowania obiektu kliknij przyciskiem myszy, a następnie zwolnij oba przyciski myszy.

Aby wykonać transformację duplikatu obiektu

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Transformuj**.

3 Wybierz odpowiednie ustawienia w inspektorze **Transformacja**.

4 W polu **Kopie** wpisz wartość **1**.

5 Kliknij przycisk **Zastosuj**.

Transformację można cofnąć, zaznaczając obiekt i klikając kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Wyczyść transformacje**.

Aby usunąć obiekt

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Usuń**.

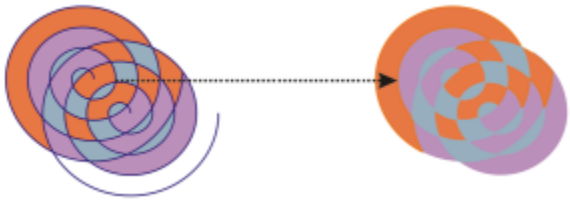
Aby odzyskać usunięty obiekt, należy użyć polecenia **Cofnij**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby cofnąć, ponowić lub powtórzyć czynność” na stronie 73.

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

Tworzenie obiektów i zamkniętych obszarów

Obiekty można tworzyć z obszarów zamkniętych innymi obiektami. Jeśli na przykład użytkownik narysuje linię odręczną, która przecina samą siebie i tworzy pętle, można utworzyć obiekt z kształtu pętli. Jeśli obszar jest całkowicie zamknięty, można z niego utworzyć obiekt o tym samym kształcie, niezależnie od liczby otaczających go kształtów i linii.

Więcej informacji na temat tworzenia obiektów z zamkniętych obszarów można znaleźć w sekcji „Stosowanie wypełnień w obszarach” na stronie 453.

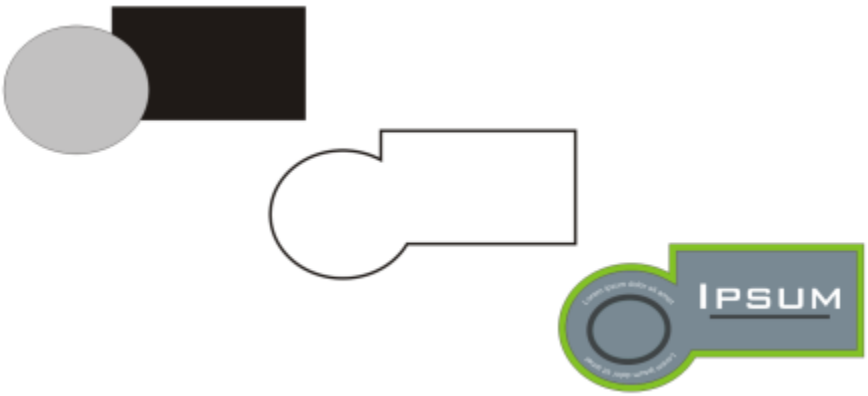


Narzędzie Inteligentne wypełnienie zostało użyte do zamknięcia obszarów utworzonych przez dwa obiekty spiralne (po lewej) w celu utworzenia nowych obiektów z obszarów zamkniętych. W tym przykładzie oryginalne spiralne obiekty są usuwane (po prawej), a nowo utworzone obiekty są zachowywane.

Tworzenie granic wokół obiektów

Wokół obiektów zaznaczonych na warstwie można automatycznie utworzyć ścieżkę, przez co powstaje granica. Granicy tej można używać do różnych celów, na przykład do tworzenia linii szkicu lub linii cięcia.

Granica jest tworzona przez zamkniętą ścieżkę, która odpowiada kształtowi zaznaczonych obiektów. Do obiektu utworzonego przez granicę są stosowane domyślne właściwości wypełnienia i konturu.



Wokół zaznaczonych obiektów można utworzyć granicę (po lewej). Granica jest tworzona jako nowy obiekt (na środku), którego można użyć jako linii cięcia lub linii szkicu do gotowego logo (po prawej).

Aby utworzyć granicę wokół zaznaczonych obiektów

1. Zaznacz obiekty, które chcesz otoczyć granicą.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Kształtowanie** ▸ **Granice**.

Krawędzie obiektu wtapiania

Krawędzie obiektów wektorowych i bitmapowych można wtopić w tło. Wtapianie stopniowo zwiększa przezroczystość wzdłuż krawędzi obiektów, dzięki czemu obiekty doskonale wpasowują się w tło.



Wtop krawędzie mapy bitowej, aby wpasować ją płynnie w kompozycję.



Wygładź krawędzie obiektów wektorowych za pomocą efektu Wtapianie.

Można określić szerokość wtapianego obszaru obiektu oraz gradient przezroczystości, który ma zostać użyty.

Aby wtopić krawędzie obiektu

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij **Efekty** ▸ **Rozmycie** ▸ **Wtapianie**.
3. Wpisz wartość w polu **Szerokość**.
4. Włącz jedną z poniższych opcji, aby określić gradient przezroczystości, którego chcesz użyć:
   - **Liniowo** — powoduje zmiany przezroczystości krawędzi w równych przyrostach od początku do końca wtapianej sekcji.
   - **Zaokrąglone** — powoduje, że przyrosty przezroczystości są małe na początku obszaru wtapianego, większe w środku i znów małe na końcu obszaru.
   - **Gaussowskie** — rozmywa krawędzie obiektów na zewnątrz zgodnie z rozkładem Gaussa, wykorzystując krzywe w kształcie dzwonu.

   Aby wyświetlić podgląd projektu podczas dostosowywania ustawień efektów, zaznacz pole wyboru **Podgląd**.

Używanie współrzędnych obiektów do rysowania i modyfikowania obiektów

Możesz użyć inspektora **Współrzędne**, aby precyzyjnie rysować i modyfikować linie oraz kształty. Dynamiczny podgląd w oknie rysunku pozwala zobaczyć efekty wprowadzanych zmian.

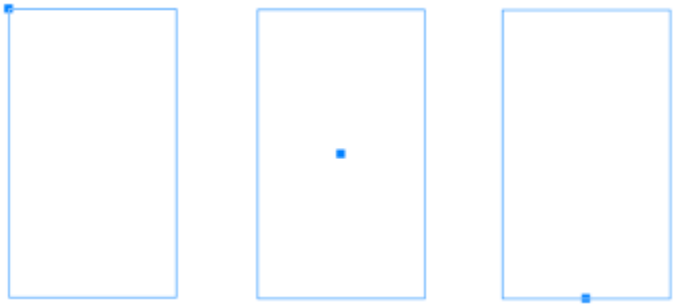
Można wpisać wartości współrzędnych określające dokładne położenie, wymiary i kąt obrotu obiektów. Atrybuty obiektu można też ustawiać interakcyjnie, przeciągając wskaźnik myszy w oknie rysunku.

Prostokąty i kwadraty

Aby precyzyjnie narysować prostokąt, można określić punkt początkowy, będący jednym z dziewięciu punktów definiujących prostokąt (cztery narożniki, cztery punkty pośrednie i jeden punkt środkowy). Podczas obracania prostokąta jego punkt początkowy służy za środek obrotu. Można też określić kąt obrotu oraz wysokość i szerokość prostokąta.

Jeśli kąt obrotu wynosi 0, można określić położenie lewego dolnego i prawego górnego rogu prostokąta.

Aby narysować kwadrat, można określić punkt początkowy, długość boku i kąt obrotu.



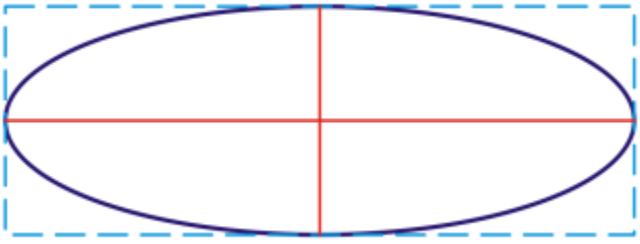
Po lewej: W podglądzie dynamicznym punkt początkowy prostokąta jest widoczny jako niebieski węzeł. Jako punkt początkowy można wybrać punkt środkowy, dowolny narożnik lub punkt pośredni.

Elipsy i okręgi

Aby precyzyjnie narysować elipsę, należy określić punkt początkowy, będący jednym z dziewięciu punktów definiujących prostokąt ograniczający, który można narysować wokół elipsy. Punkt początkowy służy też za środek obrotu.

Można też określić średnice elipsy, czyli szerokość i wysokość prostokąta ograniczającego wokół elipsy, oraz kąt jej obrotu. Jeśli kąt obrotu wynosi 0, można określić położenie lewego dolnego i prawego górnego rogu prostokąta ograniczającego wokół elipsy.

Aby narysować koło, można określić punkt początkowy, średnicę i kąt obrotu.

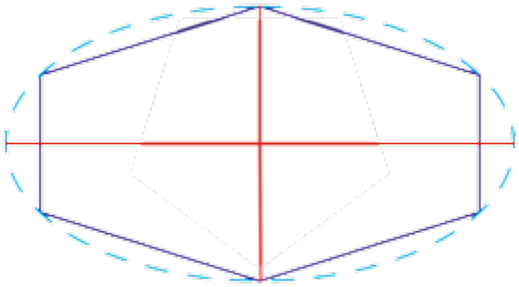


Określanie szerokości i wysokości prostokąta ograniczającego, który można narysować wokół elipsy.

Wielokąty

Aby narysować wielokąt, należy określić liczbę boków, kąt obrotu, środek i średnice elipsy ograniczającej, którą można narysować wokół wielokąta. Środek elipsy ograniczającej, zwany też środkiem wielokąta, służy za środek obrotu.

Można też precyzyjnie rysować wielokąty foremne. Wszystkie boki wielokąta foremnego mają taką samą długość. Należy określić długość boku i kąt obrotu albo środek i średnicę koła ograniczającego, które można narysować wokół wielokąta foremnego.



Określanie średnic elipsy ograniczającej, którą można narysować wokół wielokąta.

Linie

Linię prostą można narysować, używając jednej z dwóch metod. Pierwsza metoda polega na określeniu punktu początkowego i punktu końcowego linii. W drugiej metodzie należy określić punkt początkowy i długość linii oraz kąt jej nachylenia.

Określając współrzędne wielu punktów, można tworzyć linie złożone. Można usuwać punkty i modyfikować współrzędne istniejących punktów. Po dodaniu wszystkich punktów można zamknąć linię krzywą, łącząc jej punkt początkowy z końcowym.



Linie proste i złożone z wielu punktów

Gwiazdy

Możesz też używać współrzędnych do rysowania gwiazd prostych i złożonych.

Modyfikowanie istniejących obiektów

Możesz użyć inspektora **Współrzędne** do precyzyjnego modyfikowania istniejących obiektów. Należy pamiętać, że zmodyfikowanie istniejącego obiektu powoduje zastąpienie go nowym obiektem. W rezultacie utracone zostają następujące transformacje i efekty zastosowane do obiektów oryginalnych: efekty obwiedni, obracania i pochylania. Utracone zostają też wszystkie zmiany zastosowane wcześniej do węzłów wielokąta.

Aby narysować lub zmodyfikować prostokąt przy użyciu współrzędnych obiektu

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Współrzędne**.
Aby zmodyfikować istniejący prostokąt, zaznacz go.

2 Kliknij menu wysuwane **Prostokąt** i wybierz **Prostokąt**.

3 Zastosuj dowolną z następujących modyfikacji:
- Aby ustawić punkt początkowy prostokąta, kliknij punkt w obszarze **Początek**.
- Aby określić dokładne położenie punktu początkowego, wpisz odpowiednie wartości w polach **x** i **y**.
- Aby określić szerokość i wysokość prostokąta, wpisz odpowiednie wartości w polach **Szerokość** i **Wysokość**.
- Aby określić tylko wysokość albo szerokość prostokąta i automatycznie dostosować inne wymiary z zachowaniem proporcji, zaznacz pole wyboru **Ustaw proporcjonalnie**.
- Aby obrócić prostokąt pod określonym kątem, wpisz odpowiednią wartość w polu **Kąt obrotu**. Punkt początkowy prostokąta służy za środek obrotu.

4 Kliknij jedną z następujących opcji:
- **Utwórz obiekt** — dodanie nowego prostokąta do okna rysunku.
- **Zamień obiekt** — zastąpienie zaznaczonego prostokąta nowym.

Można również

Narysować prostokąt, określając dokładne położenie jego lewego dolnego i prawego górnego rogu	W obszarze **Prostokąt ograniczający** wpisz wartości w polach **X** i **Y** pod etykietą **Lewy dolny róg** lub **Prawy górny róg**. Ta metoda rysowania prostokątów jest dostępna tylko wtedy, jeśli nie zastosowano do nich obrotu.
Określić położenie lewego dolnego i prawego górnego rogu prostokąta bezpośrednio w oknie rysunku	W obszarze **Prostokąt ograniczający** kliknij przycisk **Ustaw lewy dolny róg interaktywnie** lub **Ustaw prawy górny róg interaktywnie** i kliknij w oknie rysowania.
Określić położenie punktu początkowego bezpośrednio w oknie rysunku	Kliknij przycisk **Ustaw punkt początku układu interakcyjnie** i kliknij w oknie rysunku.
Określić wymiary prostokąta bezpośrednio w oknie rysunku	Kliknij dowolny z przycisków **Ustaw wymiary interakcyjnie** i przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku.
Określić kąt obrotu bezpośrednio w oknie rysunku	Kliknij przycisk **Ustaw kąt interakcyjnie** i przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku.

Aby narysować lub zmodyfikować kwadrat przy użyciu współrzędnych obiektu

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Współrzędne**.
Aby zmodyfikować istniejący kwadrat, zaznacz go.

2 Kliknij menu wysuwane **Prostokąt** i wybierz **Kwadrat**.

3 Zastosuj dowolną z następujących modyfikacji:
- Aby określić punkt początkowy kwadratu, kliknij punkt w obszarze **Początek**.
- Aby określić dokładne położenie punktu początkowego, wpisz odpowiednie wartości w polach **x** i **y**.
- Aby określić długość boku, wpisz odpowiednią wartość w polu **Rozmiar obiektu**.
- Aby obrócić kwadrat pod określonym kątem, wpisz odpowiednią wartość w polu **Kąt obrotu**. Punkt początkowy prostokąta służy za środek obrotu.

4 Kliknij jedną z następujących opcji:
- **Utwórz obiekt** — dodanie nowego kwadratu do okna rysunku.
- **Zamień obiekt** — zastąpienie zaznaczonego kwadratu nowym.

Można również

Określić położenie punktu początkowego bezpośrednio w oknie rysunku	Kliknij przycisk **Ustaw punkt początku układu interakcyjnie** i kliknij w oknie rysunku.
Określić długość boku kwadratu bezpośrednio w oknie rysunku	Kliknij przycisk **Ustaw wymiary interakcyjnie** i przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku.
Określić kąt obrotu bezpośrednio w oknie rysunku	Kliknij przycisk **Ustaw kąt interakcyjnie** i przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku.

Aby narysować lub zmodyfikować elipsę przy użyciu współrzędnych obiektu

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Współrzędne**.
Aby zmodyfikować istniejącą elipsę, zaznacz ją.
2 Kliknij menu wysuwane **Elipsa** i wybierz **Elipsa**.
3 Zastosuj dowolną z następujących modyfikacji:
- Aby ustawić punkt początkowy elipsy, kliknij punkt w obszarze **Początek**.
- Aby określić dokładne położenie punktu początkowego, wpisz odpowiednie wartości w polach **x** i **y**.
- Aby określić średnice (szerokość i wysokość) elipsy, wpisz odpowiednie wartości w polach **Szerokość** i **Wysokość**.
- Aby określić tylko jedną średnicę elipsy i automatycznie dostosować drugą z zachowaniem proporcji, zaznacz pole wyboru **Proporcjonalnie**.
- Aby obrócić elipsę pod określonym kątem, wpisz odpowiednią wartość w polu **Kąt obrotu**. Punkt początkowy elipsy służy za środek obrotu.

4 Kliknij jedną z następujących opcji:
- **Utwórz obiekt** — dodanie nowej elipsy do okna rysunku.
- **Zamień obiekt** — zastąpienie zaznaczonej elipsy nową.

Można również

Narysować elipsę, określając położenie lewego dolnego i prawego górnego rogu prostokąta ograniczającego wokół elipsy	W obszarze **Prostokąt ograniczający** wpisz wartości w polach **X** i **Y** pod etykietą **Lewy dolny róg** lub **Prawy górny róg**. Ta metoda rysowania elips jest dostępna tylko wtedy, jeśli nie zastosowano do nich obrotu.
Określić położenie lewego dolnego i prawego górnego rogu prostokąta ograniczającego wokół elipsy bezpośrednio w oknie rysunku	W obszarze **Prostokąt ograniczający** kliknij przycisk **Ustaw lewy dolny róg interakcyjnie** lub **Ustaw prawy górny róg interakcyjnie** i kliknij w oknie rysunku.

Można również

Określić położenie punktu początkowego bezpośrednio w oknie rysunku	Kliknij przycisk **Ustaw punkt początku układu interakcyjnie**  i kliknij w oknie rysunku.
Określić wymiary elipsy bezpośrednio w oknie rysunku	Kliknij dowolny z przycisków **Ustaw średnicę interakcyjnie**  i przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku.
Określić kąt obrotu bezpośrednio w oknie rysunku	Kliknij przycisk **Ustaw kąt interakcyjnie**  i przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku.

Aby narysować lub zmodyfikować koło przy użyciu współrzędnych obiektu

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Współrzędne**.
   Aby zmodyfikować istniejące koło, zaznacz je.
2. Kliknij menu wysuwane **Elipsa** i wybierz **Okrąg**.
3. Zastosuj dowolną z następujących modyfikacji:
   - Aby określić punkt początkowy kwadratu, kliknij punkt w obszarze **Początek**  .
   - Aby określić dokładne położenie punktu początkowego, wpisz odpowiednie wartości w polach **x** i **y**.
   - Aby określić średnicę koła, wpisz odpowiednią wartość w polu **Rozmiar obiektu**.
   - Aby obrócić koło pod określonym kątem, wpisz odpowiednią wartość w polu **Kąt obrotu**. Punkt początkowy koła służy za środek obrotu.
4. Kliknij jedną z następujących opcji:
   - **Utwórz obiekt** — dodanie nowego koła do okna rysunku.
   - **Zamień obiekt** — zastąpienie zaznaczonego koła nowym.

Można również

Określić położenie punktu początkowego bezpośrednio w oknie rysunku	Kliknij przycisk **Ustaw punkt początku układu interakcyjnie**  i kliknij w oknie rysunku.
Określić średnicę koła bezpośrednio w oknie rysunku	Kliknij przycisk **Ustaw średnicę interakcyjnie**  i przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku.
Określić kąt obrotu bezpośrednio w oknie rysunku	Kliknij przycisk **Ustaw kąt interakcyjnie**  i przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku.

Aby narysować lub zmodyfikować wielokąt przy użyciu współrzędnych obiektu

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Współrzędne**.
   Aby zmodyfikować istniejący wielokąt, zaznacz go.
2. Kliknij menu wysuwane **Wielokąt**  i wybierz **Wielokąt**.
3. W obszarze **Wielokąt** wpisz odpowiednią wartość w polu **Wierzchołki lub boki**.

4 Zastosuj dowolną z następujących modyfikacji:
   - Aby obrócić wielokąt pod określonym kątem, wpisz odpowiednią wartość w polu **Kąt obrotu**.
   - Aby określić środek wielokąta, wpisz odpowiednie wartości w polach **X** i **Y** w obszarze **Prostokąt ograniczający**. Środek wielokąta jest środkiem elipsy ograniczającej, którą można narysować wokół wielokąta. Środek wielokąta służy też za środek obrotu.
   - Aby określić średnicę elipsy ograniczającej wokół wielokąta, wpisz odpowiednie wartości w polach **Szerokość** i **Wysokość** w obszarze **Prostokąt ograniczający**.
   - Aby określić tylko jedną średnicę i automatycznie dostosować drugą z zachowaniem proporcji, zaznacz pole wyboru **Ustaw proporcjonalnie**.
5 Kliknij jedną z następujących opcji:
   - **Utwórz obiekt** — dodanie nowego wielokąta do okna rysunku.
   - **Zamień obiekt** — zastąpienie zaznaczonego wielokąta nowym.

Można również

Określić kąt obrotu bezpośrednio w oknie rysunku	Kliknij przycisk **Ustaw kąt interakcyjnie** i przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku.
Określić położenie środka wielokąta bezpośrednio w oknie rysunku	Kliknij przycisk **Ustaw środek wielokąta interakcyjnie** i kliknij w oknie rysunku.
Określić średnice elipsy ograniczającej bezpośrednio w oknie rysunku	Kliknij dowolny z przycisków **Ustaw średnicę interakcyjnie** i przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku.

Aby narysować lub zmodyfikować wielokąt foremny przy użyciu współrzędnych obiektu

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Współrzędne**.
   Aby zmodyfikować istniejący wielokąt, zaznacz go.
2 Kliknij menu wysuwane **Wielokąt** i wybierz **Wielokąt regularny**.
3 W obszarze **Wielokąt foremny** wpisz odpowiednią wartość w polu **Wierzchołki lub boki**.
4 Wpisz odpowiednią wartość w polu **Długość boku**.
5 Zastosuj dowolną z następujących modyfikacji:
   - Aby obrócić wielokąt pod określonym kątem, wpisz odpowiednią wartość w polu **Kąt obrotu**.
   - Aby określić środek wielokąta, wpisz odpowiednie wartości w polach **X** i **Y** w obszarze **Prostokąt ograniczający**.
   - Aby określić średnicę koła ograniczającego wokół wielokąta, wpisz odpowiednią wartość w polu **Rozmiar obiektu**.
6 Kliknij jedną z następujących opcji:
   - **Utwórz obiekt** — dodanie nowego wielokąta do okna rysunku.
   - **Zamień obiekt** — zastąpienie zaznaczonego wielokąta nowym.

Można również

Określić długość boku bezpośrednio w oknie rysunku	Kliknij przycisk **Ustaw wymiary interakcyjnie** i przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku.

Można również

Określić kąt obrotu bezpośrednio w oknie rysunku	Kliknij przycisk **Ustaw kąt interakcyjnie**  i przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku.
Określić położenie środka wielokąta bezpośrednio w oknie rysunku	Kliknij przycisk **Ustaw środek wielokąta interakcyjnie**  i kliknij w oknie rysunku.
Określić średnicę koła ograniczającego bezpośrednio w oknie rysunku	Kliknij przycisk **Ustaw średnicę interakcyjnie**  i przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku.

Aby narysować lub zmodyfikować linię prostą przy użyciu współrzędnych obiektu

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Współrzędne**.
   Aby zmodyfikować istniejącą linię, zaznacz ją.
2. Kliknij przycisk **Linia z 2 punktów**  .
3. Aby określić położenie punktów początkowego i końcowego na linijkach **x** i **y**, wpisz odpowiednie wartości w polach **X** i **Y** w obszarach **Punkt końcowy** i **Punkt początkowy**.
   W podglądzie dynamicznym punkt początkowy jest wyróżniony.
4. Kliknij jedną z następujących opcji:
   - **Utwórz obiekt** — dodanie nowej linii do okna rysunku.
   - **Zamień obiekt** — zastąpienie zaznaczonej linii nową.

Można również

Narysować linię prostą, określając jej punkt początkowy, długość i kąt obrotu	Wpisz wartości w polach **Punkt początkowy** **X** i **Y**. W obszarze **Rozmiar obiektu** wpisz odpowiednią wartość w polu **Długość linii**. Następnie wpisz odpowiednią wartość w polu **Kąt obrotu**.
Określić położenie punktów początkowego lub końcowego bezpośrednio w oknie rysunku	Kliknij jeden z przycisków **Ustaw punkt interakcyjnie**  i kliknij w oknie rysunku.
Określić długość linii bezpośrednio w oknie rysunku	W obszarze **Rozmiar obiektu** kliknij przycisk **Ustaw długość linii interakcyjnie**  i przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku.
Określić kąt obrotu bezpośrednio w oknie rysunku	W obszarze **Rozmiar obiektu** kliknij przycisk **Ustaw kąt interakcyjnie**  i przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku.

Aby narysować lub zmodyfikować linię złożoną z wielu punktów przy użyciu współrzędnych obiektu

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Współrzędne**.
   Aby zastąpić istniejącą linię nową, zaznacz ją.

2 Kliknij przycisk **Krzywa z wielu punktów**  .

3 Kliknij przycisk **Dodaj punkt**  .

4 Zastosuj jedną z następujących modyfikacji:
- Aby określić dokładne położenie punktu na linijkach x i y, wpisz odpowiednie wartości w polach **X** i **Y**.
- Aby dodać kolejny punkt, kliknij przycisk **Dodaj punkt**  i wpisz odpowiednie wartości w polach **X** i **Y**.

5 Po określeniu wszystkich punktów kliknij jedną z następujących opcji:
- **Utwórz obiekt** — dodanie nowej linii do okna rysunku.
- **Zamień obiekt** — zastąpienie zaznaczonej linii nową.

Można również

Określić położenie punktu bezpośrednio w oknie rysunku	Kliknij **Koordynaty** inspektor. Kliknij przycisk **Ustaw punkt interakcyjnie**  i kliknij w oknie rysunku.
Usunąć punkt	Kliknij punkt w inspektorze **Współrzędne**, po czym kliknij przycisk **Usuń punkt**  .
Połączyć punkt początkowy linii z jej punktem końcowym	Kliknij przycisk **Automatyczne zamykanie/otwieranie krzywej**  .



Aby szybko utworzyć linię złożoną z wielu punktów, użyj następujących skrótów klawiaturowych:

- Aby usunąć zaznaczony punkt, naciśnij klawisz **Delete**.
- Aby przechodzić między polami **X** i **Y** dostępnych punktów, zaznacz jedno z pól i kilkakrotnie naciśnij klawisz **Tab**.
- Aby przechodzić do tyłu między polami **X** i **Y** dostępnych punktów, zaznacz jedno z pól i naciśnij kilkakrotnie klawisze **Shift + Tab**.
- Aby aktywować przycisk **Ustaw punkt interakcyjnie**, dwukrotnie kliknij punkt w inspektorze.

Aby narysować lub zmodyfikować gwiazdę prostą lub złożoną przy użyciu współrzędnych obiektu

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Współrzędne**.
Aby zastąpić istniejącą gwiazdę prosta nową gwiazdą, zaznacz ją.

2 Kliknij przycisk **Gwiazda prosta**  lub **Gwiazda złożona**  .

3 Określ odpowiednie ustawienia.

4 Kliknij jedną z następujących opcji:
- **Utwórz obiekt** — dodanie nowej gwiazdki do okna rysunku
- **Zamień obiekt** — zastąpienie zaznaczonej gwiazdki nową

Kopiowanie właściwości, transformacji i efektów obiektów

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

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

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Pipeta atrybutów** .

2 Kliknij paletę wysuwaną **Właściwości** na pasku właściwości i zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
- **Kontur**
- **Wypełnienie**
- **Tekst**

3 Kliknij obiekt, którego właściwości chcesz skopiować.
Narzędzie **Pipeta atrybutów** automatycznie przełącza do trybu **Zastosuj atrybuty obiektu**.

4 Kliknij obiekt, do którego chcesz zastosować kopiowane właściwości.

Podczas kopiowania właściwości są również stosowane opcje włączone na paletach wysuwanych **Transformacje** i **Efekty** na pasku właściwości.

Możesz również skopiować właściwości wypełnienia, konturu lub obie jednocześnie, klikając obiekt przytrzymując klawisz Control za pomocą narzędzia **Wskaźnik** , przeciągając go na inny obiekt, a następnie zwalniając przycisk myszy i wybierając polecenie **Kopiuj wypełnienie tutaj**, **Kopiuj kontur tutaj** lub **Kopiuj wszystkie właściwości**.

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

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Pipeta atrybutów** .

2 Kliknij paletę wysuwaną **Transformacje** na pasku właściwości i zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
- **Rozmiar**
- **Obrót**
- **Położenie**

3 Kliknij obiekt, którego transformacje chcesz skopiować.
Narzędzie **Pipeta atrybutów** automatycznie przełącza do trybu **Zastosuj atrybuty obiektu**.

4 Kliknij obiekt, do którego chcesz zastosować kopiowane transformacje.

Podczas kopiowania transformacji są również stosowane opcje włączone na paletach wysuwanych **Właściwości** i **Efekty** na pasku właściwości.

Aby skopiować efekty z jednego obiektu do drugiego

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Pipeta atrybutów** .

2 Kliknij paletę wysuwaną **Efekty** na pasku właściwości i zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
- **Perspektywa**

- **Obwiednia**
- **Metamorfoza**
- **Głębia**
- **Obrys**
- **Soczewka**
- **Szybkie kadrowanie**
- **Cień**
- **Zniekształcenie**
- **Efekty map bitowych**

3 Kliknij obiekt, którego efekty chcesz skopiować.
Narzędzie **Pipeta atrybutów** automatycznie przełącza do trybu **Zastosuj atrybuty obiektu**.

4 Kliknij obiekt, do którego chcesz zastosować kopiowane efekty.

Podczas kopiowania efektów są również stosowane opcje włączone na paletach wysuwanych **Właściwości** i **Transformacje** na pasku właściwości.

Klonowanie obiektów

Klonowanie obiektu oznacza utworzenie jego kopii połączonej z oryginałem. Wszelkie zmiany wprowadzone w oryginalnym obiekcie są automatycznie uwzględniane w klonie. Natomiast zmiany wprowadzone w klonie nie są automatycznie uwzględniane w oryginale. Zmiany wprowadzone w klonie można usunąć, powracając do oryginału.

Klonowanie umożliwia jednoczesną modyfikację wielu kopii obiektu przez zmianę obiektu głównego. Ten rodzaj modyfikacji szczególnie przydaje się w sytuacji, gdy klon i obiekt główny mają różnić się pewnymi właściwościami, na przykład kolorem wypełnienia i konturu, ale inne właściwości, na przykład kształt, mają być zgodne z obiektem głównym.

Jeśli chodzi tylko o wielokrotne użycie tego samego obiektu na rysunku, warto zamiast klonów użyć symboli w celu ograniczenia rozmiaru pliku.



Obiekt widoczny po lewej został sklonowany dwa razy. Do klonów zastosowano różne właściwości wypełnienia i konturu. W klonie widocznym po prawej zmieniono także kształt.

Aby sklonować obiekt

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Klonuj**.

Można również

Zaznaczyć obiekt główny klona	i wybierz polecenie **Zaznacz obiekt główny**.

Można również

Zaznaczyć klony obiektu głównego i kliknij polecenie **Zaznacz klony**.



Obiekt główny można sklonować wiele razy, ale nie można sklonować klona.

Aby powrócić do obiektu głównego klona

1. I kliknij polecenie **Przywróć do obiektu głównego**.
2. Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
   - **Klon wypełnienia** — przywraca atrybuty wypełnienia obiektu głównego.
   - **Klon konturu** — przywraca atrybuty konturu obiektu głównego.
   - **Klon kształtu ścieżki** — przywraca atrybuty kształtu obiektu głównego.
   - **Klon transformacji** — przywraca atrybuty kształtu i rozmiaru obiektu głównego.
   - **Klon maski kolorów mapy bitowej** — przywraca ustawienia kolorów obiektu głównego.



W oknie dialogowym dostępne są tylko te właściwości klona, którymi różni się on od obiektu głównego.

Ustawianie pozycji obiektów

Obiekty można pozycjonować, przeciągając je w nowe miejsce, podsuwając je lub podając ich współrzędne pionowe i poziome.

Podsuwanie oznacza przenoszenie obiektu o niewielkie odcinki przez naciskanie klawiszy **strzałek**. Odcinek taki jest nazywany skokiem podsuwania. Mikropodsuwanie umożliwia przeniesienie obiektu o odległość równą ułamkowi skoku. Szybkie podsuwanie umożliwia przeniesienie obiektu o wielokrotność skoku. Według domyślnych ustawień obiekty można podsuwać ze skokiem 0,1 cala, ale w razie potrzeby można tę wartość zmienić. Można także zmienić wartości mikropodsuwania i szybkiego podsuwania.

Aby określić położenie obiektu, można ustawić współrzędne w poziomie i w pionie względem centralnego punktu zaczepienia obiektu lub względem innego punktu zaczepienia.

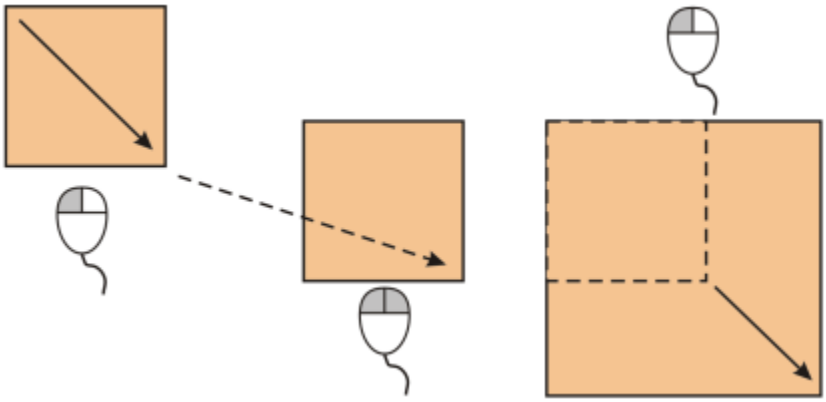
Obiekt można także przenieść na inną stronę.

Aby przenieść obiekt

1. Zaznacz obiekt.
2. Wskaż środek prostokąta ograniczającego.
3. Kiedy pojawi się wskaźnik położenia, przeciągnij obiekt do nowego położenia na rysunku.

Aby przenieść obiekt podczas rysowania

1. Rozpocznij rysowanie kształtu, takiego jak prostokąt, elipsa lub wielokąt.
2. Nie zwalniając lewego przycisku myszy, przytrzymaj prawy przycisk i przeciągnij niedokończony obiekt w nowe położenie.
3. Zwolnij prawy przycisk myszy i kontynuuj rysowanie.



Przenoszenie obiektu podczas rysowania

Aby podsunąć obiekt

Aby	Wykonaj następujące czynności
Podsunąć zaznaczony obiekt o wartość równą określonemu skokowi	Naciśnij klawisz **strzałki**.
Podsunąć zaznaczony obiekt o wartość równą ułamkowi skoku (mikropodsunięcie)	Przytrzymując klawisz **Command**, naciśnij klawisz **strzałki**.
Podsunąć zaznaczony obiekt o wielokrotność skoku (szybkie podsunięcie)	Przytrzymując klawisz **Shift**, naciśnij klawisz **strzałki**.

Aby ustawić skoki podsuwania

1. Kliknij kolejno pozycje **Układ** ▸ **Dokument** **Preferencje**.
2. W lewym oknie okna dialogowego kliknij **Linijki**.
3. Wpisz wartość w dowolnym z następujących pól:
   - **Podsuwanie**
   - **Szybkie podsuwanie**
   - **Mikropodsuwanie**

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

Aby zapisać nowe kroki podsuwania do wykorzystania na nowych rysunkach, kliknij kolejno pozycje menu **CorelDRAW** ▸ **Zapisz ustawienia jako domyślne**.

Aby określić położenie obiektu według współrzędnych X i Y

1. Zaznacz obiekt.
   Aby zmienić początek układu obiektu, kliknij punkt na przycisku **Początek układu obiektu** na pasku właściwości.
2. Wpisz wartości w następujących polach:
   - **x** — umożliwia określenie położenia obiektu względem osi X.

- **y** — umożliwia określenie położenia obiektu względem osi Y.

Wartości x i y określają dokładne położenie początku układu obiektu.

3 Naciśnij klawisz **Return**.



Początek układu obiektu, znany również jako „punkt zaczepienia” lub „punkt odniesienia”, może być środkiem obiektu lub dowolnego z uchwytów zaznaczenia obiektu. Początek układu obiektu pozostaje nieruchomy, gdy obiekt jest umieszczany przez wpisanie wartości w polach **x** i **y** na pasku właściwości.

Aby określić położenie obiektu przez zmianę punktu zaczepienia

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Transformuj.**

3 Kliknij przycisk **Rozmieść** .

4 Usuń zaznaczenie pola wyboru **Położenie względne** w inspektorze **Transformuj**.

5 Wpisz wartości w następujących polach:

- **X** — umożliwia podanie wartości określającej położenie obiektu wzdłuż osi poziomej.
- **Y** — umożliwia podanie wartości określającej położenie obiektu wzdłuż osi pionowej.

6 Zaznacz pole wyboru odpowiadające punktowi zaczepienia, który chcesz ustawić.

7 Kliknij przycisk **Zastosuj**.



Domyślnie punkt początku układu współrzędnych (0,0) znajduje się w lewym dolnym rogu strony rysunku.

Po zaznaczeniu pola wyboru **Położenie względne** w inspektorze **Transformuj** położenie punktu środkowego kotwicy oznaczone jest w polach **X** i **Y** cyframi 0,0. Po określeniu w polach **X** i **Y** innego położenia, wartości oznaczają zmianę w stosunku do bieżącego położenia mierzoną od centralnego punktu zaczepienia obiektu.

Wyrównywanie i rozkładanie obiektów

Program CorelDRAW umożliwia precyzyjne wyrównanie i rozmieszczenie obiektów na rysunku.

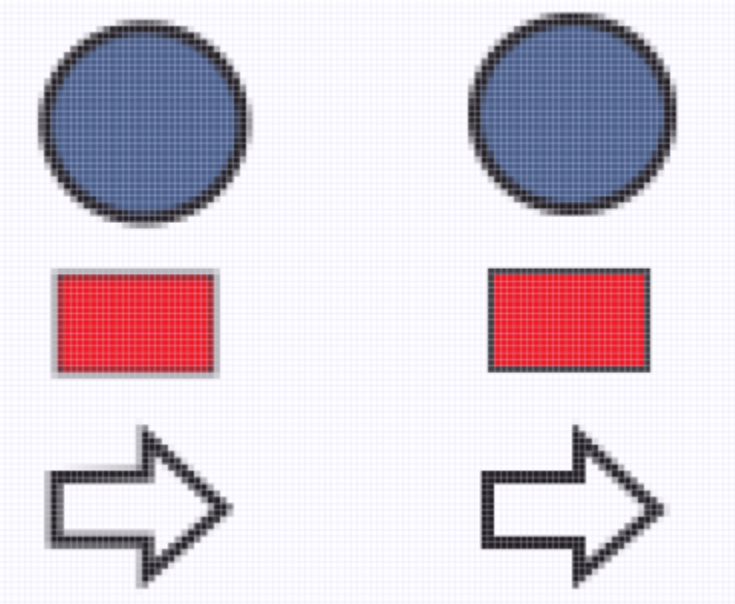
Obiekty można wyrównywać z innymi obiektami, a także z elementami strony rysunku, takimi jak jej środek, krawędzie i najbliższa linia siatki. Można także wyrównywać obiekty z określonym punktem, podając jego dokładne współrzędne x i y. Obiekty można wyrównywać względem ich krawędzi (lewej, prawej, górnej lub dolnej) lub według ich środków.

Rozmieszczanie obiektów powoduje automatyczne dodanie odstępów między nimi w zależności od ich szerokości, wysokości i punktów środkowych. Obiekty można rozmieścić w taki sposób, aby ich punkty środkowe lub wybrane krawędzie (na przykład górne lub prawe) były ułożone w równych odstępach. Obiekty można również rozmieścić tak, aby odstępy pomiędzy nimi były równe. Obiekty można rozmieścić na obszarze otaczającego je prostokąta ograniczającego lub na całej stronie rysunku. Ponadto można rozmieścić obiekty, określając odległość między nimi.



Rozrzucone obiekty (po lewej) wyrównane w pionie i rozmieszczone równomiernie (po prawej)

Celem zapobieżenia nieostrym krawędziom obiektów przeznaczonych do zastosowania w sieci, możesz wyrównać obiekty z siatką pikseli. Funkcja ta spowoduje ponowne wyrównanie węzłów lub krawędzi obiektów, celem ich prawidłowego ustawienia względem siatki pikseli.



Celem zapobieżenia nieostrym krawędziom obiektów, możesz wyrównać obiekty z siatką pikseli.

Aby wyrównać obiekty

1. Zaznacz obiekty.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Wyrównanie i rozkład** ▸ **Wyrównanie i rozkład**.
3. W obszarze w inspektorze **Wyrównanie i rozkład** wybierz punkt odniesienia, wykonując zadanie z poniższej tabeli:

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyrównać obiekt względem konkretnego obiektu	Kliknij przycisk **Wybrane obiekty**  . Jeśli obiekty są zaznaczane pojedynczo, punktem odniesienia dla wyrównania pozostałych obiektów będzie obiekt zaznaczony jako ostatni. Jeśli obiekty zostaną zaznaczone markizą, jako

Aby	Wykonaj następujące czynności
	punkt odniesienia użyty zostanie obiekt ustawiony w lewym górnym narożniku.
Wyrównać obiekt z krawędzią strony	Kliknij przycisk **Krawędź strony**  .
Wyrównać obiekt ze środkiem strony	Kliknij przycisk **Środek strony**  . Aby wyrównać środek obiektu ze środkiem strony, upewnij się, że przyciski **Wyrównaj środek w poziomie**  i **Wyrównaj środek w pionie**  w obszarze **Wyrównanie** są włączone.
Wyrównać obiekt do najbliższej linii siatki	Kliknij przycisk **Siatka**  .
Wyrównać obiekt do konkretnego punktu	Kliknij przycisk **Określony punkt**  , a następnie wpisz wartości w polach **X** i **Y**. Możesz także określić punkt interaktywnie, klikając przycisk **Określ punkt** i klikając w oknie dokumentu.

4 W obszarze **Wyrównanie** inspektora kliknij jeden z poniższych przycisków, aby użyć krawędzi lub środka do wyrównania.

- **Wyrównaj do lewej**  — aby wyrównać lewe krawędzie obiektów
- **Wyrównaj środek w poziomie**  — aby wyrównać środki obiektów wzdłuż osi pionowej
- **Wyrównaj do prawej**  — aby wyrównać prawe krawędzie obiektów
- **Wyrównaj do góry**  — aby wyrównać górne krawędzie obiektów
- **Wyrównaj środek w pionie**  — aby wyrównać środki obiektów wzdłuż osi poziomej
- **Wyrównaj do dołu**  — aby wyrównać dolne krawędzie obiektów

Aby wyrównać obiekty względem ich konturów, zaznacz pole wyboru **Użyj konturu obiektu**.

Można również

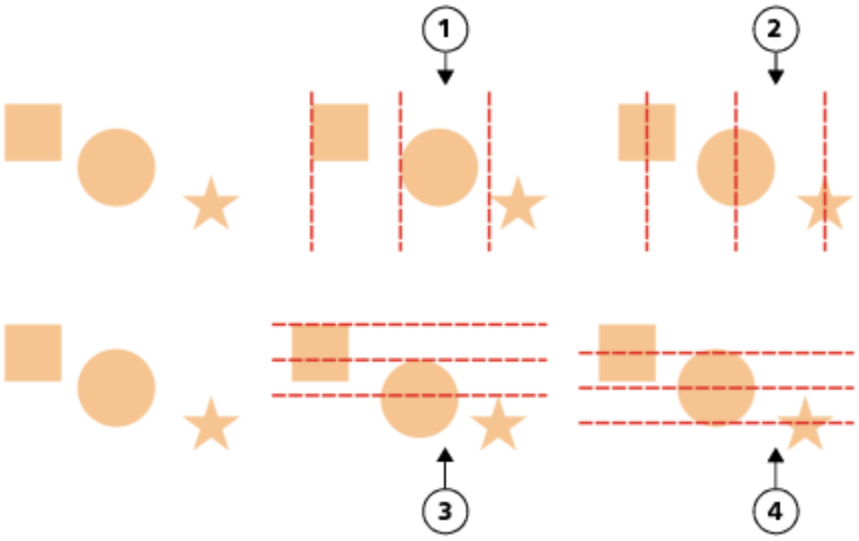
Ustawić opcję wyrównania dla obiektów tekstowych	Przed kliknięciem jednego z przycisków wyrównania opisanych w poprzednim kroku, należy kliknąć jeden z następujących przycisków w obszarze **Tekst**: • **Linia bazowa pierwszego wiersza**  — powoduje wyrównanie i rozkład tekstu do linii bazowej pierwszego wiersza. • **Linia bazowa ostatniego wiersza**  — powoduje wyrównanie i rozkład tekstu do linii bazowej ostatniego wiersza. • **Prostokąt ograniczający**  — powoduje wyrównanie i rozkład tekstu według jego prostokąta ograniczającego.

Obiekty można także szybko wyrównać z innym obiektem bez używania okna dokowanego **Wyrównanie i rozkład** Symbol klawiatury i litera obok nazwy polecenia wskazuje skrót klawiaturowy, którego można użyć do wyrównania obiektów.

Można także wyrównać wszystkie obiekty ze środkiem strony, w pionie i w poziomie, naciskając klawisz **P**.

Rozkładanie obiektów

1. Zaznacz obiekty.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Wyrównanie i rozkład** ▸ **Wyrównanie i rozkład**.
3. Aby wybrać obszar, w którym obiekty są rozmieszczane, kliknij jeden z poniższych przycisków w obszarze **Rozłóż względem** inspektora **Wyrównanie i rozkład**:
   - **Obszar zaznaczenia** — rozmieszcza obiekty na obszarze otaczającego je prostokąta ograniczającego.
   - **Krawędź strony** — rozmieszcza obiekty na całej stronie rysunku.
4. Aby rozmieścić obiekty poziomo, kliknij jeden z poniższych przycisków:
   - **Rozłóż do lewej** — rozmieszcza lewe krawędzie obiektów w równych odstępach.
   - **Rozłóż środki w poziomie** — rozmieszcza środkowe punkty obiektów w równych odstępach wzdłuż osi poziomej.
   - **Rozłóż do prawej** — rozmieszcza prawe krawędzie obiektów w równych odstępach.
   - **Rozłóż przestrzeń w poziomie** — umieszcza równe odstępy pomiędzy obiektami wzdłuż osi poziomej.
5. Aby rozmieścić obiekty pionowo, kliknij jeden z poniższych przycisków:
   - **Rozłóż do góry** — rozmieszcza górne krawędzie obiektów w równych odstępach.
   - **Rozłóż środki w pionie** — rozmieszcza środkowe punkty obiektów w równych odstępach wzdłuż osi pionowej.
   - **Rozłóż od dołu** — rozmieszcza dolne krawędzie obiektów w równych odstępach.
   - **Rozłóż przestrzeń w pionie** — umieszcza równe odstępy pomiędzy obiektami wzdłuż osi pionowej.



Górny rząd: opcje rozmieszczania obiektów w poziomie. 1) Opcja Do lewej rozmieszcza lewe krawędzie obiektów w równych odstępach. 2) Opcja Do środka rozmieszcza punkty środkowe obiektów w równych odstępach.

Dolny rząd: opcje rozmieszczania obiektów w pionie. 3) Opcja Do góry rozmieszcza górne krawędzie obiektów w równych odstępach. 4) Opcja Do środka rozmieszcza punkty środkowe obiektów w równych odstępach.

Aby rozmieścić obiekty w określonej odległości

1. Zaznacz obiekty.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Wyrównanie i rozkład** ▸ **Wyrównanie i rozkład**.
3. W obszarze **Rozłóż względem** inspektora **Wyrównanie i rozkład** kliknij przycisk **Odstęp między obiektami**.
4. Wpisz wartości w polach **X** i **Y**.
5. Aby rozłożyć obiekty w poziomie, kliknij dowolny przycisk rozkładu poziomego.
6. Aby rozłożyć obiekty w pionie, kliknij dowolny przycisk rozkładu pionowego.

Aby wyrównać obiekt z siatką pikseli

1. Zaznacz obiekt.

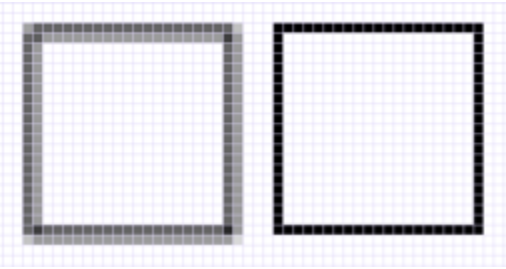
   Aby zobaczyć rezultaty, kliknij **Pokaż** ▸ **Piksele** i ustaw przybliżenie na 800 % lub więcej.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Wyrównanie i rozkład** ▸ **Wyrównanie i rozkład**.
3. W inspektorze **Wyrównanie i rozkład** kliknij przycisk **Wyrównaj z siatką pikseli**.

   Prostokąt ograniczający obiektu zostanie wyrównany z siatką pikseli.

Funkcja **Wyrównaj z siatką pikseli** współpracuje z podstawowymi krzywymi i kształtami. Funkcja ta nie jest dostępna dla obiektów złożonych i efektów, takich jak symbole, tekst, grupy symetrii, efekty wektorowe i obiekty szybki kadr.

Stosowanie hintingu obiektów

Hinting obiektów umożliwia poprawianie odwzorowania obiektów przez dostosowywanie wyświetlania obiektu w taki sposób, że wyrównuje się on z siatką pikseli. Przykładowo podczas tworzenia przycisku przeznaczonego do publikacji w Internecie można włączyć hinting obiektów w celu zapewnienia, że obiekt pozostanie czysty i wyraźny po wyeksportowaniu do mapy bitowej.



Widok Piksele kwadratu (po lewej) z 1-pikselową szerokością linii, która została utworzona bez hintingu obiektów. Kopia kwadratu (po prawej) z zastosowanym hintingiem obiektów.

Aby zastosować hinting obiektów

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Hinting obiektu**.

Przyciąganie obiektów

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

Obiekty można przyciągać do innych obiektów, do elementów na stronie (np. do środka strony), siatki dokumentu, siatki pikseli, siatki bazowej i prowadnic. Podczas edycji lub rysowania w perspektywie można przyciągać obiekty do linii perspektywy. Podczas edytowania grup symetrii można również przyciągać obiekty do linii symetrii. Wszystkie opcje przyciągania można włączyć lub wyłączyć z menu **Widok** oraz przy użyciu przycisku **Przyciągnij do** na standardowym pasku zadań.

Jeśli konieczne jest tymczasowe wyłączenie wybranych opcji przyciągania, można wyłączyć całe przyciąganie przy użyciu przycisku **Wyłącz przyciąganie** na standardowym pasku zadań lub z menu **Widok**. Aby przywrócić wybrane opcje przyciągania, można włączyć przyciąganie przy użyciu tych samych elementów sterujących.

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



Wskaźnik został przyciągnięty do końcowego węzła wkrętu (góra), a następnie wkręt został przeciągnięty tak, że nastąpiło jego przyciągnięcie do środka elipsy (dół).

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

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

Tryb przyciągania	Opis	Wskaźnik trybu przyciągania
Styczna	Umożliwia przyciągnięcie do punktu na łuku, okręgu lub elipsie w miejscu, w którym linia styka się obiektem, lecz go nie przecina	
Prostopadła	Umożliwia przyciągnięcie do punktu segmentu w miejscu, w którym linia jest prostopadła do obiektu	
Krawędź	Umożliwia przyciągnięcie do punktu stykającego się z krawędzią obiektu	
Do środka	Umożliwia przyciągnięcie do środka najbliższego obiektu (środka masy łuku, wielokąta foremnego lub krzywej)	
Linia bazowa tekstu	Umożliwia przyciągnięcie do punktu na linii bazowej tekstu ozdobnego lub akapitowego	

Można zmienić różne ustawienia przyciągania. Na przykład można wyłączyć niektóre lub wszystkie tryby przyciągania, aby przyśpieszyć działanie aplikacji. Można także ustawić próg przyciągania, określający odległość od wskaźnika, przy której punkt przyciągania staje się aktywny.

Podczas przenoszenia lub przekształcania obiektu wskaźnik może przyciągać się do punktu przyciągania w samym obiekcie. Można wyłączyć przyciąganie obiektów do ich własnych punktów przyciągania, co jest przydatne do przenoszenia i przekształcania złożonych obiektów.

Aby włączyć lub wyłączyć przyciąganie

- Wykonaj co najmniej jedno zadanie z poniższej tabeli:

Aby	Wykonaj następujące czynności
Włączyć przyciąganie dla wszystkich obiektów	Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Przyciągaj do** ▸ **Obiekty**.
Włączyć przyciąganie obiektów do elementów strony (krawędzi, punktów środkowych krawędzi i środka strony)	Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Przyciągaj do** ▸ **Strona**.
Włączyć przyciąganie obiektów do siatki pikseli	Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Przyciągaj do** ▸ **Piksele**. Ta opcja jest dostępna, tylko jeśli jest włączony widok pikseli. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Tryby widoku” na stronie 79.
Włączyć przyciąganie obiektów do siatki dokumentu	Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Przyciągaj do** ▸ **Siatka dokumentu**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Siatka dokumentu i siatka pikseli” na stronie 765.
Włączyć przyciąganie obiektów do siatki bazowej	Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Przyciągaj do** ▸ **Siatka bazowa**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Siatka bazowa” na stronie 767.
Włączyć przyciąganie obiektów do prowadnic	Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Przyciągaj do** ▸ **Prowadnice**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Ustawianie prowadnic” na stronie 767.
Włączyć lub wyłączyć przyciąganie obiektów do linii perspektywy	Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Przyciągaj do** ▸ **Linie perspektywy**. Linie perspektywiczne obejmują linie horyzontu i rzutni. Opcja ta jest dostępna tylko podczas rysowania lub edytowania grup perspektywy. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Edytowanie grup perspektywy” na stronie 313.
Włączyć przyciąganie obiektów do linii symetrii	Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Przyciągaj do** ▸ **Linie symetrii**. Ta opcja jest dostępna tylko w trybie symetrii. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Edytuj symetrię” na stronie 298.



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



Można również nacisnąć kombinację klawiszy **Command +Shift + Z**, aby włączyć lub wyłączyć przyciąganie do obiektów, oraz klawisze **Command +Shift + Y**, aby włączyć lub wyłączyć przyciąganie do siatki dokumentu.

Tryby przyciągania można także włączyć i wyłączyć przy użyciu przycisku **Przyciągaj do** na standardowym pasku narzędzi.

Aby wyłączyć i włączyć przyciąganie

- Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Wyłącz przyciąganie**.

  Znak wyboru obok polecenia oznacza, że wszystkie funkcje przyciągania są wyłączone. Polecenia menu **Widok** ▸ **Przyciągaj do** i przycisk **Przyciągaj do** na standardowym pasku zadań stają się wyszarzone. Ponowne kliknięcie polecenia **Widok** ▸ **Wyłącz przyciąganie** włącza ponownie wszystkie funkcje przyciągania oraz przywraca wszystkie wybrane opcje przyciągania.



Wszystkie opcje przyciągania można wyłączyć lub wyłączyć, naciskając przycisk **Przyciągaj do** na standardowym pasku narzędzi i wybierając **Wyłącz przyciąganie**.

Aby tymczasowo wyłączyć przyciąganie podczas przesuwania obiektu, należy przytrzymać klawisz **Q**.

Aby przyciągać obiekty

1. Zaznacz obiekt, który chcesz przyciągnąć do obiektu docelowego.
2. Przesuń wskaźnik na obiekt, tak aby został podświetlony punkt przyciągania.
3. Przeciągnij obiekt w pobliże obiektu docelowego, tak aby punkt przyciągania na obiekcie docelowym został podświetlony.



Aby obiekt przyciągnąć podczas jego rysowania, przeciągnij wskaźnikiem myszy w oknie rysunku, tak aby został podświetlony punkt przyciągania w obiekcie docelowym.

Aby zmienić ustawienia przyciągania

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. W lewym oknie okna dialogowego kliknij **Przyciąganie**.
3. Aby włączyć przyciąganie obiektów do elementów strony (krawędzi i środka strony) zaznacz pole **Przyciągnij do strony**.
4. Zaznacz co najmniej jedno pole w obszarze **Tryby**.
   Aby włączyć wszystkie tryby przyciągania, kliknij przycisk **Zaznacz wszystko**.
   Aby wyłączyć wszystkie tryby przyciągania, nie wyłączając przy tym przyciągania, kliknij przycisk **Usuń zaznaczenie wszystkiego**.
5. Wpisz wartość w polu **Promień przyciągania**, aby w pikselach określić promień pola przyciągania wokół wskaźnika.

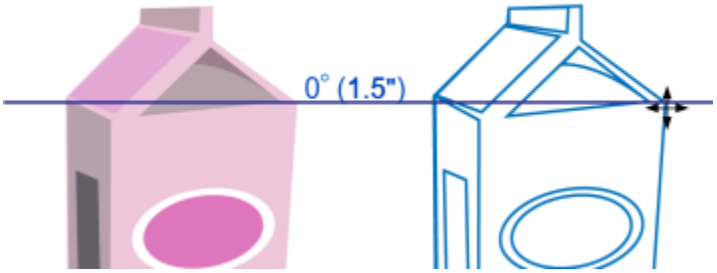
Można również

Zapobiegać przyciąganiu obiektów do ich własnych punktów przyciągania	Usuń zaznaczenie pola wyboru **Przyciągaj obiekty do samych siebie**. Wskazówka: Przyciąganie obiektów do samych siebie można włączać i wyłączać, naciskając kombinację klawiszy **Command + Shift + H.**
Wyświetlić lub ukryć wskaźniki trybów przyciągania	Włącz lub wyłącz opcję **Pokaż punkty przyciągania**.
Wyświetlić lub ukryć etykietki ekranowe	Włącz lub wyłącz opcję **Wyświetl tryb przyciągania we wskazówkach wyświetlanych na ekranie**.

Prowadnice dynamiczne

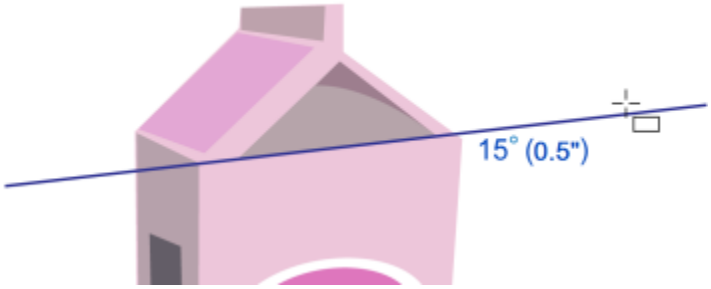
W celu precyzyjniejszego przenoszenia, wyrównywania i rysowania obiektów względem innych obiektów można wyświetlić prowadnice dynamiczne. Prowadnice dynamiczne mają charakter tymczasowy i można je poprowadzić z następujących punktów przyciągania w obiektach: węzła, środka, ćwiartki i linii bazowej tekstu. Więcej informacji na temat punktów przyciągania i trybów przyciągania można znaleźć w sekcji „Przyciąganie obiektów” na stronie 356.

Podczas przeciągania obiektu wzdłuż prowadnicy dynamicznej można zobaczyć odległość obiektu od punktu przyciągania użytego do utworzenia danej prowadnicy dynamicznej, co pomaga w precyzyjnym umieszczeniu obiektu. Prowadnic dynamicznych można używać w celu umieszczania obiektów względem innych obiektów podczas ich rysowania. Ponadto można wyświetlić przecinające się prowadnice dynamiczne, a następnie umieścić obiekt w miejscu ich przecięcia.



Prowadnica dynamiczna została wyprowadzona z węzła w obiekcie po lewej. Etykietka ekranowa obok węzła pokazuje kąt prowadnicy dynamicznej (0°) oraz odległość między węzłem a wskaźnikiem (1,5 cala). Obiekt po prawej został przeciągnięty wzdłuż prowadnicy dynamicznej i ustawiony dokładnie 1,5 cala od węzła, który posłużył do wygenerowania prowadnicy dynamicznej.

Prowadnice dynamiczne zawierają niewidoczne znaczniki podziału, zwane tu podziałkami, ku którym ciąży wskaźnik myszy. Podziałki umożliwiają precyzyjne przemieszczanie obiektów wzdłuż prowadnicy dynamicznej. Odstępy podziałek można dostosować do własnych potrzeb, a także można wyłączyć przyciąganie do podziałek. Możliwe jest ustawienie innych opcji prowadnic dynamicznych. Na przykład można określić wyświetlanie prowadnic dynamicznych pod jednym lub kilkoma wzorcowymi kątami lub pod kątem określonym przez użytkownika. Ustawienia kątów można wyświetlić na podglądzie. Można też dostosować kolor i styl linii prowadnic dynamicznych. Gdy prowadnica dynamiczna nie jest już potrzebna pod pewnym kątem, można dane ustawienie usunąć. Ponadto można wyświetlać prowadnice dynamiczne stanowiące przedłużenie segmentów linii.



Ta prowadnica dynamiczna stanowi przedłużenie segmentu linii.

Prowadnice dynamiczne można w dowolnej chwili wyłączyć.

Aby włączyć lub wyłączyć prowadnice dynamiczne

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

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

Prowadnice dynamiczne można włączać lub wyłączać naciskając kombinację klawiszy **Shift + Command + D**.

Aby wyświetlić prowadnice dynamiczne

1. Mając włączone prowadnice dynamiczne, kliknij narzędzie rysowania.
2. Przesuń wskaźnik myszy na potencjalny punkt przyciągania obiektu, a następnie odsuń wskaźnik myszy.

3 Powtarzając punkt 2 w odniesieniu do innych obiektów, wyświetl inne prowadnice dynamiczne.

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



Potencjalne punkty przyciągania — w węźle, środku, ćwiartce i na linii bazowej tekstu — są wyświetlane tylko wtedy, gdy aktywne są odpowiadające im tryby przyciągania. Więcej informacji na temat punktów przyciągania i trybów przyciągania można znaleźć w sekcji „Przyciąganie obiektów” na stronie 356.



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

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

Aby umieścić obiekt w stosunku do innego obiektu

1 Mając włączone prowadnice dynamiczne, zaznacz obiekt.

Aby przemieścić obiekt według określonego punktu przyciągania, przesuń wskaźnik myszy na punkt przyciągania, tak aby dany punkt został podświetlony.

2 Przeciągnij obiekt do potencjalnego punktu przyciągania obiektu docelowego.

3 Gdy punkt przyciągania obiektu docelowego zostanie podświetlony, ustaw obiekt, przeciągając go wzdłuż prowadnicy dynamicznej.



Potencjalne punkty przyciągania — w węźle, środku, ćwiartce i na linii bazowej tekstu — są wyświetlane tylko wtedy, gdy aktywne są odpowiadające im tryby przyciągania. Więcej informacji na temat punktów przyciągania i trybów przyciągania można znaleźć w sekcji „Przyciąganie obiektów” na stronie 356.

Aby narysować obiekt w stosunku do innego obiektu

1 Mając włączone prowadnice dynamiczne, kliknij narzędzie rysowania.

2 Przesuń wskaźnik myszy na potencjalny punkt przyciągania obiektu.

3 Gdy punkt przyciągania zostanie podświetlony, przesuń wskaźnik myszy, aby wyświetlić prowadnicę dynamiczną.

4 Przesuń wskaźnik myszy wzdłuż prowadnicy dynamicznej do miejsca rysowania, a następnie, przeciągając wskaźnikiem, narysuj obiekt.



Potencjalne punkty przyciągania — w węźle, środku, ćwiartce i na linii bazowej tekstu — są wyświetlane tylko wtedy, gdy aktywne są odpowiadające im tryby przyciągania. Więcej informacji na temat punktów przyciągania i trybów przyciągania można znaleźć w sekcji „Przyciąganie obiektów” na stronie 356.

Aby umieścić obiekt na przecięciu prowadnic dynamicznych

1 Mając włączone prowadnice dynamiczne, zaznacz obiekt.

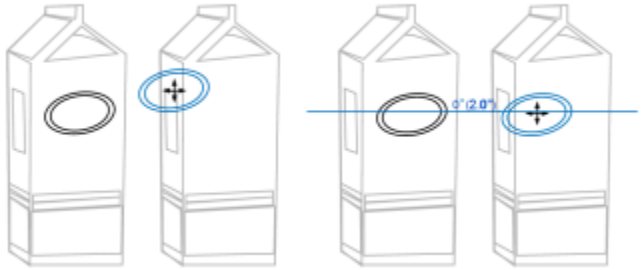
Aby przemieścić obiekt przy użyciu określonego punktu przyciągania, przesuń wskaźnik myszy na punkt przyciągania, tak aby dany punkt został podświetlony.

2 Przeciągnij obiekt do potencjalnego punktu przyciągania innego obiektu, następnie przeciągnij wskaźnikiem myszy, aby wyświetlić prowadnicę dynamiczną; nie zwalniaj naciśniętego przycisku myszy.

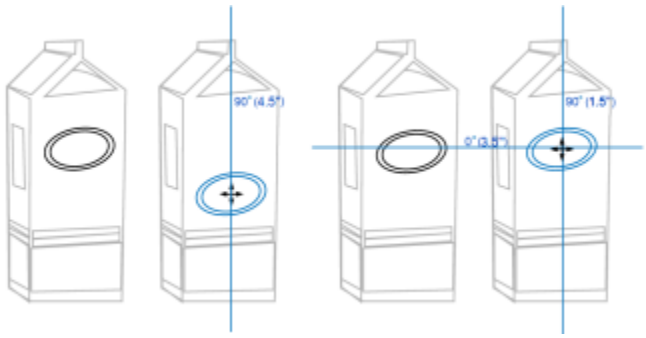
3 Przeciągnij obiekt do innego potencjalnego punktu przyciągania. Gdy punkt przyciągania zostanie podświetlony, przeciągnij wskaźnikiem myszy, aby wyświetlić kolejną prowadnicę dynamiczną w miejscu przecięcia obu prowadnic.

4 Gdy zostanie wyświetlony punkt przecięcia, zwolnij przycisk myszy.

W poniższym przykładzie przecinające się prowadnice dynamiczne wykorzystano do dokładnego ustawienia elipsy.



Najpierw elipsa została przeciągnięta za środkowy punkt przyciągania (po lewej) do krawędzi drugiego pudełka, a następnie w prawo, co spowodowało wyświetlenie prowadnicy dynamicznej (po prawej).



Elipsa została przeciągnięta do krawędzi pudełka, a następnie w dół, co spowodowało wyświetlenie kolejnej prowadnicy dynamicznej (po lewej). Na koniec elipsa została ustawiona na przecięciu prowadnic dynamicznych (po prawej).

Potencjalne punkty przyciągania — w węźle, środku, ćwiartce i na linii bazowej tekstu — są wyświetlane tylko wtedy, gdy aktywne są odpowiadające im tryby przyciągania. Więcej informacji na temat punktów przyciągania i trybów przyciągania można znaleźć w sekcji „Przyciąganie obiektów” na stronie 356.

Aby ustawić opcje prowadnic dynamicznych,

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Prowadnice w czasie rzeczywistym**.

2 W inspektorze **Prowadnice w czasie rzeczywistym** kliknij przycisk **Prowadnice dynamiczne**.

3 Wykonaj co najmniej jedno zadanie z poniższej tabeli.

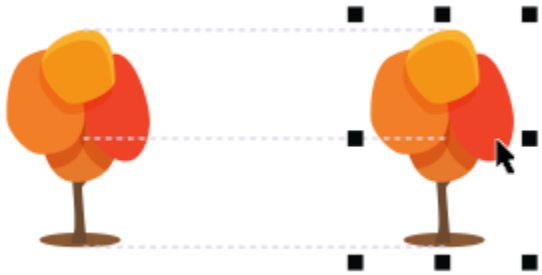
Aby	Wykonaj następujące czynności
Włączyć lub wyłączyć prowadnice dynamiczne	Zaznacz lub odznacz pole wyboru w prawym górnym rodu sekcji **Prowadnice dynamiczne** inspektora.
Zmienić styl linii prowadnic dynamicznych	Otwórz selektor **Styl linii**, a następnie wybierz styl linii.
Zmienić kolor prowadnic dynamicznych	Otwórz selektor **Kolor linii**, a następnie wybierz kolor.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyświetlanie lub ukrywanie kąta prowadnic dynamicznych oraz odległości od punktów przyciągania wykorzystywanych do tworzenia prowadnicy dynamicznej	Kliknij przycisk **Wyświetlaj etykietki ekranowe**  .
Wyświetlić prowadnice dynamiczne stanowiące przedłużenie segmentów linii	Kliknij przycisk **Rozciągnij wzdłuż segmentu**  .
Przeciągnąć do określonych niewidocznych sekcji wzdłuż prowadnicy dynamicznej	Kliknij przycisk **Przyciągaj do podziałki**  , a następnie wprowadź wartość w polu **Odstępy podziałek**.
Wybrać kąt wyświetlania prowadnic dynamicznych	Włączyć lub wyłączyć pola wyboru kąta Gdy pole wyboru kąta jest zaznaczone, w oknie **Podgląd prowadnic** wyświetlany jest podgląd odpowiedniej prowadnicy dynamicznej.
Dodać niestandardowy kąt prowadnicy dynamicznej	Wprowadź wartość w polu **Kąt niestandardowy**, a następnie kliknij przycisk **Dodaj kąt niestandardowy**  .
Usunąć kąt prowadnicy dynamicznej	Wybierz prowadnicę dynamiczną z listy, a następnie kliknij przycisk **Usuń kąt niestandardowy** .
Wyświetlić prowadnice dynamiczne pod wszystkimi dostępnymi kątami	Kliknij przycisk **Zaznacz wszystko**  .
Wyłączyć prowadnice dynamiczne pod wszystkimi dostępnymi kątami	Kliknij przycisk **Odznacz wszystkie**  .

Prowadnice wyrównania

Obiekty można wyrównywać interakcyjnie na stronie rysunku, używając prowadnic wyrównania. Prowadnice wyrównania to prowadnice tymczasowe, wyświetlane podczas tworzenia, zmieniania rozmiaru lub przesuwania obiektów w odniesieniu do innych obiektów w pobliżu. Podczas gdy prowadnice dynamiczne zapewniają precyzyjne pomiary podczas tworzenia rysunków technicznych, prowadnice wyrównania są przydatne w układzie strony, ponieważ umożliwiają szybkie i dokładne wyrównywanie elementów tekstowych lub graficznych.

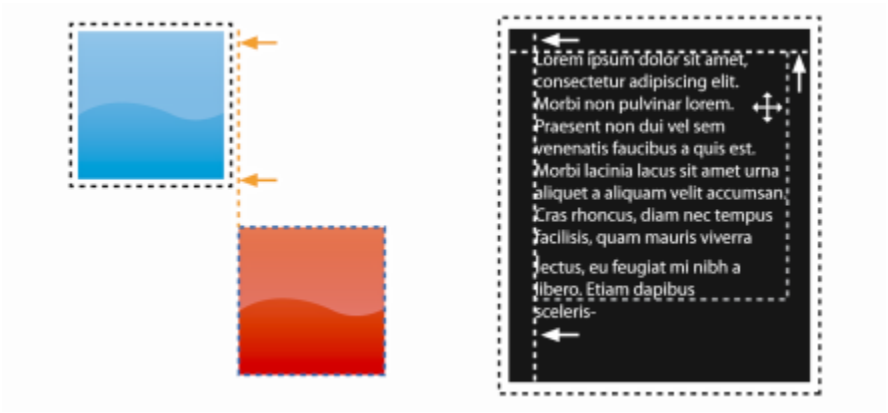
Prowadnice wyrównania pomagają w wyrównywaniu obiektu względem środka innego obiektu (od środka do środka) oraz w wyrównywaniu krawędzi obiektu z krawędzią innego obiektu (od krawędzi do krawędzi). Ponadto można wyrównać krawędź obiektu ze środkiem innego obiektu (od krawędzi do środka).



Prowadnice wyrównania są wyświetlane podczas przemieszczania obiektu.

Aby wyrównać obiekt w ustalonej odległości od innego obiektu, można ustawić marginesy prowadnic wyrównania. Po określeniu marginesów można wybrać sposób wyświetlania prowadnic krawędzi: mogą się one przemieszczać za marginesami lub za marginesami i krawędziami obiektu.

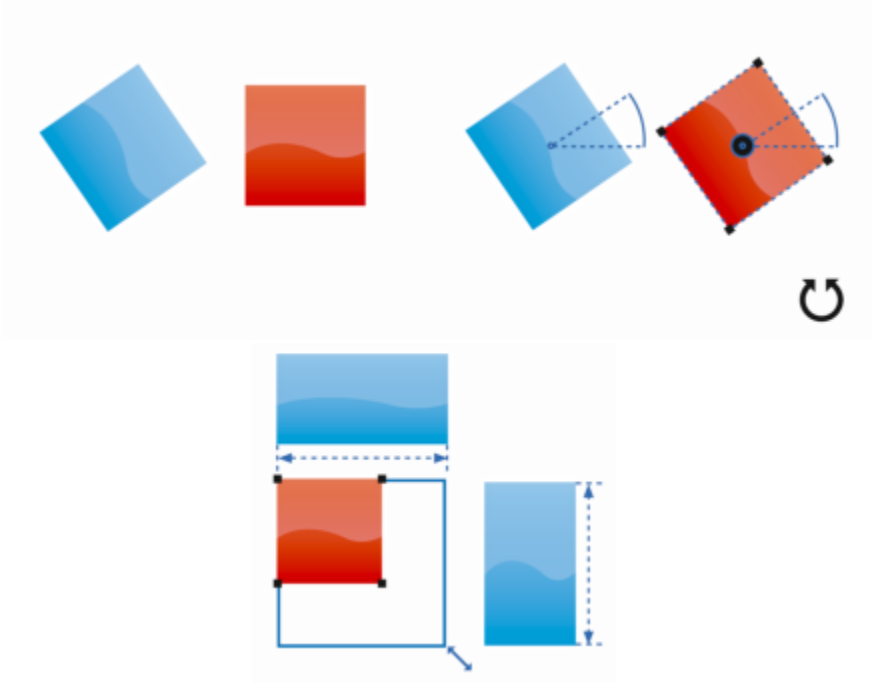
Prowadnice wyrównania marginesów umożliwiają wykorzystywanie marginesów wsuniętych, wysuniętych lub obu typów jednocześnie. Dla prowadnic wyrównania marginesu pionowego i poziomego dostępne są osobne elementy sterujące. Dzięki temu można zmienić ustawienia jednego marginesu, nie zmieniając ustawień drugiego.



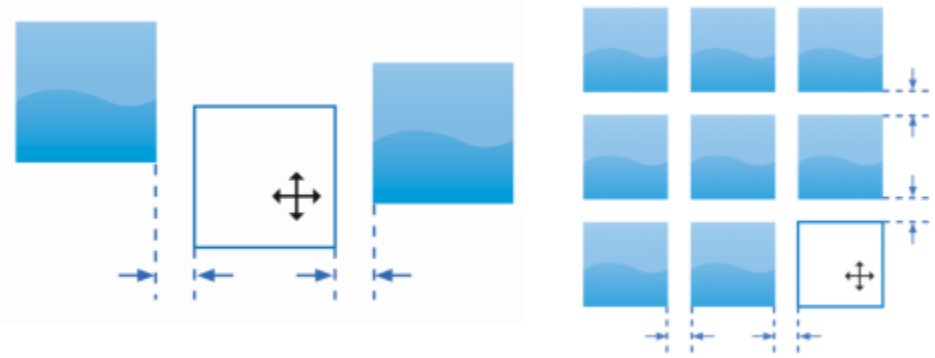
Możliwe jest wysunięcie (w lewo) lub wsunięcie (w prawo) prowadnic wyrównania marginesów.

Prowadnice wyrównania są domyślnie wyłączone. Prowadnice wyrównania można łatwo włączać, wyłączać i modyfikować ich domyślne ustawienia, w tym kolor i styl linii. Można wybrać, czy prowadnice wyrównania mają być wyświetlane dla poszczególnych obiektów w grupie czy dla prostokąta ograniczającego grupę jako całość.

Funkcja Inteligentne odstępy umożliwia dokładne ustawienie obiektu względem innych obiektów na ekranie, zaś funkcja Inteligentne wymiarowanie umożliwia intuicyjne skalowanie i obracanie obiektu względem innych obiektów na ekranie.



Funkcja Inteligentne wymiarowanie wyświetla wskaźniki, gdy obiekt jest obracany o ten sam kąt (góra) lub skalowany do rozmiaru identycznego do najbliższego obiektu (dół).



Funkcja Inteligentne odstępy wyświetla wskaźniki, gdy obiekt znajduje się w równej odległości między dwoma innymi obiektami (lewo) lub ma odstępy identyczne do najbliższych obiektów na ekranie (prawo).

Aby włączyć lub wyłączyć prowadnice wyrównania

- Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Prowadnice wyrównania**.

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

Prowadnice wyrównania można również włączyć naciskając kombinację klawiszy **Shift + Command + A**.

Aby zmodyfikować ustawienia prowadnicy wyrównania

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Prowadnice w czasie rzeczywistym**.

2 W **oknie dokowanym** , kliknij przycisk **Prowadnice wyrównania** .

3 Wykonaj dowolne z poniższych zadań.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Włączyć lub wyłączyć prowadnice wyrównania	Zaznacz pole wyboru w prawym górnym rogu sekcji okna dokowanego **Prowadnice wyrównania** albo usuń jego zaznaczenie.
Zmienić kolor prowadnic wyrównania	Otwórz selektor **Kolor linii**, a następnie wybierz kolor.
Zmienić styl linii prowadnic wyrównania	Otwórz selektor **Styl linii**, a następnie wybierz styl linii.
Ustawić prowadnice tak, aby wyrównać krawędź obiektu z krawędzią innego obiektu	Kliknij przycisk **Krawędzie obiektu** .
Ustawić prowadnice tak, aby wyrównać krawędź obiektu ze środkiem innego obiektu	Kliknij przycisk **Środek obiektu** .
Ustawić prowadnice tak, aby wyrównać względem poszczególnych obiektów w grupie	Kliknij przycisk **Poszczególne obiekty w grupie** .
Rozłożyć obiekty z wykorzystaniem odstępów identycznych z najbliższymi obiektami na ekranie	Upewnij się, że przycisk **Inteligentne odstępy** jest włączony, i przeciągaj obiekt do momentu pojawienia się strzałki wskaźnika.
Umieść obiekt w równych odległościach pomiędzy dwoma innymi obiektami	Upewnij się, że przycisk **Inteligentne odstępy** jest włączony, i przeciągnij obiekt pomiędzy dwa inne obiekty do momentu pojawienia się strzałki wskaźnika.
Skalować obiekty do wymiarów identycznych, jak wymiary innych obiektów na ekranie	Upewnij się, że przycisk **Inteligentne wymiarowanie** jest włączony, i skaluj obiekt do momentu pojawienia się strzałki wskaźnika.
Obrócić obiekty o kąt identyczny, jak inne obiekty na ekranie	Upewnij się, że przycisk **Inteligentne wymiarowanie** jest włączony, i obracaj obiekt do momentu pojawienia się wskaźników obrotu.

Aby dodać prowadnice wyrównania marginesu

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Prowadnice w czasie rzeczywistym**.

2 W **oknie dokowanym** , kliknij przycisk **Prowadnice wyrównania** .

3 Wykonaj dowolne z poniższych zadań.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać prowadnice wyrównania marginesu	Zaznacz pole wyboru **Marginesy**. Jeśli pole wyboru **Marginesy** nie jest wyświetlane, kliknij przycisk strzałki w dolnej części sekcji **Prowadnice wyrównania**.
Zmienić kolor linii marginesów	Otwórz selektor **Kolor linii marginesu**, a następnie wybierz kolor.
Zmienić styl linii marginesów	Otwórz selektor **Styl linii marginesu**, a następnie wybierz styl linii.
Ustawić marginesy poziome	W oknie **Margines poziomy** wprowadź wartość, kliknij przycisk **Margines poziomy** , a następnie wybierz jedną z poniższych opcji: • **Wysuń poziomo** — tworzy margines w określonej odległości wokół obiektu. • **Wsuń poziomo** — tworzy margines w określonej w głąb obiektu. • **Wysuń i wsuń poziomo** — tworzy margines w określonej odległości wokół oraz w głąb obiektu.
Ustawić marginesy pionowe	W oknie **Margines pionowy** wprowadź wartość, kliknij przycisk **Margines pionowy** , a następnie wybierz jedną z poniższych opcji: • **Wysuń pionowo** — tworzy margines w określonej odległości wokół obiektu. • **Wsuń pionowo** — tworzy margines w określonej w głąb obiektu. • **Wysuń i wsuń pionowo** — tworzy margines w określonej odległości wokół oraz w głąb obiektu.
Zablokować współczynnik proporcji między marginesem poziomym a pionowym	Kliknij przycisk **Zablokuj współczynnik proporcji** .
Wyświetlić jedynie prowadnice wyrównania marginesu	Wyłącz przyciski **Krawędzie obiektów**, **Środki obiektów**, **Inteligentne odstępy** i **Inteligentne wymiarowanie**.
Wyłączyć marginesy poziome	Kliknij przycisk **Margines poziomy**, a następnie wybierz opcję **Bez marginesu poziomego**.
Wyłączyć marginesy pionowy	Kliknij przycisk **Margines pionowy**, a następnie wybierz opcję **Bez marginesu pionowego** .

Zmienić kolejności obiektów

Kolejność ułożenia obiektów na warstwie lub stronie można zmieniać, przenosząc obiekty na wierzch lub na spód innych obiektów. Można również dokładnie określić pozycje obiektów w porządku ich ułożenia w warstwie lub odwrócić porządek ułożenia wielu obiektów.



Cztery obiekty (po lewej) zostały uporządkowane od góry do dołu tak, aby uzyskać ostateczny obraz (po prawej).

Aby przenieść obiekt w kolejności ułożenia

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Kolejność**, a następnie kliknij jedno z następujących poleceń:

- **Przesuń na wierzch strony** — przenosi zaznaczony obiekt przed wszystkie inne obiekty na stronie.
- **Przesuń na spód strony** — przenosi zaznaczony obiekt za wszystkie inne obiekty na stronie.
- **Przesuń na wierzch warstwy** — przenosi zaznaczony obiekt przed wszystkie inne obiekty na aktywnej warstwie.
- **Przesuń na spód warstwy** — przenosi zaznaczony obiekt za wszystkie inne obiekty na aktywnej warstwie.
- **Przesuń wyżej** — przenosi zaznaczony obiekt o jedną pozycję w górę. Jeśli zaznaczony obiekt znajduje się przed wszystkimi innymi obiektami na aktywnej warstwie, zostanie przeniesiony na wyższą warstwę.
- **Przesuń niżej** — przenosi zaznaczony obiekt o jedną pozycję w dół. Jeśli zaznaczony obiekt znajduje się za wszystkimi innymi obiektami na wybranej warstwie, zostanie przeniesiony na niższą warstwę.
- **Przed** — przenosi zaznaczony obiekt przed obiekt kliknięty w oknie rysunku.
- **Za** — przenosi zaznaczony obiekt za obiekt kliknięty w oknie rysunku.

Obiektu nie można przenieść na warstwę zablokowaną (nie do edycji). Zamiast tego, jest on przenoszony na najbliższą warstwę możliwą do edycji. Na przykład jeśli użytkownik zastosuje polecenie **Przesuń na wierzch strony**, a najwyższa warstwa jest zablokowana, obiekt zostanie przeniesiony na najwyższą warstwę dającą możliwość edycji. Obiekty znajdujące się na zablokowanej warstwie będą w dalszym ciągu znajdować się przed danym obiektem.

Wszystkie obiekty ze strony głównej są domyślnie wyświetlane na obiektach znajdujących się na innych stronach. Informacje na temat zmieniania kolejności zawartości warstw strony głównej można znaleźć w sekcji „Aby przenieść warstwę” na stronie 398.

Dane polecenie **Kolejność** jest niedostępne, jeśli zaznaczony obiekt już znajduje się w określonym miejscu kolejności ułożenia. Na przykład polecenie **Przesuń na wierzch strony** jest niedostępne, jeśli obiekt już znajduje się przed wszystkimi innymi obiektami na stronie.

Aby odwrócić kolejność wielu obiektów

1 Zaznacz obiekty.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Kolejność** ▸ **Odwróć kolejność**.

Zmiana rozmiarów i skalowanie obiektów

Program CorelDRAW umożliwia zmianę rozmiarów i skalowanie obiektów. W obu przypadkach rozmiary obiektu zmieniają się proporcjonalnie, zachowując proporcje. Rozmiary obiektu można precyzyjnie określać, podając odpowiednie wartości lub zmieniając obiekt interakcyjnie. Skalowanie obiektu polega na zmianie jego rozmiarów o określoną wartość procentową.

Możesz również skalować obiekt, określając wymiar części obiektu, a także interaktywnie ustawiać wymiar części obiektu i punkt początkowy, aby skalować obiekt.

Aby zmienić rozmiar obiektu

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmienić rozmiary zaznaczonego obiektu	Przeciągnij dowolny narożny uchwyt zaznaczenia.
Ustawić precyzyjny rozmiar	Wpisz wartości w polu **Rozmiar obiektu** na pasku właściwości.
Zmienić rozmiary zaznaczonego obiektu, zaczynając od jego środka	Przytrzymując klawisz **Shift**, przeciągnij jeden z narożnych uchwytów zaznaczenia.
Zmienić rozmiary zaznaczonego obiektu do wielokrotności rozmiarów pierwotnych	Przytrzymując klawisz **Command**, przeciągnij jeden z narożnych uchwytów zaznaczenia.
Rozciągnąć i zmienić rozmiar wybranych obiektów równocześnie	Przytrzymując klawisz **Opcje**, przeciągnij jeden z narożnych uchwytów zaznaczenia.

Podczas zmieniania rozmiarów obiektu przez wpisaniem wartości w polach **Rozmiar obiektu** na pasku właściwości punkt zaczepienia obiektu, zwany również „początkiem układu obiektu”, pozostaje nieruchomy. Aby zmienić początek układu obiektu, kliknij punkt na przycisku **Początek układu obiektu** na pasku właściwości.

Rozmiar można zmienić, klikając kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Transformuj**, a następnie przycisk **Rozmiar** i wpisując wartość w inspektorze **Transformuj**.

Aby przeskalować obiekt

1. Zaznacz obiekt.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Swobodna transformacja** .
3. Kliknij przycisk **Swobodne skalowanie** na pasku właściwości.

   Aby zmienić początek układu obiektu, kliknij punkt na przycisku **Początek układu obiektu** na pasku właściwości.
4. W polach **Współczynnik skalowania** na pasku właściwości wpisz wartość procentową, o jaką obiekt ma zostać przeskalowany.

Można również

Zastosować skalowanie zgodnie z położeniem obiektu, a nie zgodnie ze współrzędnymi x i y	Kliknij przycisk **Względem obiektu** na pasku właściwości.
Przeskaluj obiekt przy pomocy inspektora **Transformuj**.	Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Transformuj.** Kliknij przycisk **Skala i odbicie lustrzane**, wpisz wartość w polach **X** i **Y** i kliknij przycisk **Zastosuj**.
Pozostawić oryginalny obiekt nienaruszony i zastosować transformację do kopii	Kliknij przycisk **Zastosuj do duplikatu** na pasku właściwości lub wpisz liczbę w polu **Kopie** w inspektorze **Transformuj**.

Początek układu obiektu, znany również jako „punkt zaczepienia” lub „punkt odniesienia”, może być środkiem obiektu lub dowolnego z uchwytów zaznaczenia obiektu. Gdy obiekt jest skalowany przez wpisanie wartości w polach **Współczynnik skalowania** na pasku właściwości, początek układu obiektu pozostaje nieruchomy.

Obiekt można także skalować, przeciągając narożny uchwyt zaznaczenia.

Aby przeskalować obiekt według części

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸**Transformuj**.
3. W inspektorze **Transformuj**, kliknij przycisk **Rozmiar** i włącz opcję **Skaluj część**.
4. Wpisz wartość w polu **Skaluj część**, a następnie kliknij przycisk **Zastosuj**.
5. Przeciągnij wzdłuż fragmentu obiektu, który chcesz przeskalować.
   Aby zachować linię prostą, przytrzymaj klawisz **Shift**.
   Aby anulować, naciśnij klawisz **ESC**.

Można również

Pozostawić oryginalny obiekt nienaruszony i zastosować transformację do kopii	W inspektorze **Transformuj** wpisz liczbę w polu Kopie.

Aby interaktywnie skalować obiekt według części

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸**Transformuj**.
3. W inspektorze **Transformuj** kliknij przycisk **Rozmiar** i włącz opcję **Skaluj część**, a następnie kliknij przycisk **Dopasuj do odniesienia**.
4. Przeciągnij, aby ustawić rozmiar i początek obiektu, a następnie kliknij przycisk **Zastosuj**.
   Punkt początkowy jest ustawiany za pomocą pierwszego kliknięcia.
5. Przeciągnij wzdłuż fragmentu obiektu, który chcesz przeskalować.
   Aby zachować linię prostą, przytrzymaj klawisz **Shift**.

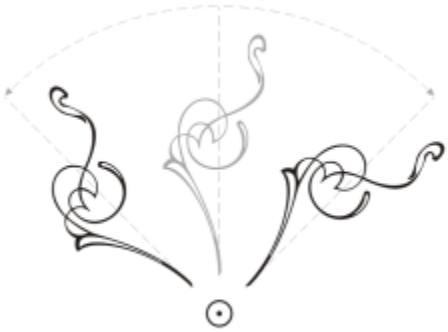
Aby anulować, naciśnij klawisz **ESC**.

Można również

Pozostawić oryginalny obiekt nienaruszony i zastosować transformację do kopii	W inspektorze **Transformuj** wpisz liczbę w polu **Kopie**.

Obracanie i odbijanie lustrzane obiektów

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



Obracanie obiektów wokół jednego punktu

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



Odbicie lustrzane obiektu z góry do dołu

Aby obrócić obiekt

1. Zaznacz obiekt.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Swobodna transformacja** .

3 Kliknij przycisk **Swobodny obrót** na pasku właściwości.

4 Wpisz wartość w polu **Kąt obrotu** na pasku właściwości.

5 Naciśnij klawisz **Return**.

Można również

Zastosować obrót zgodnie z położeniem obiektu, a nie zgodnie ze współrzędnymi x i y	Kliknij przycisk **Względem obiektu** na pasku właściwości.
Obrócić obiekt używając uchwytów obracania	Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** dwukrotnie kliknij obiekt, aby wyświetlić uchwyty obracania. Przeciągnij uchwyt obracania w prawo lub w lewo.
Obróć obiekt przy pomocy inspektora **Transformuj**.	Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Transformuj**. Kliknij przycisk **Obróć**.

Można również wyświetlać i ustawiać środek względny obiektu, klikając obiekt w celu wyświetlenia uchwytów obracania i przeciągając uchwyt środka względnego (kółko z kropką w środku) w nowe położenie.

Środek względny obiektu można ustawić w jego oryginalnej pozycji, zaznaczając pole wyboru **Środek względny** w inspektorze **Transformuj**.

Aby obrócić obiekt wokół punktu określonego współrzędnymi linijki

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Transformuj**.

3 Kliknij przycisk **Obróć**.

4 Usuń zaznaczenie pola wyboru **Środek względny**.

5 Wpisz odpowiednią wartość w polu **Kąt obrotu**.

6 Wpisz wartości w wybranych polach **Środek**:

- **X** — umożliwia określenie punktu na linijce poziomej, wokół którego obraca się obiekt.
- **Y** — umożliwia określenie punktu na linijce pionowej, wokół którego obraca się obiekt.

7 Kliknij przycisk **Zastosuj**.

Aby utworzyć odbicie lustrzane obiektu

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Transformuj.**

3 Kliknij przycisk **Skala i odbicie lustrzane**.

4 W inspektorze **Transformuj** kliknij jeden z poniższych przycisków:

- **Odbij w poziomie** — umożliwia odbicie obiektu od lewej strony do prawej.
- **Odbij w pionie** — umożliwia odbicie obiektu od góry do dołu.

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

5 Kliknij przycisk **Zastosuj**.



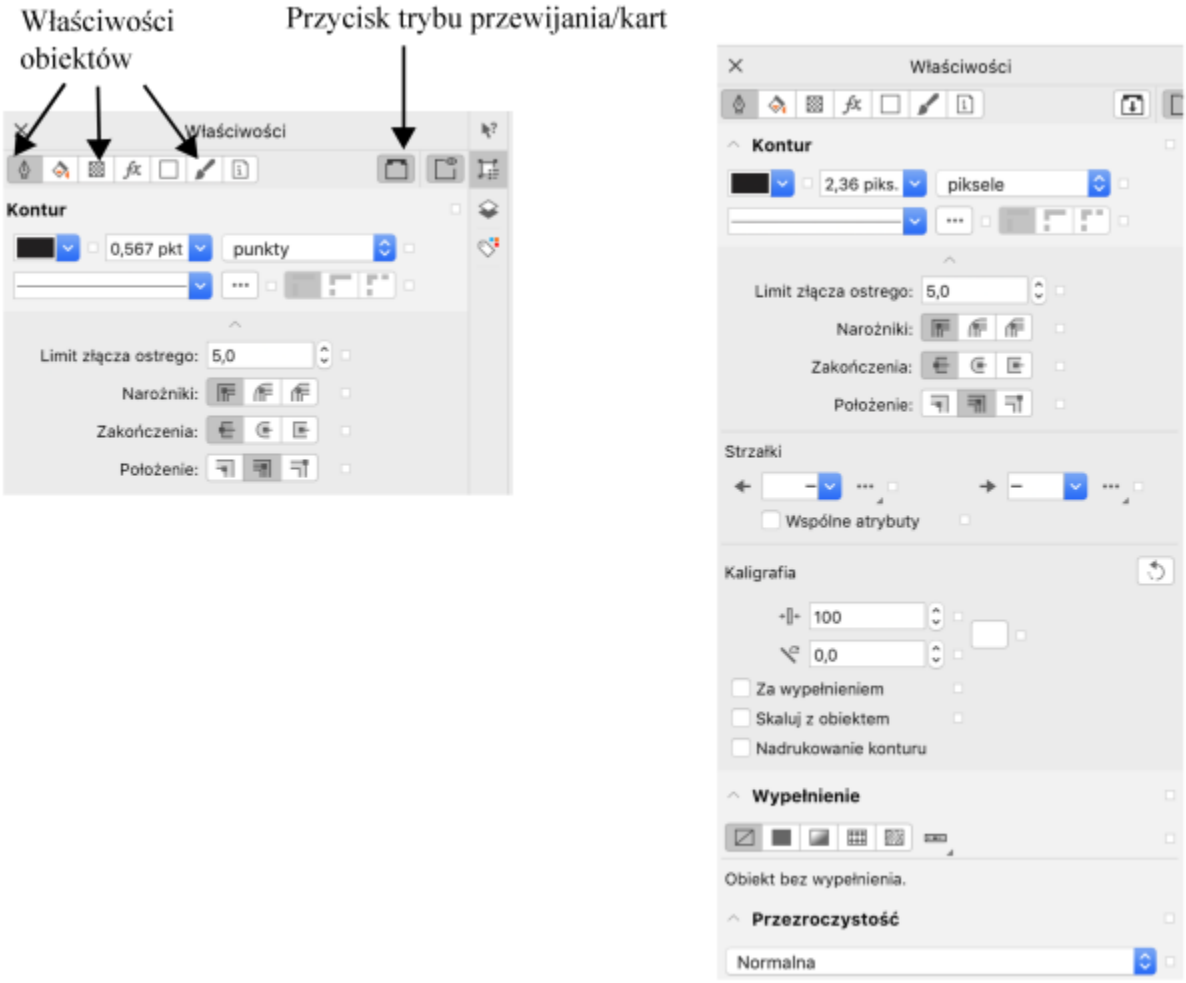
Odbicie lustrzane zaznaczonego obiektu można również utworzyć, przytrzymując klawisz **Command** i przeciągając uchwyt zaznaczenia na przeciwną stronę obiektu.

Lustrzane odbicie obiektu można stworzyć, klikając na pasku właściwości przycisk **Odbicie lustrzane w poziomie** lub **Odbicie lustrzane w pionie**.

Modyfikowanie obiektów w inspektorze Właściwości

Inspektor **Właściwości** przedstawia zależne od obiektu opcje formatowania i właściwości, pozwalające na modyfikowanie ustawień obiektu w jednym miejscu. Jeśli na przykład utworzysz prostokąt, w inspektorze **Właściwości** zostaną automatycznie wyświetlone opcje formatowania konturu, wypełnienia i narożników, jak również właściwości prostokąta. Po utworzeniu ramki tekstu w inspektorze zostaną natychmiast wyświetlone opcje formatowania znaków, akapitów i ramki, jak również właściwości ramki tekstu.

Możesz szybko przejść do właściwości, które chcesz modyfikować, za pomocą elementów sterujących w górnej części inspektora **Właściwości**. Dostępne są też dwa tryby wyświetlania: tryb przewijania i tryb kart. W trybie przewijania wyświetlane są wszystkie właściwości dotyczące danego obiektu i można je przewijać, aby przejść do wybranych opcji. W trybie kart wyświetlana jest tylko jedna grupa właściwości, a pozostałe opcje są ukryte. Można więc zobaczyć np. tylko opcje wypełnienia, a potem kliknąć przycisk **Kontur**, aby wyświetlić wyłącznie opcje konturu.



W tym przykładzie inspektorze Właściwości przedstawia podlegające edycji właściwości zaznaczonego prostokąta w trybie kart (po lewej) i przewijania (po prawej).

Jeśli do obiektów zastosowano style konturu, wypełnienia lub inne, obok danej właściwości w inspektorze **Właściwości** widoczny jest wskaźnik stylu. Wskaźniki stylu można ukryć, aby nie zajmowały miejsca na ekranie.

Aby używać inspektora Właściwości

1 Zaznacz obiekt.

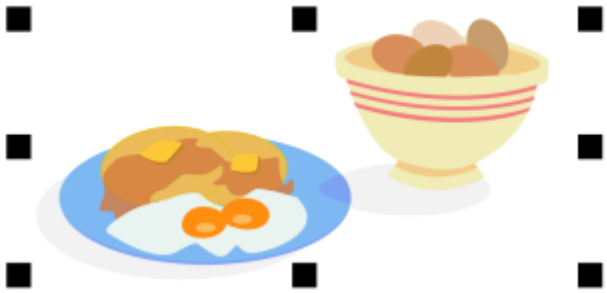
Jeżeli inspektor **Właściwości** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.

2 Wykonaj dowolne z poniższych zadań.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyświetlić właściwości obiektu, który chcesz zmodyfikować	Kliknij odpowiedni przycisk na górze inspektora.
Przełączać się między trybem przewijania a trybem kart	Kliknij przycisk **Tryb przewijania/kart**.
Wyświetlić lub ukryć wskaźniki stylu	Kliknij przycisk **Wskaźniki stylu**.

Grupuj obiekty

Po zgrupowaniu dwóch lub więcej obiektów są one traktowane jako jedna całość, ale zachowują swoje indywidualne atrybuty. Grupowanie umożliwia równoczesne zastosowanie tego samego formatowania, właściwości i innych zmian do wszystkich obiektów w grupie. Oprócz tego grupowanie pomaga zapobiec przypadkowym zmianom położenia obiektu względem innych obiektów. Można również tworzyć grupy zagnieżdżone, grupując ze sobą istniejące grupy.



Poszczególne obiekty należące do grupy zachowują swoje atrybuty.

Grupa umożliwia dodawanie i usuwanie obiektów, a także całkowite usuwanie obiektów, które do niej należą. Można także zaznaczyć i edytować pojedynczy obiekt w grupie bez rozdzielania jej na poszczególne obiekty. Więcej informacji na temat zaznaczania obiektów w grupach można znaleźć w sekcji „Zaznaczyć obiekt w grupie” na stronie 326.. Jeśli zachodzi potrzeba jednoczesnego edytowania wielu obiektów z grupy, należy najpierw rozdzielić grupę. Jeśli grupa zawiera grupy zagnieżdżone, można jednocześnie rozdzielić wszystkie obiekty w grupach zagnieżdżonych.

Aby utworzyć grupę obiektów

1 Zaznacz obiekty.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Grupowanie** ▸ **Grupuj**.

Na pasku stanu pojawi się informacja o zaznaczeniu grupy obiektów.

Można wybierać obiekty znajdujące się na różnych warstwach i grupować je, jednak po zgrupowaniu obiekty znajdą się na tej samej warstwie i będą ułożone na sobie warstwowo.

Można utworzyć grupę zagnieżdżoną, zaznaczając dwie lub więcej grup obiektów, a następnie klikając kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Grupowanie** ▸ **Grupuj**.

Obiekty możesz również grupować, przeciągając obiekt w inspektorze **Obiekty** na inny obiekt. Jeśli inspektor **Obiekty** nie jest otwarty, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Obiekty**.

Obiekty można również połączyć w grupę, klikając przycisk **Grupuj obiekty** na pasku właściwości.

Aby dodać obiekt do grupy

- Przeciągnij obiekty do grupy w oknie **Obiekty** inspektor.

  Jeśli inspektor **Obiekty** nie jest otwarty, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Obiekty**.

Aby usunąć obiekt z grupy

- W oknie dokowanym **Obiekty** przeciągnij obiekt poza grupę.

  Jeśli inspektor **Obiekty** nie jest otwarty, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Obiekty**.



Możesz również usunąć obiekt z grupy, klikając narzędzie **Wskaźnik** , przytrzymując klawisz **Command**, klikając obiekt w oknie rysunku, a następnie naciskając klawisz **Delete**.

Aby całkowicie usunąć obiekt należący do grupy, należy zaznaczyć go na liście obiektów, a następnie kliknąć kolejno **Edycja** ▸ **Usuń**.

Aby edytować obiekt w grupie

1. Kliknij narzędzie **Wskaźnik** .
2. Przytrzymaj klawisz **Command** i kliknij obiekt w grupie, aby go zaznaczyć.
3. Edytuj obiekt.



Obiekt w grupie można także zaznaczyć, klikając go w inspektorze **Obiekty**. Jeśli inspektor **Obiekty** nie jest otwarty, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Obiekty**.

Można użyć trybu skupienia, aby ułatwić wybór i edycję konkretnego obiektu w obrębie grupy obiektów. Kiedy ustawiasz tryb skupienia obiektu, obiekt jest tymczasowo wysuwany na przód kolejności ułożenia. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.

Aby rozdzielić grupę obiektów

1. Zaznacz jedną lub kilka grup.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Grupowanie**, a następnie kliknij jedno z następujących poleceń:
   - **Rozdziel grupę** — rozdziela grupę na pojedyncze obiekty lub grupę zagnieżdżoną na poszczególne grupy.
   - **Rozdziel wszystkie grupy** — rozdziela grupę na pojedyncze obiekty, łącznie z obiektami w grupach zagnieżdżonych.



Wybranie opcji **Rozdziel wszystkie grupy** również powoduje rozdzielenie wszystkich grup zagnieżdżonych. Aby zachować grupy zagnieżdżone, wybierz pozycję **Rozdziel grupę**.



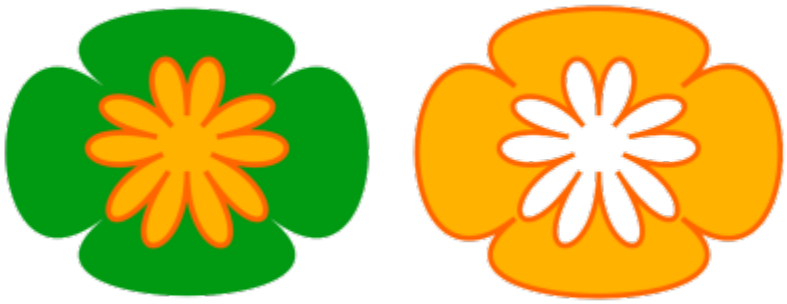
Grupę obiektów można również rozdzielić, klikając przycisk **Rozdziel grupę** na pasku właściwości.

Wszystkie grupy zagnieżdżone w danej grupie można również rozdzielić, klikając przycisk **Rozdziel wszystkie grupy** na pasku właściwości.

Łączenie obiektów

W wyniku połączenia dwóch lub więcej obiektów powstaje pojedynczy obiekt o wspólnych atrybutach określających wypełnienie i kontur. Łączyć można prostokąty, elipsy, wielokąty, gwiazdy, spirale, wykresy lub tekst, przekształcając te obiekty w pojedynczy obiekt złożony z krzywych. Jeśli zachodzi potrzeba zmodyfikowania atrybutów obiektu powstałego przez połączenie osobnych obiektów, obiekt taki można rozłączyć. Wydobywając podścieżkę obiektu połączonego, można utworzyć dwa osobne obiekty. Można także

utworzyć pojedynczy obiekt, spawając ze sobą dwa obiekty lub większą ich liczbę. Informacje na temat spawania obiektów można znaleźć w sekcji „Spawanie i wyznaczanie części wspólnej obiektów” na stronie 283.



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

Aby połączyć obiekty

1 Zaznacz obiekty do połączenia.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Połącz**.

Połączone obiekty tekstowe tworzą większe bloki tekstu.

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

Możesz zamknąć otwarte linie w obiekcie połączonym, klikając kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Złącz krzywe** i wybierając ustawienia w inspektorze **Złącz krzywe**.

Aby rozłączyć obiekt połączony

1 Zaznacz obiekt połączony.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Rozłącz - Krzywa**.

Gdy rozłączany jest obiekt zawierający tekst ozdobny, tekst ten najpierw zostanie rozbity na wiersze, a następnie na słowa. Tekst akapitowy jest rozbijany na odrębne akapity.

Aby wyodrębnić podścieżkę z obiektu połączonego

1 Kliknij narzędzie **Kształt** , a następnie zaznacz segment, węzeł lub grupę węzłów w obiekcie połączonym.

2 Kliknij przycisk **Wydobądź podścieżkę** na pasku właściwości.

Po wyodrębnieniu podścieżki właściwości jej wypełnienia i konturu zostaną usunięte z obiektu połączonego.

Blokowanie obiektów

Zablokowanie obiektu zapobiega jego przypadkowemu przeniesieniu, zmianie rozmiaru, transformacji, zastosowaniu wypełnienia lub innej zmianie. Można zablokować jeden obiekt, kilka obiektów lub obiekty połączone w grupę. Aby zmienić zablokowany obiekt, należy go najpierw odblokować. Zablokowane obiekty można odblokowywać pojedynczo lub wszystkie jednocześnie.

Aby zablokować obiekt

- Zaznacz obiekt, a następnie kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Zablokuj** ▸ **Zablokuj**.



Nie można blokować obiektów dołączonych, takich jak metamorfozy, obrysy ani tekst wewnątrz obiektów. Nie można również blokować obiektów w obrębie grup ani grup dołączonych.



Obiekt możesz również zablokować, klikając go przytrzymując klawisz Control, a następnie klikając polecenie **Zablokuj**.

Możesz też zablokować obiekt klikając ikonę kłódki obok nazwy obiektu w inspektorze **Obiekty**.

Aby odblokować obiekty

1. Zaznacz zablokowany obiekt lub grupę obiektów.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Zablokuj**, a następnie kliknij jedno z następujących poleceń:
   - **Odblokuj**
   - **Odblokuj wszystko**



Obiekt możesz również odblokować, klikając przytrzymując klawisz Control, a następnie klikając polecenie **Odblokuj**.

Można także odblokować wiele zablokowanych obiektów, przeciągając drugą kolumnę w inspektorze **Obiekty**.

Znajdź i zamień obiekty

Można wyszukiwać obiekty, aby szybko je zamieniać lub zaznaczać do edycji.

Kryteria wyszukiwania mogą obejmować typ obiektu i związane z nim właściwości, właściwości wypełnienia i konturu, efekty wektorowe zastosowane do obiektu lub nazwę obiektu albo stylu. Możesz, przykładowo, wyszukać i zaznaczyć wszystkie prostokąty z zaokrąglonymi narożnikami i bez wypełnienia. Można również wyszukać obiekty mające te same właściwości co obiekt zaznaczony. Kryteria wyszukiwania można zmienić w jego trakcie. Ponadto kryteria wyszukiwania można zapisać do wykorzystania w przyszłości.

Można wyszukiwać obiekty, które zawierają określone właściwości i zastąpić te właściwości innymi. Na przykład można zamienić wszystkie wypełnienia obiektów o określonym kolorze na wypełnienia o innym kolorze. Można również zamieniać modele i palety kolorów, właściwości konturu oraz atrybuty tekstu, takie jak czcionka i jej rozmiar.

Można również wyszukać określone wyrazy i zastąpić je innymi wyrazami. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby wyszukać i zamienić tekst” na stronie 627.

Domyślnie aplikacja przeszukuje tylko bieżącą stronę. Podczas pracy z dokumentami wielostronicowymi można również rozszerzyć zakres wyszukiwania, aby znaleźć i zastąpić obiekty na wszystkich stronach dokumentu, na wielu stronach lub na określonych stronach. Możesz również ograniczyć zakres wyszukiwania tylko do wybranych obiektów.

Aby znaleźć i zaznaczyć obiekty

1. Kliknij kolejno **Edycja** ▸ **Znajdź i zamień**.
2. W inspektorze **Znajdź i zamień**, wybierz **Znajdź obiekty** z listy w górnej części inspektora.
3. Zaznacz opcję **Właściwości**.
4. Kliknij **Dodaj wyszukiwanie**, po czym w wyświetlonym oknie dialogowym wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W obszarze **Typy obiektów** zaznacz pola odpowiadające typom obiektów, które mają zostać uwzględnione w wyszukiwaniu. Wyniki wyszukiwania można ograniczyć, określając właściwości obiektów. Aby uwzględnić wszystkie obiekty w wyszukiwaniu, zaznacz pole **Typy obiektów**.
   - W obszarze **Wypełnienia** zaznacz pola odpowiadające typom wypełnień, które mają zostać uwzględnione w wyszukiwaniu. Wyniki wyszukiwania można ograniczyć, określając właściwości wypełnień. Aby uwzględnić wszystkie typy wypełnień w wyszukiwaniu, zaznacz pole **Wypełnienia**.
   - W obszarze **Kontury** zaznacz pola odpowiadające typom konturów, które mają zostać uwzględnione w wyszukiwaniu. Wyniki wyszukiwania można ograniczyć, określając właściwości konturów. Aby uwzględnić wszystkie kontury w wyszukiwaniu, zaznacz pole **Kontury**. Więcej informacji na temat konturów i ich właściwości można znaleźć w sekcji „Formatowanie linii i konturów” na stronie 160.
   - W obszarze **Efekty specjalne** zaznacz pola odpowiadające typom efektów specjalnych, które mają zostać uwzględnione w wyszukiwaniu. Wyniki wyszukiwania można ograniczyć, określając właściwości efektów specjalnych. Aby uwzględnić wszystkie efekty z kategorii **Efekty specjalne** w wyszukiwaniu, aktywuj pole wyboru **Efekty specjalne**.
5. Kliknij przycisk **OK**.
6. W inspektorze **Znajdź i zastąp** kliknij dowolny z następujących przycisków:
   - **Znajdź kolejny >** lub **Znajdź poprzedni <**, aby przewijać obiekty, które spełniają kryteria wyszukiwania.
   - **Znajdź wszystkie** lub **Znajdź wszystkie na stronie**, aby zaznaczyć wszystkie obiekty na aktywnej stronie, które spełniają kryteria wyszukiwania.
   - **Edytuj zapytanie**, aby zmodyfikować kryteria wyszukiwania.

Można również

Wyszukać obiekty po ich nazwie	W inspektorze **Znajdź i zamień**, zaznacz opcję **Nazwy lub Style**, zaznacz pole wyboru **Nazwa obiektu** i wpisz nazwę obiektu.
Wyszukać obiekty po ich stylu	W inspektorze **Znajdź i zamień**, zaznacz opcję **Nazwy lub Style**, zaznacz pole wyboru **Styl** po czym zaznacz opcję **Nazwa** i wybierz nazwę stylu lub zaznacz opcję **Typ** i wybierz typ stylu.
Zapisać kryteria wyszukiwania obiektu	Kliknij przycisk **Zapisz**  , wpisz nazwę w oknie **Zapisz jako**, a następnie kliknij przycisk **Zapisz**. Kryteria wyszukiwania zostaną zapisane w pliku FIN.
Ponownie użyj kryteria wyszukiwania obiektu	Kliknij przycisk **Załaduj**  , przejdź do folderu, w którym zapisano plik FIN i kliknij **Otwórz**.



Możesz również uruchomić wyszukiwanie obiektu, klikając przycisk **+ F**.

Aby znaleźć obiekty o podobnych właściwościach

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno **Edycja** ▸ **Znajdź i zamień**.
3. W inspektorze **Znajdź i zamień**, wybierz **Znajdź obiekty** z listy w górnej części inspektora.
4. Zaznacz opcję **Właściwości**.
5. Kliknąć opcję **Z zaznaczenia**.
   Obszar **Zapytanie wyszukiwania** pokazuje wszystkie właściwości zaznaczonego obiektu.
6. Kliknij dowolny z następujących przycisków:
   - **Znajdź kolejny >** lub **Znajdź poprzedni <**, aby przewijać obiekty, które spełniają kryteria wyszukiwania.
   - **Znajdź wszystkie** lub **Znajdź wszystkie na stronie**, aby zaznaczyć wszystkie obiekty na aktywnej stronie, które spełniają kryteria wyszukiwania.
   - **Edytuj zapytanie**, aby zmodyfikować kryteria wyszukiwania.



Aplikacja może wyszukiwać i zastępować obiekty na wielu stronach jednocześnie, ale może zaznaczać tylko obiekty na aktywnej stronie.

Aby zamienić właściwości obiektów

1. Kliknij kolejno **Edycja** ▸ **Znajdź i zamień**.
2. W inspektorze **Znajdź i zamień** wybierz **Znajdź obiekty** z listy w górnej części inspektora.
3. Aby określić, które właściwości obiektu mają zostać zastąpione, zaznacz jedną z następujących opcji: **Kolor**, **Kolor modelu lub palety**, **Właściwości zarysu** lub **Właściwości tekstu**.
4. Wybierz żądane ustawienia w obszarach **Znajdź** i **Zamień**.
5. Kliknij jeden z następujących przycisków:
   - **Zamień**, aby zamienić właściwości zaznaczonych obiektów.
   - **Zamień wszystkie**, aby zmodyfikować wszystkie obiekty, które spełniają kryteria wyszukiwania.



Więcej informacji na temat zastępowania kolorów można znaleźć w sekcji „Aby znaleźć i zamienić kolory” na stronie 423.

Więcej informacji na temat zastępowania kolorów konturu można znaleźć w sekcji „Aby znaleźć i zamienić kolory konturu” na stronie 172.

Więcej informacji na temat zastępowania szerokości konturu można znaleźć w sekcji „Aby wyszukać i zamienić szerokość konturu” na stronie 172.

Więcej informacji na temat sposobu zastępowania tekstu można znaleźć w sekcji „Aby wyszukać i zamienić właściwości tekstu” na stronie 627.

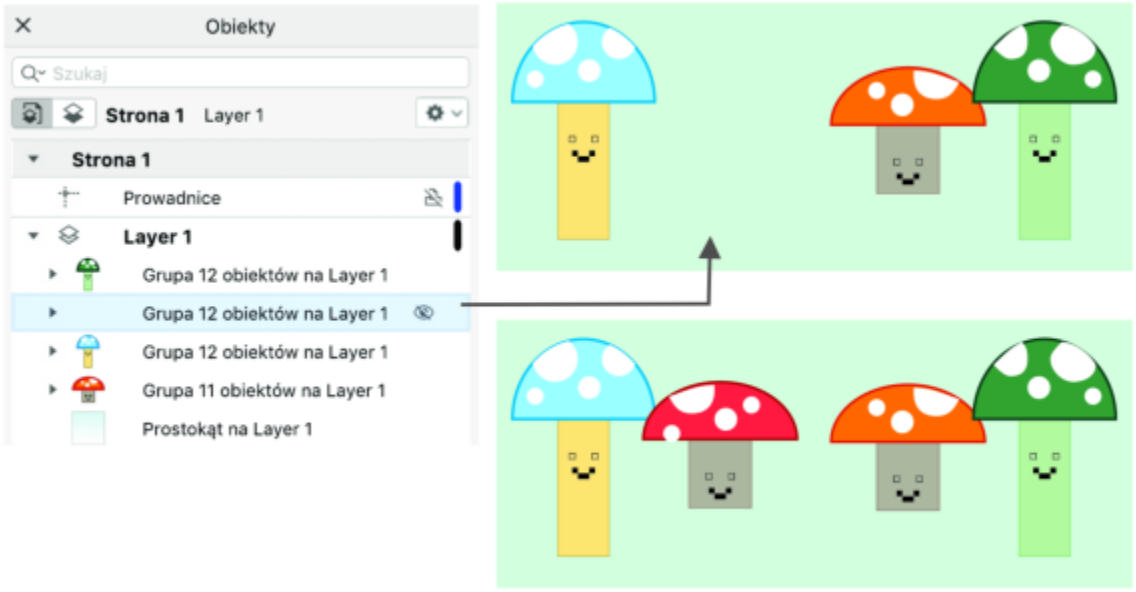
Aby ustawić zakres wyszukiwania

1. Kliknij kolejno **Edycja** ▸ **Znajdź i zamień**.
2. W inspektorze **Znajdź i zamień** rozwinąć sekcję **Zakres wyszukiwania**.
3. Zaznacz dowolną z następujących opcji:
   - **Zaznaczenie** – aby wyszukać tylko wybrane obecnie obiekty.
   - **Bieżąca strona** – aby przeszukać stronę, nad którą pracujesz
   - **Wszystkie strony** — aby przeszukać wszystkie strony dokumentu
   - **Strony** – aby ustawić zakres stron lub określić strony dokumentu, które mają zostać przeszukane

Aplikacja może wyszukiwać i zastępować obiekty na wielu stronach jednocześnie, ale może zaznaczać tylko obiekty na aktywnej stronie.

Ukryj i pokaż obiekty

Program CorelDRAW umożliwia ukrywanie obiektów i ich grup, ułatwiając w ten sposób edycję obiektów w skomplikowanych projektach oraz eksperymentowanie z tworzoną grafiką.



Można ukrywać i wyświetlać obiekty.

Aby ukryć obiekt

1. Zaznacz obiekt, który chcesz ukryć.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Ukryj** ▸ **Ukryj** .

W przypadku ukrycia obiektu inspektorze **Obiekty**, obok jego nazwy wyświetlana jest ikona oka.

Dostęp do polecenia **Ukryj** możesz również uzyskać, .

Aby wyświetlić ukryte obiekty

- Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Ukryj**, a następnie kliknij jedno z następujących poleceń:
  - **Pokaż**
  - **Pokaż wszystko**



Możesz także wyświetlić ukryty obiekt, klikając ikonę oka obok nazwy obiektu w inspektorze **Obiekty**.

Wymuszanie kształtu obiektów

Rysując lub edytując obiekty, można wymusić określony ich kształt za pomocą odpowiedniego klawisza. Na przykład przez naciśnięcie klawisza wymuszającego można ograniczyć prostokąt do kwadratu, elipsę do okręgu albo linię prostą do linii idealnie poziomej lub pionowej. Domyślnie w programie klawisz **Command** służy do wymuszania kształtu lub kąta obiektów, a klawisz **Shift** do rysowania kształtów począwszy od środka na zewnątrz. Jednak w dowolnym momencie domyślny klawisz wymuszający można zmienić na klawisz **Shift**.

Do rysowania lub obracania obiektu można użyć przycisku sterującego lub węzłów i uchwytów sterujących obiektu z ustalonym skokiem. Ten skok znany jest jako wymuszany kąt. Domyślnie wymuszany kąt wynosi 15 stopni, ale można go zmienić odpowiednio do potrzeb.

Aby wymusić kształt obiektów podczas rysowania lub edycji

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wymusić kształt o równej szerokości i wysokości	Przytrzymując naciśnięty klawisz **Command**, rysuj ukośnie.
Użyć ustalonego przyrostu (wymuszanego kąta) w celu narysowania lub obrócenia obiektu	Przytrzymując naciśnięty klawisz **Command**, przesuń wskaźnik myszy, aby narysować lub obrócić obiekt.



Prostokąt jest ograniczany do kwadratu, elipsa do okręgu, a wielokąt do kształtu o bokach równej długości.

Aby zmienić klawisz wymuszający

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Narzędzia**.
2. W lewym oknie okna dialogowego kliknij **Wskaźnik**.
3. W obszarze **Ustawianie kluczy modyfikatora** zaznacz jedną z następujących opcji:
   - **Ustawienia domyślne CorelDRAW —** pozwala użyć klawisza **Command** jako klawisza wymuszającego, klawisza spacji do duplikowania obiektu, a klawisza **Shift** do rysowania kształtów począwszy od środka na zewnątrz
   - **macOS —** umożliwia wykorzystanie klawisza **Shift** jako klawisza wymuszającego, a klawisza **Opcje** jako klawisza do stosowania transformacji do duplikatu obiektu bez naruszania oryginału.

Aby zmienić wymuszany kąt

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. W lewym oknie okna dialogowego kliknij **Edytuj**.
3. Wpisz wartość w polu **Wymuszany kąt**.

Eksportuj obiekty

Program CorelDRAW pozwala eksportować jeden lub więcej obiektów lub grupę obiektów do formatów GIF, JPEG, PNG i PDF. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Eksportowanie obiektów i stron” na stronie 925.

CorelDRAW® 2025

Kody QR

Kod QR (ang. Quick Response, dosł. szybka odpowiedź, szybka reakcja) to rodzaj kodu paskowego, w którym informacje są przedstawione w dwóch wymiarach. Kody QR składają się zwykle z punktów (zwanych też pikselami) ułożonych w kwadratowy wzór i umieszczonych na tle w kontrastowym kolorze. Kody QR mogą być szybko odczytywane i przechowywać informacje, takie jak adresy stron internetowych, numery telefonów i wiadomości.

Dzięki szerokiemu wykorzystywaniu smartfonów kody QR stały się popularne w reklamie kierowanej do konsumentów i na opakowaniach towarów. Skanując kod QR za pomocą smartfona, można szybko przejść do strony internetowej danej marki, aby uzyskać więcej informacji o produkcie.

Wstawianie, edytowanie i weryfikacja kodów QR wymagają zalogowania się do swojego konta i połączenia z Internetem.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Wstaw kody QR” (stronie 383)
- „Edytowanie kodów QR” (stronie 384)
- „Weryfikuj kod QR” (stronie 387)

Wstaw kody QR

Program CorelDRAW umożliwia wstawianie kodów QR zawierających informacje, takie jak adres strony internetowej, adres e-mail, numer telefonu, wiadomość tekstowa, geolokalizacja lub zwykły tekst. Po wstawieniu kodu QR można go edytować i zweryfikować. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcjach „Edytowanie kodów QR” na stronie 384 i „Weryfikuj kod QR” na stronie 387.



Przykład kodu QR

Aby wstawić kod QR

1 Kliknij **Obiekt** ▸ **Wstaw** ▸ **Kod QR**.

2 W inspektorze **Właściwości** wybierz jedną z poniższych opcji z listy **Typ kodu QR**:

- **URL** — pozwala określić adres URL strony internetowej.
- **Adres e-mail** — pozwala określić adres e-mail, aby użyć kodu QR do generowania pustej wiadomości e-mail.
- **Numer telefonu** — pozwala określić numer telefonu zapisany w kodzie QR. W zależności od używanego czytnika kodów QR zeskanowanie kodu może, za zgodą użytkownika, uruchomić wybranie numeru telefonu na smartfonie.
- **SMS** — pozwala umieścić krótką wiadomość tekstową (SMS) poprzez wpisanie numeru telefonu i treści wiadomości. Czytnik kodów QR może, za zgodą użytkownika, zainicjować wysyłanie wiadomości SMS na określony numer telefonu.
- **Kontakt** — pozwala podać dane kontaktowe w formacie vCard lub meCard. Z listy **Typ wizytówki** wybierz opcję **vCard** lub **meCard** i wpisz informacje kontaktowe w odpowiednich polach. Dane te mogą, za zgodą użytkownika, być automatycznie dodane do książki adresowej w telefonie.
- **Zdarzenie kalendarza** — pozwala zaplanować zdarzenie przez podanie jego nazwy, lokalizacji oraz daty i godziny rozpoczęcia i zakończenia. Zdarzenie może, za zgodą użytkownika, zostać dodane do kalendarza.
- **Geolokalizacja** — pozwala określić położenie przez podanie wartości szerokości i długości geograficznej.
- **Zwykły tekst** — pozwala dodać zwykły (niesformatowany) tekst.

Wstawianie, edytowanie i weryfikacja kodów QR wymagają zalogowania się do swojego konta i połączenia z Internetem.

Edytowanie kodów QR

Po wstawieniu kodu QR możesz użyć inspektora **Właściwości**, aby dostosować wypełnienie pikseli, wypełnienie tła, kontur i kształt pikseli oraz sposób zaokrąglania rogów. Przy dostosowywaniu kształtu pikseli znaczniki (trzy większe kwadraty w rogach i co najmniej jeden mniejszy kwadrat w środku wzoru kodu) pozostają niezmienione, aby zachować czytelność kodu. Można też określić margines wokół kodu QR lub zespawać piksele ze sobą.



Kod QR po dostosowaniu kształtów pikseli i dodaniu tekstu. Znaczniki pozostają niezmienione.



Od lewej do prawej: Niestandardowy kolor wypełnienia pikseli, niestandardowy kolor wypełnienia pikseli i kolor tła, niestandardowy kolor wypełnienia i konturu pikseli oraz niestandardowa szerokość konturu pikseli



Od lewej do prawej: Kody QR z pikselami w kształcie koła, rombu i gwiazdy.

Korekcja błędów

Dodanie efektów wizualnych, logo lub tekstu może nadać kodowi QR artystyczny wygląd, ale skanery kodów mogą odczytywać to jako błąd. Ustawienia korekcji błędów pozwalają zminimalizować możliwość błędnych odczytów podczas skanowania kodu QR. Jeśli np. część piksela jest zasłonięta przez grafikę lub tekst, funkcja korekcji błędów powoduje powielenie części ukrytych danych, tak aby można je było odtworzyć. Dostępne są cztery poziomy korekcji błędów.

Kody QR można przenosić, skalować, wyrównywać lub zmieniać ich rozmiar — tak samo jak w przypadku każdego innego obiektu.

Można też używać stylów, aby sterować wyglądem wypełnienia, konturu i innych właściwości kodów QR. Domyślny wygląd kodów QR można także zmienić, modyfikując domyślne właściwości obiektu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zarządzanie domyślnymi właściwościami obiektów i ich stosowanie” na stronie 727.

Aby edytować kod QR

1 Kliknij dwukrotnie kod QR.

2 W inspektorze **Właściwości** wykonaj dowolne z poniższych działań:

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zastosować wypełnienie do pikseli kodu QR	Wybierz typ wypełnienia z listy **Typ wypełnienia pikseli** i wypełnienie z selektora **Kolor wypełnienia pikseli**. Aby dostosować wypełnienie, kliknij przycisk **Ustawienia wypełnienia pikseli** obok selektora koloru pikseli i określ ustawienia wypełnienia.
Zastosować wypełnienie do tła	Wybierz typ wypełnienia z listy **Typ wypełnienia tła** i wypełnienie z selektora **Kolor wypełnienia tła**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
	Aby dostosować wypełnienie, kliknij przycisk **Ustawienia wypełnienia tła** obok selektora koloru tła i określ ustawienia wypełnienia.
Określić szerokość i kolor konturu pikseli	Wpisz odpowiednią wartość w polu **Szerokość konturu pikseli** i wybierz kolor z selektora **Kolor konturu pikseli**. Aby dostosować kontur, kliknij przycisk **Ustawienia konturu pikseli** obok selektora koloru konturu i określ ustawienia konturu.
Określić margines wokół kodu QR	Wpisz odpowiednią wartość w polu **Margines**.
Wybrać kształt pikseli	Wybierz kształt z selektora **Kształt piksela**. Aby określić wartość procentową wypełnienia pikseli, wpisz odpowiednią wartość w polu **Współczynnik wypełnienia pikseli**.
Zespawać piksele	Kliknij przycisk strzałki na dole sekcji **Kod QR**, aby ją rozwinąć, i zaznacz pole wyboru **Spawaj piksele**.
Ustawić sposób zaokrąglania rogów pikseli	Kliknij przycisk strzałki na dole sekcji **Kod QR**, aby ją rozwinąć, i wpisz odpowiednią wartość w polu **Zaokrąglanie pikseli**.

Aby uniknąć błędów podczas skanowania kodu, przy edytowaniu wypełnienia upewnij się, że kontrast między pikselami i tłem jest duży.

Wstawianie, edytowanie i weryfikacja kodów QR wymagają zalogowania się do swojego konta i połączenia z Internetem.

Aby dodać obiekt tekstowy lub graficzny do kodu QR

1. Zaznacz tekst lub grafikę, które chcesz dodać.
2. Przesuń obiekt i umieść go w kodzie QR.

   Jeśli obiekt znajduje się za kodem QR, zmień kolejność ułożenia przy użyciu polecenia **Obiekt** ▸ **Kolejność**.

Aby ustawić poziom korekcji błędów

1. Kliknij dwukrotnie kod QR.
2. W oknie inspektorze **Właściwości** kliknij przycisk strzałki na dole sekcji **Kod QR**, aby ją rozwinąć, i wybierz odpowiednią opcję z listy **Poziom korekcji błędów**.

   Poziomy korekcji błędów decydują o tym, jaki odsetek informacji wykorzystanych w kodzie QR można odtworzyć w razie ich utraty,
   - **Niska** — odtworzenie 7% informacji.
   - **Średnia** — odtworzenie 15% informacji.
   - **Kwartyl** — odtworzenie 25% informacji.

- **Wysoka** — odtworzenie 30% informacji.



Przy wyższych poziomach korekcji błędów powielany jest większy odsetek informacji, co może ograniczyć ilość nowych danych, które da się zapisać w kodzie QR. Może to stanowić problem w przypadku kodów QR, które przed zastosowaniem wysokiego poziomu korekcji błędów zawierają już maksymalną lub bliską maksymalnej ilość informacji. W takim przypadku wyświetlany zostaje monit o zmniejszenie poziomu korekcji albo ilości danych zapisywanych w kodzie QR.

Weryfikuj kod QR

Po wstawieniu lub sformatowaniu kodu QR można go zweryfikować, aby upewnić się, że może on zostać odczytany przez czytniki i skanery kodów QR.

Aby zweryfikować kod QR

1. Kliknij dwukrotnie kod QR.
2. W oknie inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Weryfikuj**.



Wstawianie, edytowanie i weryfikacja kodów QR wymagają zalogowania się do swojego konta i połączenia z Internetem.



Aby zweryfikować kod QR, który nie został utworzony w programie CorelDRAW, kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Wstaw** ▸ **Weryfikuj kod kreskowy** i zaznacz kod QR za pomocą markizy.

CorelDRAW® 2025

Warstwy

Warstwy ułatwiają organizowanie i układanie obiektów na złożonych ilustracjach.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Tworzenie warstw” (stronie 389)
- „Wyświetlanie warstw, stron i obiektów” (stronie 393)
- „Zmiana właściwości warstwy” (stronie 395)
- „Znajdowanie, przesuwanie i kopiowanie warstw i obiektów” (stronie 397)

Tworzenie warstw

We wszystkich rysunkach programu CorelDRAW obiekty są ułożone warstwowo. Ułożenie obiektów w pionie, a właściwie kolejność ich ułożenia, ma wpływ na wygląd rysunku. Do wydajnego zarządzania obiektami służą niewidoczne płaszczyzny, zwane warstwami.

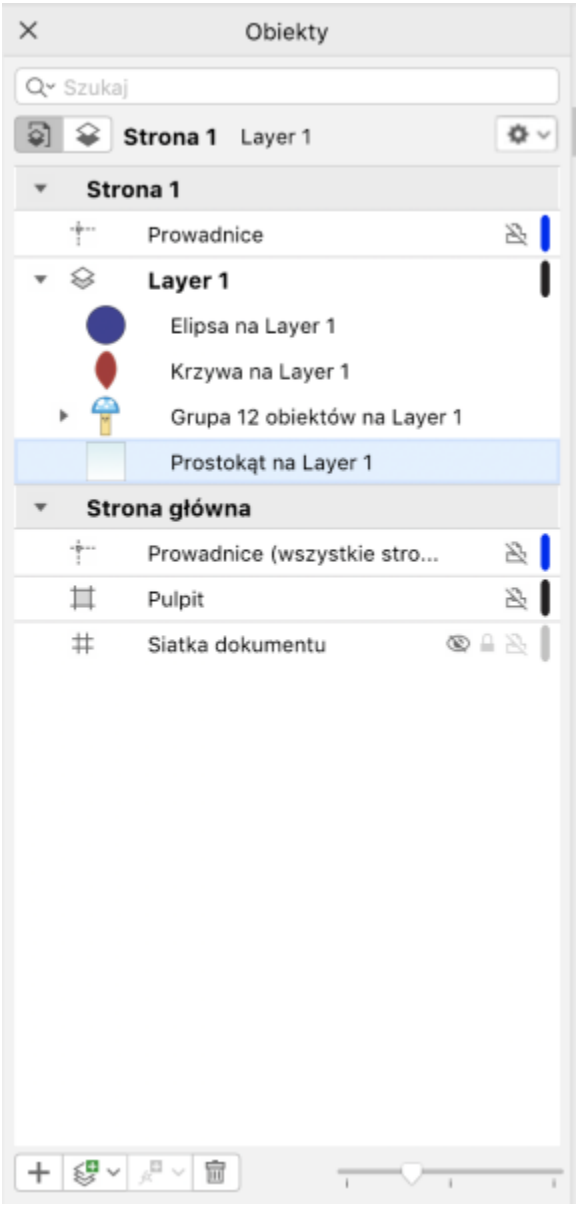


Rysunki można budować z obiektów umieszczonych na różnych poziomach lub warstwach.

Podział rysunku na warstwy umożliwia elastyczną organizację i edycję obiektów w złożonych rysunkach. Rysunek można podzielić na wiele warstw, z których każda będzie zawierać część rysunku. Stosowanie warstw może być pomocne na przykład przy sporządzaniu planu architektonicznego budynku. Elementy należące do jednej kategorii można umieścić na wspólnej warstwie (np. jedna warstwa zawiera ściany, inna instalację elektryczną, a jeszcze inna instalację wodną).

Warstwy lokalne i główne

Cała zawartość jest umieszczana na warstwach. 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 stronie wirtualnej, zwanej Stroną główną.



W inspektorze Obiekty wyświetlana jest domyślna struktura warstwy. Nazwy aktywnej strony i warstwy są wyświetlane w górnej części.

Można tworzyć warstwy główne obejmujące wszystkie strony, strony parzyste lub strony nieparzyste. Umieszczenie zawartości np. na warstwie głównej obejmującej strony parzyste oznacza, że zawartość pojawi się na stronach parzystych, ale nie na stronach nieparzystych.

Każdy utworzony plik zawiera stronę domyślną (Strona 1) i Stronę główną. Strona domyślna zawiera następujące warstwy:

- **Prowadnice** — przechowuje właściwe dla strony (lokalne) prowadnice. Wszystkie obiekty umieszczone na warstwie Prowadnice są wyświetlane jako same kontury, które pełnią funkcję prowadnic.
- **Warstwa 1** — oznacza domyślną warstwę lokalną. Do tej warstwy dodawane są obiekty rysowane na stronie, o ile nie zostanie wybrana inna warstwa.

Strona główna jest stroną wirtualną zawierającą informacje stosowane w przypadku wszystkich stron dokumentu. Do strony głównej można dodać dowolną liczbę warstw zawierających następujące elementy: nagłówki, stopki lub tła statyczne. Warstwy domyślnie zawarte na stronie głównej:

- **Prowadnice (wszystkie strony)** — zawiera prowadnice używane na wszystkich stronach dokumentu. Wszystkie obiekty umieszczone na warstwie Prowadnice są wyświetlane jako same kontury, które pełnią funkcję prowadnic.
- **Pulpit** — zawiera obiekty znajdujące się poza obramowaniem strony rysunku. Ta warstwa umożliwia przechowywanie obiektów, które można później zawrzeć w rysunku.
- **Siatka dokumentu** — zawiera siatkę dokumentu używaną na wszystkich stronach dokumentu. Siatka dokumentu zawsze stanowi warstwę spodnią.

Nie można usunąć ani skopiować warstw domyślnych znajdujących się na stronie głównej.

Aby do warstwy dodać treść, najpierw należy wybrać warstwę, tak aby stała się aktywna.

Możesz usunąć zaznaczone warstwy lokalne. Jeżeli dokument zawiera warstwy bez żadnych treści, możesz usunąć je jednocześnie, celem zmniejszenia bałaganu.

Aby utworzyć warstwę

1 Jeżeli inspektora **Obiekty** nie jest otwarte, kliknij **Obiekt** ▸ **Obiekty**.

2 Kliknij przycisk **Preferencje**  i wykonaj czynność z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Utworzyć warstwę lokalną	Kliknij **Warstwa** ▸ **Nowa warstwa**.
Utworzyć warstwę główną obejmującą wszystkie strony	Kliknij **Warstwa** ▸ **Nowa warstwa główna (wszystkie strony)**.
Utworzyć warstwę główną obejmującą strony nieparzyste	Kliknij **Warstwa** ▸ **Nowa warstwa główna (strony nieparzyste)**. To polecenie jest dostępne, tylko jeśli aktywna strona jest nieparzysta.
Utworzyć warstwę główną obejmującą strony parzyste	Kliknij **Warstwa** ▸ **Nowa warstwa główna (strony parzyste)**. To polecenie jest dostępne, tylko jeśli aktywna strona jest parzysta.



Przed użyciem warstwy w rysunku musisz ją uaktywnić, klikając jej nazwę w inspektorze **Obiekty**. Po utworzeniu rysunku aktywna jest domyślna warstwa (Warstwa 1).

Warstwy główne są zawsze dodawane do strony głównej. Zawartość dodana do tych warstw jest widoczna na wszystkich stronach dokumentu, na stronach nieparzystych lub na stronach parzystych — zależnie od wybranego typu warstwy głównej.

Warstw głównych obejmujących strony nieparzyste lub parzyste nie można tworzyć w widoku Dwie strony obok siebie. Jeśli przed włączeniem widoku Dwie strony obok siebie utworzono strony główne nieparzystą i parzystą, warstwy główne parzysta i nieparzysta zostaną przekształcone w warstwy główne obejmujące wszystkie strony. Więcej informacji na temat dwóch stron obok siebie można znaleźć w sekcji „Aby wyświetlić sąsiadujące strony” na stronie 751.

Aby dodać warstwę, możesz też kliknąć przycisk **Nowa warstwa** znajdujący się w inspektorze **Obiekty**.

Można także utworzyć nowe warstwy główne, otwierając paletę wysuwaną w dolnej części inspektora **Obiekty** i klikając odpowiedni przycisk: **Nowa warstwa główna (wszystkie strony)**, **Nowa warstwa główna (strony nieparzyste)** lub **Nowa warstwa główna (strony parzyste)**.

Aby ustanowić dowolną warstwę warstwą główną nazwę warstwy, klikając**Zmień warstwę na**, i wybierz **Główna warstwa (wszystkie strony)**, **Główna warstwa (strony nieparzyste)** lub**Główna warstwa (strony parzyste)**.

Aby uaktywnić warstwę

1. Jeżeli inspektora**Obiekty** nie jest otwarte, kliknij **Obiekt** ▸**Obiekty**.
2. W inspektora **Obiekty** wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij nazwę warstwy.
   - Kliknij obiekt rezydujący na warstwie, którą chcesz uaktywnić.

Domyślnie aktywną warstwą jest Warstwa 1.

Nazwa aktywnej warstwy i typ aktualnie wybranego obiektu są wyświetlane na pasku stanu w dolnej części okna aplikacji. Nazwy aktywnej strony i warstwy są też podane w górnej części inspektora **Obiekty**.

Jeżeli nie chcesz aktywować warstw przez wybieranie rezydujących na nich obiektów, kliknij przycisk **Preferencje** i kliknij **Zaznacz obiekt, aby aktywować warstwę** w celu wyłączenia tego polecenia.

Aby usunąć warstwę

1. Jeżeli inspektora**Obiekty** nie jest otwarte, kliknij **Obiekt** ▸**Obiekty**.
2. Kliknij nazwę warstwy.
3. Kliknij przycisk **Usuń** .

Usunięcie warstwy jest równoznaczne z usunięciem wszystkich znajdujących się na niej obiektów. Aby zachować obiekt, należy go przenieść na inną warstwę, zanim zostanie usunięta bieżąca warstwa.

Można usuwać dowolne niezablokowane warstwy poza poniższymi warstwami domyślnymi: **Siatka dokumentu**, **Pulpit**, **Prowadnice** i **Prowadnice (wszystkie strony)**. Więcej informacji na temat blokowania i odblokowywania warstw można znaleźć w sekcji „Aby ustawić właściwości edycji warstwy” na stronie 396.

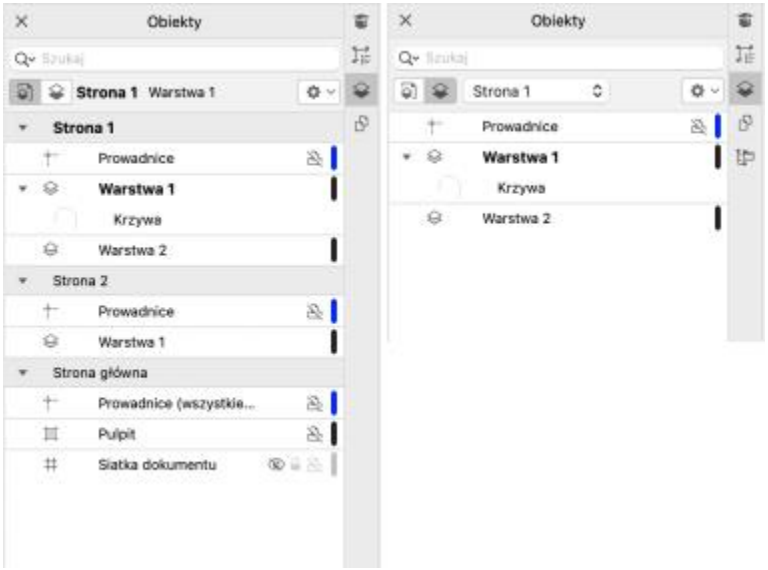
Warstwę możesz też usunąć, klikając przytrzymując klawisz Control w inspektorze **Obiekty** i wybierając polecenie **Usuń**.

Aby usunąć wszystkie puste warstwy

- W inspektorze **Obiekty** kliknij przycisk **Preferencje**, po czym kliknij kolejno **Warstwa** ▸ **Usuń puste warstwy**.

Wyświetlanie warstw, stron i obiektów

Widoki w oknie dokowanym inspektora **Obiekty** pozwalają na wyświetlanie komponentów Twojego dokumentu na różne sposoby. Należy wybrać widok dostosowany do złożoności dokumentu i wykonywanego zadania. Na przykład w przypadku długiego, wielostronicowego dokumentu można wybrać widok zawierający tylko strony, co ułatwia poruszanie się po dokumencie dzięki wyświetlaniu pojedynczych stron. Widok **Warstwy i obiekty** pozwala przeglądać i zmieniać kolejność wszystkich warstw wpływających na wybraną stronę.



Dostępne widoki: Strony, Warstwy i Obiekty (po lewej); Warstwy i Obiekty (po prawej)

Możesz rozwijać warstwy, strony i grupy jednym kliknięciem, łącznie z zagnieżdżonymi grupami rezydującymi na warstwach.

Możesz też przełączyć widok warstwy z trybu widoku kolorów Normalnego lub Dokładnego na Szkieletowy. Funkcja ta, użyteczna w przypadku złożonych projektów, umożliwia kontrolowanie trybu widoku każdej warstwy, w przeciwieństwie do polecenia **Widok** ▸ **Szkieletowy** który stosowany jest do wszystkich warstw projektu. Możesz też zmienić kolory linii szkieletu.

Inspektora **Obiekty** pokazuje miniaturowy podgląd obiektów, pozwalając na ich łatwiejszą identyfikację. Rozmiary takich miniaturek możesz zwiększać i zmniejszać.

Więcej informacji na temat wpływu widoku dwóch stron obok siebie na warstwy można znaleźć w sekcji „Aby wyświetlić sąsiadujące strony” na stronie 751.

Więcej informacji na temat wpływu zapisywania pliku do wcześniejszej wersji programu CorelDRAW na warstwy można znaleźć w sekcji „Aby zapisać rysunek” na stronie 81.

Aby wyświetlać strony, warstwy i obiekty w inspektorze Obiekty

1. Jeżeli inspektora **Obiekty** nie jest otwarte, kliknij **Obiekt** ▸ **Obiekty**.
2. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyświetl wszystkie warstwy i obiekty na stronie	Kliknij przycisk **Widok warstw i obiektów** . Wybierz stronę z pola listy **Wybierz stronę**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyświetlić wszystkie warstwy i obiekty na wszystkich stronach	Kliknij przycisk **Widok stron, warstw i obiektów** .
Wyświetl zaznaczone obiekty w inspektorze **Obiekty**.	Kliknij przycisk **Preferencje** , a następnie kliknij polecenie **Rozwiń, aby pokazać zaznaczenie**.
Zaznacz warstwy główne na każdej stronie w inspektora **Obiekty**.	Kliknij przycisk **Preferencje** , a następnie kliknij opcję **Pokaż warstwy główne na stronach**. Funkcja ta jest przydatna do ukrywania zwartości warstwy głównej lub zmieniania kolejności elementów stosu na określonej stronie. Więcej informacji na temat zmiany właściwości warstwy możesz znaleźć w sekcji „Zmiana właściwości warstwy” na stronie 395.

Nazwa aktywnej warstwy i typ aktualnie wybranego obiektu są wyświetlane na pasku stanu w dolnej części okna aplikacji. Nazwy aktywnej strony i warstwy są też podane w górnej części inspektora **Obiekty**.

Więcej informacji na temat wyświetlania dwóch strony dokumentu obok siebie można znaleźć w sekcji „Aby wyświetlić sąsiadujące strony” na stronie 751.

Aby całkowicie rozwinąć warstwy, strony i grupy

- W inspektorze **Obiekty**, kliknij z przyciskiem Ctrl strzałkę na lewo od nazwy warstwy, strony lub grupy.
  Aby zwinąć rozwiniętą warstwę, stronę lub grupę, kliknij przycisk strzałki .

Aby przejść do widoku warstwy.

- W inspektorze **Obiekty** kliknij prawym przyciskiem myszy, po czym kliknij **Przełącz do widoku szkieletowego** lub **Przełącz do widoku kolorów**.

Funkcja ta umożliwia kontrolowanie trybu widoku każdej warstwy, w przeciwieństwie do polecenia **Widok ▸ Szkieletowy** który stosowany jest do wszystkich warstw projektu.

Możesz też wskazać miejsce na prawo od nazwy warstwy i, przytrzymując Command, kliknąć ikonę koloru warstwy.

Aby zmienić kolor linii widoku szkieletowego

- W inspektorze **Obiekty** dwukrotnie kliknij pasek koloru warstwy, wyświetlaną po prawej stronie nazwy warstwy, i wybierz kolor.

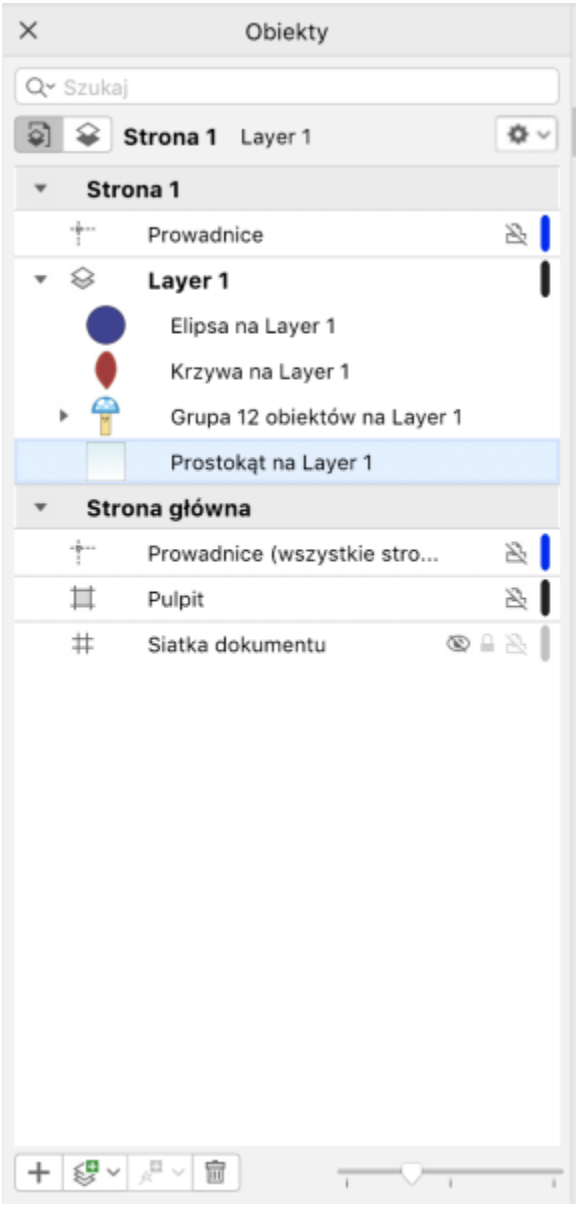
  W przypadku używania widoku Szkieletowy (**Widok ▸Szkieletowy**) obiekty warstwy są wyświetlane za pomocą koloru warstwy.

Aby zmienić rozmiar miniaturki obiektu

- Przesuń suwak listy **Zmień rozmiar** w dolnej części inspektora **Obiekty**.

Zmiana właściwości warstwy

W przypadku wszystkich nowych warstw domyślnie włączone są właściwości wyświetlania, edycji oraz drukowania i eksportowania. Właściwości te można zmienić w dowolnym momencie. Można również przekształcić warstwę lokalną w warstwę główną i odwrotnie. Informacje na temat warstw głównych można znaleźć w sekcji „Tworzenie warstw” na stronie 389.



Ikony po prawej stronie nazwy warstwy umożliwiają zmianę właściwości warstwy.

Możliwe jest wyświetlanie lub ukrywanie warstw rysunku. Ukrycie warstwy pozwala odszukać i poddać edycji obiekty z innych warstw. Skraca to również czas potrzebny do odświeżania rysunku w trakcie edycji.

Za pomocą właściwości drukowania i eksportowania można kontrolować wyświetlanie warstwy na rysunku drukowanym lub eksportowanym. Należy zwrócić uwagę, że jeśli włączono właściwości drukowania i eksportowania, na ostatecznym wydruku wyświetlane są warstwy ukryte. Nie można drukować ani eksportować warstwy **Siatka dokumentu**.

Można zezwolić na edytowanie obiektów wszystkich warstw lub ograniczyć edytowanie, aby można było edytować tylko obiekty znajdujące się na warstwie aktywnej. Można także zablokować warstwę, aby zapobiec wprowadzeniu przypadkowych zmian w znajdujących się na niej obiektach. Nie można wybrać ani edytować obiektów zablokowanej warstwy.

Nazwę warstwy można zmienić, aby odpowiadała zawartości warstwy, jej położeniu w układzie pionowym i względem innych warstw rysunku.

Istnieje możliwość zmiany koloru warstwy, tak aby podczas korzystania z widoku Szkieletowy obiekty warstwy były wyświetlane w kolorze warstwy. Jeśli na przykład różne składniki planu architektonicznego (instalacja wodne, elektryczna i ściany) zostaną umieszczone na osobnych warstwach, to za pomocą koloru warstwy można szybko określić, do jakiej części składowej należy dany obiekt. Więcej informacji na temat widoku Szkieletowy można znaleźć w sekcji „Tryby widoku” na stronie 79.

Aby ukryć lub wyświetlić warstwę

1. Jeżeli inspektora **Obiekty** nie jest otwarte, kliknij **Obiekt** ▸ **Obiekty**.
2. Wskaż nazwę warstwy i kliknij ikonę oka .

   Aby wyświetlić warstwę, kliknij ikonę oka.

Obiekty warstwy ukrytej są wyświetlane w drukowanym lub eksportowanym rysunku, chyba że wyłączono właściwości drukowania i eksportowania warstwy. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby włączyć lub wyłączyć drukowanie i eksportowanie warstwy” na stronie 396.

Warstwę możesz też pokazać lub ukryć klikając warstwę z wciśniętym klawiszem Control w inspektorze **Obiekty** i wybierając polecenie **Pokaż** lub **Ukryj**.

Aby włączyć lub wyłączyć drukowanie i eksportowanie warstwy

1. Jeżeli inspektora **Obiekty** nie jest otwarte, kliknij **Obiekt** ▸ **Obiekty**.
2. Kliknij ikonę drukarki obok nazwy warstwy.

Wyłączenie drukowania i eksportowania warstwy zapobiega pojawianiu się jej zawartości na drukowanych oraz eksportowanych rysunkach oraz na podglądach pełnoekranowych. Więcej informacji na temat podglądów pełnoekranowych można znaleźć w sekcji „Wyświetlanie podglądu rysunków” na stronie 77.

Drukowanie i eksportowanie warstwy możesz też włączać lub wyłączać klikając wybraną warstwę z przytrzymanym przyciskiem Control w inspektorze **Obiekty**, a następnie klikając polecenie **Włącz drukowanie i eksportowanie** lub **Wyłącz drukowanie i eksportowanie**.

Aby ustawić właściwości edycji warstwy

1. Jeżeli inspektora **Obiekty** nie jest otwarte, kliknij **Obiekt** ▸ **Obiekty**.
2. W inspektorze **Obiekty** kliknij nazwę warstwy, którą chcesz edytować.
3. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zablokować lub odblokować warstwę	Kliknij nazwę warstwy przytrzymując klawisz Control, a następnie kliknij polecenie **Zablokuj**. Aby odblokować warstwę, kliknij ikonę kłódki obok nazwy warstwy.
Zezwolić na edycję wszystkich warstw	Kliknij przycisk **Preferencje**, a następnie kliknij opcję **Edytuj między warstwami**, aby włączyć to polecenie.
Zezwolić na edycję tylko aktywnej warstwy	Kliknij przycisk **Preferencje**, a następnie kliknij opcję **Edytuj między warstwami**, aby wyłączyć to polecenie.

Po wyłączeniu edycji między warstwami można pracować tylko na aktywnej warstwie oraz na warstwie **Pulpit**. Nie można zaznaczać ani edytować obiektów należących do nieaktywnych warstw. Na przykład, w przypadku użycia narzędzia **Wskaźnik** do zaznaczenia markizą wielu obiektów na stronie rysunku zaznaczone zostaną tylko obiekty warstwy aktywnej.

Warstwy **Siatka dokumentu** nie można zablokować ani odblokować.

Warstwę możesz też odblokować klikając nazwę warstwy prawym przyciskiem myszy w inspektora **Obiekty** i wybierając polecenie **Odblokuj**.

Aby zmienić nazwę warstwy

1. Jeżeli inspektora **Obiekty** nie jest otwarte, kliknij **Obiekt** ▸ **Obiekty**.
2. Kliknij przytrzymując klawisz Control nazwę warstwy prawym przyciskiem myszy, a następnie kliknij polecenie **Zmień nazwę**.

Nazw warstw nie można zachować w przypadku zapisania pliku pakietu CorelDRAW Graphics Suite w formacie zgodnym z poprzednią wersją programu.

Znajdowanie, przesuwanie i kopiowanie warstw i obiektów

Podczas pracy nad projektami złożonymi możesz szybko wyszukiwać warstwy i obiekty przy pomocy inspektora **Obiekty**.

Warstwy można kopiować i przenosić w obrębie jednej lub wielu stron. Zaznaczone obiekty można również przenosić lub kopiować do nowych warstw, także do warstw strony głównej.

Przenoszenie i kopiowanie warstw wpływa na kolejność ułożenia. Obiekt przenoszony lub kopiowany do warstwy znajdującej się pod jego warstwą bieżącą trafia na wierzch warstwy docelowej. Podobnie obiekt przenoszony lub kopiowany do warstwy znajdującej się nad jego warstwą bieżącą trafia na spód warstwy docelowej.

Podczas dodawania nowej strony obiekty rezydujące na pulpicie są przechowywane na warstwie, na której zostały utworzone, i nie pojawiają się na nowej stronie. Możesz polecić automatyczne przenoszenie takich obiektów na Pulpit, tak aby pojawiały się na wszystkich stronach dokumentu.

Aby znaleźć obiekt lub warstwę

- W inspektora **Obiekty**, wpisz nazwę obiektu lub warstwy w pole **Szukaj**.

Aby przenieść warstwę

1 Jeżeli inspektora **Obiekty** nie jest otwarte, kliknij **Obiekt** ▸ **Obiekty**.

2 Na liście warstw przeciągnij nazwę warstwy w nowe położenie.

Aby przekopiować warstwę

1 Jeżeli inspektora **Obiekty** nie jest otwarte, kliknij **Obiekt** ▸ **Obiekty**.

2 Na liście warstw kliknij przytrzymując klawisz Control warstwę, którą chcesz skopiować, i kliknij pozycję **Kopiuj**.

3 kliknij przytrzymując klawisz Control warstwę, nad którą chcesz umieścić kopiowaną warstwę, a następnie kliknij pozycję **Wklej**.

Warstwa z zawartymi w niej obiektami zostanie wklejona nad wybraną warstwą.

Aby przenieść lub skopiować obiekt do innej warstwy

1 Jeżeli inspektora **Obiekty** nie jest otwarte, kliknij **Obiekt** ▸ **Obiekty**.

2 W inspektora **Obiekty** kliknij obiekt.

3 Kliknij przycisk **Preferencje**, a następnie kliknij jedno z następujących poleceń:

- **Przenieś na warstwę**
- **Kopiuj na warstwę**

4 Kliknij warstwę docelową.

Obiekty można przenosić tylko pomiędzy odblokowanymi warstwami.

Obiekt możesz przenieść lub skopiować do innej warstwy, przeciągając go do wybranej warstwy w inspektora **Obiekty**.

Można również przenieść obiekt na inną warstwę za pomocą polecenia **Kolejność**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby przenieść obiekt w kolejności ułożenia” na stronie 368.

Aby przenieść obiekty z pulpitu na warstwę Pulpit podczas dodawania nowych stron

- W inspektorze **Obiekty** kliknij przycisk **Preferencje**, po czym wyłącz polecenie **Zachowaj obiekty pulpitu na warstwie**.



Symbole

W programie CorelDRAW można tworzyć obiekty i zapisywać je jako symbole. Symbole definiowane są jednorazowo i można się do nich odwoływać wielokrotnie na jednym rysunku. Za każdym razem, gdy symbol jest wstawiany do rysunku, tworzone jest wystąpienie symbolu. Definicje symboli oraz informacje o wystąpieniach są przechowywane w menedżerze symboli, który jest częścią pliku w formacie CorelDRAW (CDR). Używanie pojawiających się wielokrotnie na rysunku obiektów jako symboli pozwala zredukować rozmiar pliku.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- „Utwórz, edytuj i usuwaj symbole” (stronie 399)
- „Używanie symboli w rysunkach” (stronie 402)
- „Współdzielenie symboli między rysunkami” (stronie 403)
- „Kolekcje i biblioteki symboli” (stronie 404)

Informacje na temat modyfikowania wystąpień symboli oraz nieobsługiwanych typów obiektów można znaleźć w sekcji „Materiały pomocnicze: Symbole” na stronie 405.

Informacje na temat pracy ze znakami specjalnymi w tekście można znaleźć w sekcji „Osadzanie rysunku” na stronie 639.

Utwórz, edytuj i usuwaj symbole

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



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

Symbole tworzy się z obiektów. Podczas przekształcenia obiektu w symbol nowy symbol zostaje dodany do inspektora **Symbole**, a zaznaczony obiekt staje się wystąpieniem. Można też utworzyć symbol z wielu obiektów. W programie CorelDRAW w symbole można przekształcać większość obiektów, z kilkoma wyjątkami. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Nieobsługiwane typy obiektów” na stronie 406.

Symbole utworzone na rysunku są zapisywane w pliku w formacie programu CorelDRAW (CDR). Ponadto można tworzyć biblioteki zawierające symbole, które można współdzielić między rysunkami. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Kolekcje i biblioteki symboli” na stronie 404.

Symbole można edytować. Wszelkie wprowadzane zmiany wpływają na wszystkie wystąpienia na rysunku. Uchwyty zaznaczania symboli różnią się od uchwytów zaznaczania obiektów. W przypadku symboli uchwyty zaznaczania są niebieskie; w przypadku obiektów uchwyty zaznaczania są czarne. Podczas wstawiania symbolu z biblioteki zewnętrznej kopia definicji symbolu jest dodawana do aktywnego rysunku, ale pozostaje połączona z symbolem źródłowym. Można edytować połączony symbol lub przerwać łącze z zewnętrzną biblioteką i zmienić symbol w symbol wewnętrzny. Po przerwaniu łącza lokalna kopia symbolu pozostaje na rysunku jako symbol wewnętrzny. Ten symbol można edytować niezależnie od symbolu w bibliotece zewnętrznej.

Symbol można usunąć. Usunięcie symbolu używanego w dokumencie powoduje, że z dokumentu są również usuwane wszystkie jego wystąpienia. Usunąć można również wszystkie symbole, które są przechowywane w bibliotece dokumentów, ale nie są używane w dokumencie.

Aby utworzyć symbol

1. Zaznacz obiekt lub kilka obiektów.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Symbol** ▸ **Utwórz nowy symbol**.
3. Wpisz nazwę symbolu.

Symbole nie mogą wychodzić poza zakres warstw. W przypadku przekształcania w symbol obiektów z różnych warstw obiekty te zostaną połączone na warstwie obiektu znajdującego się najwyżej. Więcej informacji na temat warstw można znaleźć w sekcji „Warstwy” na stronie 389.

Nie wszystkie obiekty można przekształcić w symbole. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Nieobsługiwane typy obiektów” na stronie 406.

Istniejący obiekt lub obiekty możesz też przekształcić w symbol, przeciągając wybrany obiekt lub obiekty do inspektora **Symbole**. Aby otworzyć okno dokowane inspektora, kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Symbol** ▸ **Symbole**.

Aby edytować symbol

1 W oknie dokowanym inspektora **Symbole**

Aby otworzyć okno dokowane inspektora, kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Symbol** ▸ **Symbole**.

2 Kliknij przycisk **Edytuj symbol** .

3 Zmodyfikuj obiekty na stronie rysunku.

4 Kliknij opcję **Zakończ** w lewym górnym rogu okna rysunku.

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

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

Aby edytować symbol, można także zaznaczyć jego wystąpienie w oknie rysunku i kliknąć przycisk **Edytuj symbol** na pasku właściwości albo przytrzymać naciśnięty klawisz inspektorze **Symbole**, gdzie można go wybrać i edytować jak każdy inny symbol. Do zmiany plików w sieci mogą być wymagane odpowiednie uprawnienia.

Aby zmienić nazwę symbolu, dwukrotnie kliknij nazwę symbolu w inspektorze **Symbole** i wpisz nową nazwę.

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

Aby zmienić symbol połączony w symbol wewnętrzny

1 Wybierz symbol w oknie rysunku.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Symbol** ▸ **Przerwij łącze**.

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

Symbol połączony możesz też zamienić w symbol wewnętrzny, klikając go z wciśniętym klawiszem Control i wybierając polecenie **Przerwij łącze**.

Aby usunąć symbol

1 W oknie dokowanym inspektora **Symbole**

2 Kliknij przycisk **Usuń symbol** .

Usunięcie symbolu powoduje, że z rysunku są usuwane również wszystkie jego wystąpienia.

Aby usunąć nieużywane symbole

- W inspektorze **Symbole** kliknij przycisk **Opcje** a następnie wybierz polecenie **Usuń nieużywane symbole**.

Używanie symboli w rysunkach

Symbole można znaleźć, wyszukując lub przeglądając listę dostępnych symboli. Po znalezieniu symbolu można go wstawić do rysunku, co tworzy wystąpienie symbolu. Niektóre właściwości wystąpienia symbolu, takie jak rozmiar i położenie, można modyfikować bez wpływu na definicję symbolu przechowywaną w bibliotece. Pełną listę właściwości, które można zmodyfikować, można znaleźć w sekcji „Modyfikowanie wystąpień symbolu” na stronie 405. Wystąpienie symbolu można przekształcić ponownie w obiekt, zachowując jednocześnie jego właściwości.

Wystąpienie symbolu można także usunąć.

Aby wyszukać symbole

1. Otwórz inspektora **Symbole**, klikając kolejno **Obiekt** ▸ **Symbol** ▸ **Symbole**.
2. W inspektorze **Symbole** kliknij rysunek lub folder, który chcesz przeszukać.
3. W polu **Wyszukaj** wpisz słowo kluczowe.
   Można wyszukiwać według nazwy symbolu lub opisu.



Aby wyczyścić pole **Wyszukaj**, kliknij przycisk **Zamknij**.

Aby wstawić wystąpienie symbolu

1. Otwórz inspektora **Symbole**, klikając kolejno **Obiekt** ▸ **Symbol** ▸ **Symbole**.
   Jeśli chcesz, aby symbol był automatycznie skalowany do skali rysunku, kliknij przycisk **Opcje**  i sprawdź, czy opcja **Skaluj do rzeczywistych jednostek miary** jest zaznaczona.
2. myszy symbol z listy i kliknij przycisk **Wstaw symbol**.



Informacje na temat pracy ze znakami specjalnymi w tekście można znaleźć w sekcji „Osadzanie rysunku” na stronie 639.



Możesz też wstawić wystąpienie symbolu, przeciągając symbol z inspektora **Symbole** do okna rysunku.

Aby zmodyfikować wystąpienie symbolu

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

   Nie wszystkie właściwości wystąpienia symbolu można modyfikować. Listę właściwości, które można zmodyfikować, można znaleźć w sekcji „Modyfikowanie wystąpień symbolu” na stronie 405. Aby zmodyfikować inne właściwości, wystąpienie symbolu można przekształcić ponownie w obiekt lub zmodyfikować sam symbol.



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



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

Aby przekształcić wystąpienie symbolu ponownie w obiekt lub obiekty

1 Zaznacz wystąpienie symbolu.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Symbol** ▸ **Przywróć obiekty**.

Symbol pozostanie w inspektorze **Symbole**.

Możesz też przekształcić wystąpienie symbolu w obiekt, i kliknąć polecenie **Przywróć obiekty**.

Aby usunąć wystąpienie symbolu

1 Zaznacz wystąpienie symbolu.

2 Naciśnij klawisz **Delete**.

Symbol pozostanie w inspektorze **Symbole**.

Współdzielenie symboli między rysunkami

Można współdzielić symbole między rysunkami poprzez dodanie symboli rysunku CorelDRAW (CDR) lub Corel DESIGNER (DES) do symboli lokalnych lub sieciowych, poprzez kopiowanie lub wklejanie albo poprzez używanie plików z biblioteki.

W przypadku kopiowania symboli do Schowka oryginały pozostają w bibliotece. Wystąpienia symboli można także kopiować i wklejać z/do Schowka. Przy wklejaniu wystąpienia symbolu, symbol umieszczany jest w bibliotece, a wystąpienie symbolu w rysunku. W przypadku ponownego wklejenia do rysunku jest dodawane kolejne wystąpienie symbolu bez dodawania go do biblioteki. Jeśli do rysunku zostanie wklejone zmodyfikowane wystąpienie symbolu, nowe wystąpienie zachowa właściwości wystąpienia oryginalnego, a nowa definicja symbolu w bibliotece zachowa właściwości oryginalnego symbolu. Wystąpienia symbolu kopiuje się i wkleja w ten sam sposób, jak inne obiekty. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Kopiowanie, duplikowanie i usuwanie obiektów” na stronie 333.

Więcej informacji na temat korzystania z bibliotek w celu współdzielenia symboli można znaleźć w sekcji „Kolekcje i biblioteki symboli” na stronie 404.

Aby dodać symbole rysunku do symboli lokalnych lub sieciowych

1 W drzewie folderów w inspektorze **Symbole** kliknij pozycję **Symbole lokalne** lub **Symbole sieciowe**.

2 Kliknij przycisk **Opcje**, a następnie kliknij polecenie **Importuj bibliotekę**.

3 Zlokalizuj i wybierz rysunek zawierający symbole, których chcesz użyć.

4 Kliknij przycisk **OK**.

Nazwa pliku rysunku znajduje się w części **Symbole lokalne** lub **Symbole sieciowe** w inspektorze **Symbole**. Aby wyświetlić symbole, kliknij nazwę pliku.

Dodane symbole są połączone i nie można zmienić ich nazw, nie można ich edytować ani usunąć.

Jeśli importowany rysunek nie zawiera symboli, nazwa nie pliku nie wyświetla się w części **Symbole lokalne** lub **Symbole sieciowe**.

Aby kopiować i wklejać symbole pomiędzy rysunkami

Aby	Wykonaj następujące czynności
Skopiować symbole do Schowka	Otwórz dokument źródłowy. W oknie dokowanym inspektora **Symbole** kliknij prawym przyciskiem myszy i kliknij polecenie **Kopiuj**.
Wkleić symbole ze Schowka	Otwórz dokument docelowy. W oknie dokowanym inspektora **Symbole** , prawym przyciskiem myszki, po czym kliknij opcję **Wklej**. **Wskazówka:** nie można stosować tej metody, jeśli nie ma żadnych symboli w dokumencie docelowym. Aby wkleić symbole w dokumencie, w którym nie ma żadnych symboli, kliknij przycisk **Edytuj** ▸ **Wklej**.

Pierwszy wklejony symbol ma nazwę „Symbol1”, a kolejny numer jest dodawany do nazw następnych kopii: „Symbol2”, „Symbol3” itd.

Kolekcje i biblioteki symboli

Symbole utworzone na rysunku są zapisywane w pliku w formacie programu CorelDRAW. Aby użyć symboli w innych rysunkach lub współdzielić je z innymi użytkownikami, można je zapisać lub wyeksportować do formatu biblioteki symboli firmy Corel (CSL), tworząc bibliotekę symboli. Po zapisaniu rysunku w formacie biblioteki symboli firmy Corel (CSL) wszystkie wystąpienia symboli są zapisywane w dokumencie. Po wyeksportowaniu biblioteki w dokumencie są zapisywane tylko symbole.

Można także zapisać symbole dokumentu w usłudze Cloud jako plik biblioteki symboli firmy Corel (CSL), aby udostępniać je innym i połączyć plik .csl z dokumentem. Biblioteka z połączonymi symbolami wyświetli się w obszarze Połączone symbole. Symbole z biblioteki połączonych symboli są aktualizowane, gdy aktualizowany jest plik .csl w usłudze Cloud.

W inspektorze **Symbole** są wyświetlane biblioteki, które znajdują się w lokalnym folderze **Symbole**. Folder **Symbole** to domyślna lokalizacja dla niestandardowych bibliotek symboli, które zostały wyeksportowane z programu CorelDRAW, oraz bibliotek, które zostały skopiowane lokalnie. Do rysunku można dodawać biblioteki i kolekcje (grupy plików bibliotek). Można też usuwać biblioteki i kolekcje oraz dodawać symbole do istniejącej biblioteki.

Aby utworzyć bibliotekę symboli

1. Utwórz wybrane symbole.
2. Kliknij przycisk **Opcje** w inspektorze **Symbole**, a następnie wybierz **Eksportuj bibliotekę**.
3. Wybierz dysk i folder, w którym chcesz przechowywać bibliotekę.
4. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Zapisz**.

   Wszystkie symbole i ich wystąpienia są zapisywane w dokumencie.

Zapisywanie biblioteki symboli w usłudze Cloud

1. W inspektorze **Symbole**(**Obiekt** ▸ **Symbol** ▸ **Symbole)** kliknij nazwę pliku dokumentu.

2 Kliknij przycisk **Opcje**, a następnie wybierz polecenie **Zapisz w usłudze Cloud**.

Podczas uzyskiwania dostępu do usługi Cloud po pierwszy należy się zalogować za pomocą konta Corel.com.

3 Wpisz nazwę pliku i wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik .csl.

4 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby dodać kolekcję lub bibliotekę do rysunku

1 W drzewie folderów w inspektorze **Symbole** kliknij pozycję **Symbole lokalne** lub **Symbole sieciowe**.

2 Kliknij przycisk **Opcje**, a następnie kliknij polecenie **Importuj bibliotekę**.

3 Znajdź i wskaż kolekcję lub bibliotekę.

4 Kliknij przycisk **OK**.

Aby usunąć kolekcję lub bibliotekę

1 W inspektorze **Symbole** kliknij kolekcję lub bibliotekę.

2 Naciśnij klawisz **Delete**.

Kolekcja lub biblioteka zostanie usunięta z drzewa folderów w inspektorze **Symbole**, ale pliki nie zostaną usunięte.

Aby dodać symbol do istniejącej biblioteki

1 W oknie dokowanym inspektora **Symbole**, prawym przyciskiem myszki symbol, po czym kliknij opcję **Kopiuj**.

2 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.

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

4 Wybierz pozycję **CSL - Biblioteka symboli (Corel)** z listy **Pliki typu**.

5 Wybierz plik biblioteki, do której chcesz dodać symbol.

6 Kliknij prawym klawiszem myszki inspektora **Symbole** po czym kliknij **Wklej**.

7 Zapisz plik biblioteki.

Materiały pomocnicze: Symbole

Modyfikowanie wystąpień symbolu

W wystąpieniach symbolu można modyfikować przedstawione poniżej właściwości obiektów. Jeśli symbol składa się z wielu obiektów, wszystkie obiekty w wystąpieniu symbolu są traktowane zbiorczo jako jeden obiekt, tak jakby były zgrupowane.

Właściwość	Uwagi
Położenie	Właściwość można zmodyfikować na pasku właściwości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Ustawianie pozycji obiektów” na stronie 349.
Rozmiar	Właściwość można zmodyfikować na pasku właściwości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zmiana rozmiarów i skalowanie obiektów” na stronie 369.

Właściwość	Uwagi
Skala	Procentowy współczynnik w odniesieniu do definicji symbolu. Właściwość można zmodyfikować na pasku właściwości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zmiana rozmiarów i skalowanie obiektów” na stronie 369.
Pochylenie	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Pochylanie i rozciąganie obiektów” na stronie 251.
Kąt obrotu	Właściwość można zmodyfikować na pasku właściwości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Obracanie i odbijanie lustrzane obiektów” na stronie 371.
Przezroczystość	Dotyczy tylko przezroczystości jednolitej. Można zmodyfikować w sekcji **Symbol** inspektora **Właściwości**.
Odbicie lustrzane	Właściwość można zmodyfikować na pasku właściwości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Obracanie i odbijanie lustrzane obiektów” na stronie 371.
Zawijaj tekst	Można zmodyfikować w sekcji **Podsumowanie** inspektora **Właściwości**. Właściwość można także zmienić na pasku właściwości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zawinąć tekst akapitowy wokół obiektu, tekstu ozdobnego lub ramki tekstu” na stronie 632.
Kolejność	Właściwość można zmodyfikować na pasku właściwości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zmienić kolejności obiektów” na stronie 368.
Nazwa	Nazwa wystąpienia jest wyświetlana w inspektorze **Symbole**. Aby zmienić nazwę, kliknij ją dwukrotnie.

Nieobsługiwane typy obiektów

W programie CorelDRAW w symbole można przekształcać większość obiektów, z następującymi wyjątkami.

Nieobsługiwany typ obiektów	Uwagi
Obiekty dołączone lub osadzone	Dotyczy to również kodów paskowych
Obiekty z soczewkami, które nie zostały zamrożone	Soczewki należy zamrozić.
Obiekty sterujące w grupach dołączonych obiektów (na przykład cienie, obrysy, metamorfozy, fazy i głębie)	Wszystkie obiekty w grupie dołączenia muszą być zawarte w symbolu. Jeśli na przykład obiekt ma cień, nie można

Nieobsługiwany typ obiektów	Uwagi
	przekształcać tego obiektu bez jego cienia. Grupę można również rozłączyć.
Obiekty z zastosowanymi efektami środków artystycznych	Efekty rozpylenia należy rozdzielić na obiekty złożone z krzywych. Inne efekty środków artystycznych muszą zostać rozdzielone lub przekształcone jako grupa dołączonych obiektów. Efekty rozpylenia zawierające przezroczystości nie mogą zostać przekształcone w symbole.
Pola wydruku seryjnego	
Dołączone mapy bitowe	
Umieszczone pliki PDF lub EPS	
Obiekt zablokowany	Obiekt należy odblokować.
Tekst akapitowy	
Łączniki i linie wymiarowe	Muszą zostać rozdzielone lub zawarte w dołączonym obiekcie lub obiektach.
Prowadnice	
Przejścia	Nie można przekształcać przejścia w symbol, ale można włączyć wystąpienie symbolu do stanu przejścia.
Obiekty z zastosowaną przezroczystością lub efektami przezroczystości	Efekty przezroczystości muszą zostać przekształcone w mapę bitową.

Zarządzanie i śledzenie projektów

Inspektor **danych obiektów** to zaawansowana funkcja, która szczególnie przydaje się jako narzędzie do zarządzania projektem w przypadku tworzenia lub nadzorowania dużego projektu. Można wprowadzić wiele typów danych projektu dotyczących poszczególnych obiektów lub grup obiektów, takich jak koszty, uwagi do projektu, szczegóły obiektu itp.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Konfigurowanie bazy danych projektu” (stronie 409)
- „Przypisywanie i kopiowanie danych obiektu” (stronie 410)
- „Wyświetl i drukuj dane obiektów” (stronie 411)

Konfigurowanie bazy danych projektu

Przed przypisaniem danych projektu do obiektów na rysunku trzeba określić informacje, które mają być wyświetlane. Domyślnie w programie CorelDRAW tworzone są cztery pola danych: **Nazwa**, **Koszt**, **Komentarze** i **CDRStaticID**. Pierwsze trzy pola można zgodnie z potrzebami edytować lub usuwać. Pole **CDRStaticID** jest ukryte. Służy ono programowi CorelDRAW do identyfikacji obiektów i nie można go poddać edycji ani usunąć.

Użytkownik może utworzyć i przypisać dowolną liczbę pól danych, o ile tylko wykorzysta w nich zmienne o dozwolonym formacie. Informacje na temat przypisywania pól danych można znaleźć w sekcji „Przypisywanie i kopiowanie danych obiektu” na stronie 410.

W dowolnym momencie można zmienić ustawienia pola danych, na przykład nazwę i format. Jeżeli potrzebne są pola niestandardowe, ich formaty można zdefiniować na podstawie czterech formatów podstawowych: **Ogólny**, **Data/godzina**, **Liniowy/kątowy** i **Numeryczny**. Każdy z tych formatów zawiera pewną liczbę wspólnych ustawień. Jeżeli gotowe formaty dostępne w programie CorelDRAW nie zapewniają informacji wymaganych w podsumowaniu danych, można tworzyć własne, niestandardowe formaty za pomocą zmiennych dostępnych w stosowanym typie formatu. Wybrany format pola stosowany jest do wszystkich obiektów na aktywnym rysunku.

Ponadto można usunąć każde pole danych z wyjątkiem **Nazwa** i **CDRStaticID**. Usunięcie pola powoduje także usunięcie wszystkich danych wprowadzonych w tym polu w aktywnym dokumencie.

Aby dodać pole danych

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Dane obiektów**.
2. W inspektorze **Dane obiektu** kliknij przycisk **Otwórz edytor pól**  .
3. W oknie dialogowym **Edytor pól danych obiektu** kliknij przycisk **Nowe pole**.

4 Aby zmienić nazwę utworzonego pola, kliknij dwukrotne pole, wpisz nową nazwę i naciśnij klawisz **Enter**.

5 W obszarze **Dodaj pole do** zaznacz jedno lub oba poniższe pola wyboru:

- **Ustawienia domyślne dokumentu** — nowe pole jest przechowywane w bieżącym dokumencie.
- **Ustawienia domyślne aplikacji** — nowe pole jest przechowywane w aplikacji.



Procedurę tę można także wykorzystać do zmiany ustawień istniejącego pola danych.

Można również

Zmienić format pola danych	Zaznacz pole danych i kliknij przycisk **Zmień** w obszarze **Format**. W oknie dialogowym **Definicja formatu** zaznacz opcję obok typu formatu, którego chcesz użyć, i wybierz format z listy.
Utworzyć niestandardowy format pola danych	Zaznacz pole danych i kliknij przycisk **Zmień** w obszarze **Format**. W oknie dialogowym **Definicja formatu** zaznacz opcję obok typu formatu, który chcesz utworzyć. Wpisz format w polu **Utwórz** i naciśnij klawisz **Enter**.
Usunąć pole danych	Wybierz nazwę pola danych z listy i kliknij pozycję **Usuń Pola** Aby wybrać większą liczbę pól, przytrzymaj klawisz **Command**i klikaj nazwy na liście.

Przypisywanie i kopiowanie danych obiektu

Po utworzeniu wszystkich potrzebnych pól danych związanych z rysunkiem można utworzyć bazę danych. W inspektorze **Dane obiektu** i **Menedżerze danych obiektów** (arkuszu kalkulacyjnym uruchamianym w inspektorze **Dane obiektu**) są dostępne wszystkie polecenia i funkcje potrzebne do dodawania i edytowania informacji o obiektach.

inspektor **Dane obiektu** najlepiej nadaje się do wprowadzania danych dotyczących pojedynczych obiektów. Umożliwia ono dodawanie, edytowanie i usuwanie danych obiektu. Natomiast **Menedżer danych obiektów** najlepiej nadaje się do wprowadzania i edytowania danych dotyczących wielu obiektów. Zawiera on wiele funkcji edycyjnych, które można spotkać w popularnych arkuszach kalkulacyjnych.

Wpisów danych jednego obiektu można użyć do aktualizacji wpisów danych innego obiektu. Funkcja ta nie powoduje zastąpienia wpisów danych obiektu, ale dołącza pola i dane w odpowiednich miejscach.

Aby dodać lub edytować dane obiektu

1 Zaznacz obiekt narzędziem **Wskaźnik** .

2 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Dane obiektów**.

3 Zaznacz pole danych. Wpisz tekst w kolumnie **Wartość** tego pola i naciśnij klawisz **Enter**.

4 Powtórz czynność 3 w celu dodania danych do innych pól.

Można również

Wyczyścić wszystkie pola	Kliknij przycisk **Wyczyść wszystkie pola** .

Aby dodać lub edytować dane wielu obiektów

1 Zaznacz obiekty za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .

2 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Dane obiektów**.

3 W inspektorze **Dane obiektu** kliknij przycisk **Otwórz arkusz kalkulacyjny** .

4 W oknie **Menedżer danych obiektów** kliknij komórkę i wpisz odpowiednie dane. Naciśnij klawisz **Enter**, aby przypisać wpis do komórki, pól i obiektów.

Aby skopiować dane z jednego obiektu do drugiego

1 Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** zaznacz obiekt, do którego chcesz skopiować dane.

2 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Dane obiektów**.

3 W inspektorze **Dane obiektu** kliknij przycisk **Kopiuj dane z** .

4 Kliknij obiekt, z którego chcesz skopiować dane.

Wyświetl i drukuj dane obiektów

Menedżer danych obiektów, który jest dostępny w inspektorze **Dane obiektów**, zawiera polecenia i funkcje potrzebne do wyświetlenia danych przypisanych do jednego lub wielu obiektów na rysunku. Za pomocą **Menedżera danych obiektów** można co prawda wyświetlać i edytować dane związane z pojedynczym obiektem, ale jego głównym zadaniem jest pomoc w wyświetlaniu i zarządzaniu dużymi ilościami danych, związanych z wieloma obiektami, które wchodzą w skład różnych grup.

Możliwa jest zmiana sposobu wyświetlania danych obiektów:

- Można ustawić liczbę poziomów zagnieżdżonych grup do wyświetlenia.
- Można wyświetlić sumy pośrednie poszczególnych grup w przypadku pól należących do więcej niż jednej grupy. Z polecenia tego należy korzystać, gdy w arkuszu danych wyświetlona jest więcej niż jedna grupa obiektów. Polecenie to jest dostępne tylko dla pól w formacie numerycznym.
- Aby wizualnie oddzielić poszczególne grupy w kolumnie, można przed danymi dotyczącymi obiektów w grupach umieścić wcięcie o szerokości dwóch spacji.
- **Menedżera danych obiektów** można ustawić w taki sposób, aby automatycznie sumował wartości w wybranej kolumnie. Suma wyświetlana jest u dołu kolumny.

Menedżer danych obiektów daje dostęp do wszystkich możliwości druku aplikacji, można więc drukować szybko lub za pomocą konkretnych ustawień.

Aby wyświetlić i wydrukować podsumowanie danych obiektów

1 Zaznacz obiekt lub obiekty narzędziem **Wskaźnik** .

Jeżeli chcesz wyświetlić podsumowanie danych obiektów dla całego dokumentu, kliknij kolejno **Edycja** ▸ **Zaznacz wszystko** ▸ **Obiekty**.

2 W inspektorze **Dane obiektów** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Dane obiektów**, kliknij przycisk **Otwórz arkusz kalkulacyjny** .

W oknie **Menedżer danych obiektów** zostanie wyświetlone podsumowanie danych obiektów.

3 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Ustaw liczbę poziomów zagnieżdżonych grup do wyświetlenia	Wpisz wartość w polu **Wyświetl poziomy**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyświetlić lub ukryć sumy pośrednie grup	Kliknij tytuł kolumny z naciśniętym klawiszem Control, a następnie kliknij opcję **Podsumuj grupy**. Znacznik wyboru obok polecenia **Podsumuj grupy** wskazuje, że wyświetlone są sumy pośrednie grup.
Wciąć lub wyrównać grupy w kolumnie	Kliknij tytuł kolumny z naciśniętym klawiszem Control, a następnie kliknij opcję **Pokaż hierarchię**. Znacznik wyboru obok polecenia **Pokaż hierarchię** wskazuje, że zagnieżdżone grupy w kolumnie są wyświetlone z wcięciem.
Wyświetlić lub ukryć sumę wartości w kolumnie	Kliknij tytuł kolumny z naciśniętym klawiszem Control, a następnie kliknij opcję **Pokaż podsumowania**. Znacznik wyboru obok polecenia **Pokaż podsumowania** wskazuje, że suma wartości w kolumnie jest wyświetlona.
Wydrukować podsumowanie danych obiektów	Kliknij przycisk **Drukuj**  . Wybierz drukarkę z listy **Drukarka**. Wpisz liczbę w polu **Liczba kopii**. Więcej informacji na temat możliwości drukowania w programie CorelDRAW można znaleźć w sekcji „Podstawy drukowania” na stronie 857. **Wskazówka:** Aby ustawić marginesy i wyłączyć linie siatki, nagłówki kolumn lub rzędów, kliknij przycisk **Konfiguracja strony** i wybierz pożądane ustawienia w oknie dialogowym **Konfiguracja strony**.

Kolory, wypełnienia i przezroczystości

Kolor **415**

Wypełnienia **433**

Przezroczystość obiektu **457**

Znajdź, zarządzaj i zapisuj wypełnienia i przezroczystości **471**

Zarządzanie kolorami **477**

CorelDRAW® 2025



Kolor

Program CorelDRAW umożliwia wybieranie i tworzenie kolorów przy użyciu wielu standardowych palet kolorów, mikserów kolorów oraz modeli kolorów. W celu przechowywania często używanych kolorów do późniejszego wykorzystania można używać palety dokumentu lub tworzyć i edytować niestandardowe palety kolorów.

Ponadto sposób wyświetlania palety kolorów na ekranie można dostosować do własnych potrzeb, zmieniając rozmiar próbników, liczbę wierszy w paletach i inne właściwości.

Można również tworzyć style kolorów.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Modele kolorów” (stronie 415)
- „Głębia kolorów” (stronie 417)
- „Wybieranie kolorów” (stronie 418)
- „Znajdowanie i zastępowanie kolorów” (stronie 423)
- „Paleta dokumentu” (stronie 424)
- „Twórz i edytuj palety kolorów” (stronie 426)
- „Organizowanie i wyświetlanie palet kolorów” (stronie 428)
- „Pokaż lub ukryj palety kolorów” (stronie 430)

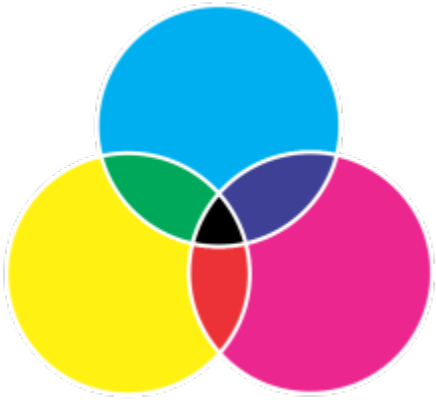
Modele kolorów

Modele kolorów zapewniają precyzyjną metodę definiowania kolorów. W każdym modelu są one definiowane przez użycie określonych składowych kolorów. Podczas tworzenia grafiki można wybrać wiele modeli kolorów.

Model kolorów CMYK

W modelu kolorów CMYK, używanym w poligrafii, kolor definiowany jest przez kolory składowe: niebieskozielony (C), purpurowy (M), żółty (Y) i czarny (K). Zakres tych składowych obejmuje wartości od 0 do 100 i są to wartości procentowe.

W subtraktywnych modelach kolorów, takich jak CMYK, kolor (tzn. farba drukarska) jest nanoszony na powierzchnię, na przykład biały papier. Kolor ten „odejmuje” wtedy część jaskrawości powierzchni. Gdy wartość każdego z kolorów składowych (C, M, Y) wynosi 100, otrzymywany jest kolor czarny. Gdy wartością każdej składowej jest równa 0, żaden kolor nie jest nanoszony na powierzchnię, więc pozostaje ona odsłonięta — w tym wypadku jest to biały papier. Czerń (K) jest w tym modelu kolorów stosowana do celów drukarskich, ponieważ czarna farba jest neutralna i ciemniejsza niż mieszanina równych ilości składowych kolorów niebieskozielonego (C), purpurowego (M) i żółtego (Y). Czarna farba daje bardziej wyraziste wydruki, zwłaszcza w przypadku tekstu. Ponadto czarna farba jest zazwyczaj tańsza niż kolorowa.

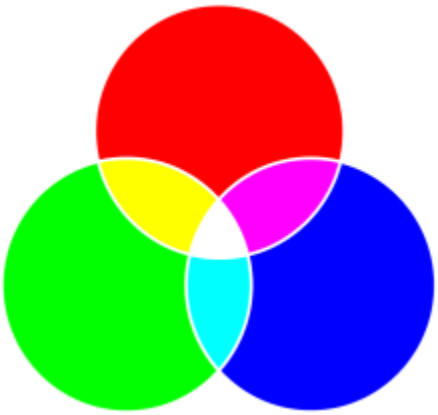


Kolor czarny jest wynikiem połączenia trzech kolorów CMY, z których każdy ma maksymalną intensywność.

Model kolorów RGB

Model kolorów RGB jest oparty na składowych: czerwonej (R), zielonej (G) i niebieskiej (B), na podstawie których definiowane są ilości światła czerwonego, zielonego i niebieskiego w danym kolorze. W obrazku 24-bitowym każda składowa jest wyrażana liczbą z zakresu od 0 do 255. W obrazku o większej głębi bitowej, na przykład 48-bitowej, zakres wartości jest szerszy. Połączenie tych składowych definiuje pojedynczy kolor.

W addytywnych modelach kolorów, takich jak RGB, kolor powstaje ze światła przepuszczanego. Dlatego model RGB jest używany w monitorach, gdzie przez zróżnicowane mieszanie światła czerwonego, niebieskiego i zielonego powstaje szeroka gama kolorów. Gdy światła czerwone, niebieskie i zielone o maksymalnych intensywnościach zostają połączone, oko postrzega wynikowy kolor jako biały. W rzeczywistości nadal wyświetlane są kolory czerwony, zielony i niebieski, ale piksele monitora są tak blisko siebie, że oko nie jest w stanie zobaczyć osobno tych trzech kolorów. Gdy wartość każdej składowej wynosi 0, co oznacza brak światła, oko postrzega kolor jako czarny.



Kolor biały jest wynikiem połączenia trzech kolorów RGB, a każdy z nich jest wyświetlany z maksymalną intensywnością.

RGB jest najczęściej używanym modelem kolorów, ponieważ umożliwia przechowywanie i wyświetlanie szerokiego zakresu kolorów.

Model kolorów HSB

Model kolorów HSB jest oparty na barwie (H), nasyceniu (S) i jaskrawości (B), stanowiących elementy składowe koloru. Model HSB nazywany też bywa modelem HSV (ze składowymi określanymi jako: barwa (H), nasycenie (S) i wartość (V)). Barwa opisuje pigment koloru i wyrażana jest w stopniach, co odzwierciedla położenie na standardowym kole kolorów. Na przykład czerwony jest położony na 0 stopniach, żółty na 60 stopniach, zielony na 120 stopniach, niebieskozielony na 180 stopniach, niebieski na 240 stopniach, a purpurowy na 300 stopniach.

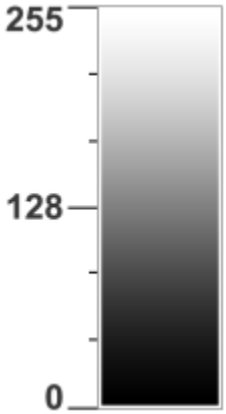
Nasycenie opisuje żywość lub stłumienie koloru. Nasycenie obejmuje wartości w zakresie od 0 do 100 i są to wartości procentowe (im wyższa wartość, tym żywszy kolor). Jaskrawość opisuje ilość bieli w kolorze. Wartości jaskrawości, tak jak wartości nasycenia, zawierają się w zakresie od 0 do 100 i są to wartości procentowe (im wyższa wartość, tym jaskrawszy kolor).



Model kolorów HSB

Model kolorów skali szarości

W modelu kolorów skali szarości kolor jest definiowany za pomocą tylko jednej składowej, jasności, która wyraża się wartościami w zakresie od 0 do 255. Każdy kolor skali szarości ma jednakowe wartości składowych modelu kolorów RGB: czerwonej, zielonej i niebieskiej. W wyniku zmiany zdjęcia kolorowego na model skali szarości powstaje zdjęcie czarno-białe.



Model kolorów skali szarości

Głębia kolorów

Głębia kolorów to maksymalna liczba kolorów, które mogą się znajdować na obrazku. Głębia kolorów zależy od głębi bitowej obrazka (liczby bitów określających odcień lub kolor każdego piksela mapy bitowej). Na przykład piksel o głębi bitowej 1 może przyjmować dwie wartości: czerń lub biel. Im większa jest głębia bitowa, tym więcej kolorów może zawierać obrazek i tym dokładniejsze jest odwzorowanie kolorów. Na przykład 8-bitowy obrazek w formacie GIF może zawierać do 256 kolorów, natomiast 24-bitowy obrazek w formacie JPEG może zawierać około 16 milionów kolorów.

W obrazkach w trybie RGB, skali szarości oraz CMYK na każdy kanał koloru przypada zwykle 8 bitów danych. Dlatego właśnie obrazek w trybie RGB to inaczej obrazek w 24-bitowym formacie RGB (8 bitów x 3 kanały), obrazek w skali szarości to obrazek w 8-bitowej skali szarości (8 bitów x 1 kanał), a obrazek CMYK jest również określany jako obrazek w 32-bitowym formacie CMYK (8 bitów x 4 kanały).

Niezależnie od tego, ile kolorów zawiera obrazek, ich wyświetlanie na ekranie jest ograniczone do maksymalnej liczby kolorów obsługiwanej przez monitor, na którym obrazek jest wyświetlany. Na przykład monitor 8-bitowy może wyświetlić tylko do 256 kolorów obrazka 24-bitowego.

Wybieranie kolorów

Kolory wypełnienia i konturu można wybierać z palety dokumentu, niestandardowych palet kolorów, palet z bibliotek palet i przeglądarek kolorów. Chcąc użyć koloru, który już jest obecny w obiekcie lub dokumencie, można pobrać próbkę koloru za pomocą narzędzia **Pipeta kolorów**, aby uzyskać identyczny kolor.

Informacje na temat stosowania wybranych kolorów można znaleźć w sekcjach „Wypełnienia jednolite” na stronie 434 i „Formatowanie linii i konturów” na stronie 160.

Domyślna paleta kolorów

Paleta kolorów to kolekcja próbników kolorów. W niektórych programach palety kolorów są nazywane „paletami próbników”.

W programie CorelDRAW domyślna paleta kolorów jest oparta na podstawowym trybie kolorów dokumentu. Na przykład jeśli podstawowym trybem kolorów dokumentu jest RGB, domyślną paletą kolorów jest również RGB. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Modele kolorów” na stronie 415. Domyślny model kolorów wybiera się podczas tworzenia nowego rysunku. W dowolnym momencie można otwierać dodatkowe palety kolorów i ich używać.

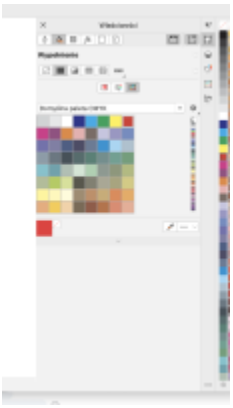
Używając domyślnej palety kolorów, można wybierać zarówno kolory wypełnienia, jak i konturu. Wybrane kolory wypełnienia i konturu są wyświetlane w próbnikach kolorów na pasku stanu.

Paleta dokumentu

Gdy tworzony jest nowy rysunek, aplikacja automatycznie generuje pustą paletę, tzw. paletę dokumentu. Ułatwia to rozeznanie, jakie kolory zostały użyte, gdyż są one przechowywane z dokumentem i można ich ponownie użyć. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Paleta dokumentu” na stronie 424.

Biblioteki palet i niestandardowe palety kolorów

Palet kolorów znajdujących się w bibliotekach palet nie można edytować bezpośrednio. Część z nich jest dostarczana przez niezależnych producentów, na przykład PANTONE, HKS Colors czy TRUMATCH. Warto mieć drukowany próbnik kolorów, będący zbiorem próbek kolorów, dzięki którym można dokładnie sprawdzić, jak każdy kolor będzie wyglądał po wydrukowaniu.



Przykładem palety z biblioteki palet kolorów jest paleta PANTONE solid coated.

Niektóre palety znajdujące się w bibliotekach palet — PANTONE, HKS Colors, TOYO, DIC, Focoltone i SpectraMaster — to zestawy kolorów dodatkowych. Jeśli na potrzeby druku tworzone są wyciągi barwne, każdy kolor dodatkowy wymaga osobnej płyty drukarskiej, co może poważnie wpłynąć na koszt realizacji zadania drukowania. Chcąc użyć wyciągów barwnych, a jednocześnie uniknąć używania kolorów dodatkowych, podczas drukowania można je przekształcić w kolory rozbarwiane. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wyciągi barwne” na stronie 891.

Niestandardowe palety kolorów mogą zawierać kolory z dowolnego modelu kolorów, w tym z palet z bibliotek palet, na przykład z palety kolorów dodatkowych. Niestandardową paletę kolorów można zapisać i wykorzystać w przyszłości. Więcej informacji na temat pracy z niestandardowymi paletami kolorów można znaleźć w sekcjach „Twórz i edytuj palety kolorów” na stronie 426 i „Organizowanie i wyświetlanie palet kolorów” na stronie 428.

Próbkowanie kolorów

Aby użyć koloru, który już jest obecny na rysunku, palecie lub pulpicie, można pobrać próbkę tego koloru w celu uzyskania identycznego koloru. Domyślnie próbkowany jest pojedynczy piksel z okna rysunku.

Przeglądarki kolorów

Przeglądarki kolorów przedstawiają zakres kolorów w postaci dwu- lub trójwymiarowych kształtów. Domyślna przeglądarka kolorów jest oparta na modelu kolorów HSB, lecz można jej używać do wybierania kolorów CMYK, CMY lub RGB. Więcej informacji na temat modeli kolorów można znaleźć w sekcji „Modele kolorów” na stronie 415.



Przykładowa przeglądarka kolorów

Wybieranie kolorów internetowych

Kolorów internetowych można używać do projektowania dokumentów, które zostaną opublikowane w Internecie. Kolory internetowe w programie CorelDRAWCorel PHOTO-PAINT można definiować za pomocą wartości heksadecymalnych modelu RGB (na przykład: #aa003f).

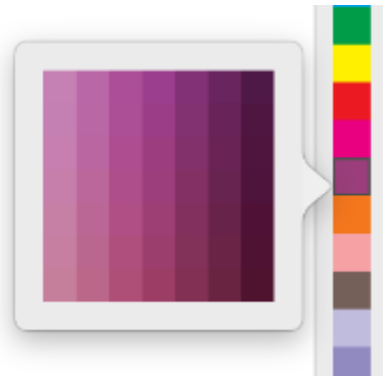
Kolory niereprodukowalne

Jeśli wybrany kolor nie należy do kolorów drukowalnych drukarki, program CorelDRAW umożliwia zastąpienie go podobnym kolorem, należącym do kolorów drukowalnych drukarki.

Aby wybrać kolor za pomocą domyślnej palety kolorów

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybrać kolor wypełnienia zaznaczonego obiektu	Kliknij próbnik koloru.
Wybrać kolor konturu zaznaczonego obiektu	kliknij przytrzymując klawisz Control próbnik koloru.
Wybrać jeden z odcieni koloru	Kliknij i przytrzymaj próbnik koloru, aby wyświetlić podręczny selektor kolorów, a następnie kliknij wybrany kolor.
Wyświetlić więcej kolorów w domyślnej palecie kolorów	Kliknij strzałkę przewijania w górnej lub dolnej części palety.

Wskazując próbnik, można wyświetlić wartości kolorów.



Przykładowa podręczna paleta kolorów

Aby wybrać kolor za pomocą palety kolorów

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij narzędzie **Interaktywne wypełnienie** w przyborniku, a następnie kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie** na pasku właściwości.
3. W oknie dialogowym **Edytuj wypełnienie** kliknij przycisk **Wypełnienie jednolite**.
4. Zaznacz opcję **Paleta barw**.
5. Z listy **Paleta** wybierz paletę kolorów.
6. Przesuń suwak koloru w górę lub w dół, aby ustawić zakres kolorów wyświetlanych w obszarze wyboru kolorów.
7. Kliknij kolor w obszarze wyboru kolorów.

Można również

Wyświetlić lub ukryć nazwy kolorów	Włącz lub wyłącz opcję **Pokaż nazwy kolorów**.
Zastąp kolor odniesienia (oryginalny kolor zaznaczonego obiektu) nowym kolorem.	Kliknij przycisk **Zamień kolory**.

Każdy próbnik koloru dodatkowego na palecie kolorów oznaczony jest białym kwadracikiem.

Jeśli wybrany kolor nie należy do kolorów drukowalnych drukarki, program CorelDRAW umożliwia zastąpienie go podobnym kolorem, należącym do kolorów drukowalnych drukarki. Więcej informacji można znaleźć w części „Aby zastąpić kolor niereprodukowalny kolorem reprodukowalnym” na stronie 423.

Używanie jednego modelu kolorów do wszystkich kolorów na rysunku zapewni zachowanie spójności kolorów oraz umożliwi dokładniejsze przewidzenie wyglądu kolorów na ostatecznym wydruku.

Dostęp do palet kolorów można także uzyskać w oknie dokowanym **Kolor** przycisk **Pokaż palety kolorów** i wybierając paletę z listy. W przypadku zamkniętego inspektora **Kolor** kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Kolor**.

Aby wybrać kolor wypełnienia za pomocą przeglądarki kolorów

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij narzędzie **Interaktywne wypełnienie** w przyborniku, a następnie kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie** na pasku właściwości.
3. W oknie dialogowym **Edytuj wypełnienie** kliknij przycisk **Wypełnienie jednolite**.
4. Zaznacz opcję **Przeglądarki kolorów**.
5. Z listy **Model kolorów** wybierz model kolorów.
6. Z listy **Przeglądarki kolorów** wybierz przeglądarkę kolorów.
7. Przesuń suwak koloru.
8. Kliknij kolor w obszarze wyboru kolorów.

Można również

Pobrać próbkę koloru z rysunku lub pulpitu	Kliknij narzędzie **Pipeta** i kliknij rysunek lub pulpit.
Zastąp kolor odniesienia (oryginalny kolor zaznaczonego obiektu) nowym kolorem.	Kliknij przycisk **Zamień kolory**.

Jeśli wybrany kolor nie należy do kolorów drukowalnych drukarki, program CorelDRAW umożliwia zastąpienie go podobnym kolorem, należącym do kolorów drukowalnych drukarki. Więcej informacji można znaleźć w części „Aby zastąpić kolor niereprodukowalny kolorem reprodukowalnym” na stronie 423.

Używanie jednego modelu kolorów do wszystkich kolorów na rysunku zapewni zachowanie spójności kolorów oraz umożliwi dokładniejsze przewidzenie wyglądu kolorów na ostatecznym wydruku. Sugerowane jest stosowanie tego samego modelu kolorów, który jest stosowany w produkcie końcowym.

Stary kolor (bieżący kolor pierwszego planu lub tła) i **Nowy** kolor (wybrany w obszarze wyboru kolorów) możesz zamienić, klikając przycisk **Dodatkowe preferencje kolorów** i wybierając opcję **Zamień kolory**.

Dostęp do modeli kolorów można również uzyskać w oknie dokowanym **Kolor** W przypadku zamkniętego inspektora **Kolor** kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Kolor**.

Aby pobrać próbkę koloru

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Pipeta kolorów**.
2. Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
   - **1×1** — umożliwia wybór koloru kliknięcia piksela.

- **2×2** — umożliwia wybór koloru uśrednionego w obszarze próbkowania o wymiarach 2×2 piksele. Kliknięty piksel jest usytuowany pośrodku obszaru próbkowania.
- **5×5** — umożliwia wybór koloru uśrednionego w obszarze próbkowania o wymiarach 5×5 pikseli.

Jeśli chcesz pobrać próbkę koloru spoza okna rysunku, na pasku właściwości kliknij **Wybierz z pulpitu** i kliknij kolor na pulpicie.

3 Kliknij kolor, którego próbkę chcesz pobrać.
Narzędzie **Pipeta kolorów** automatycznie zostanie przełączone w tryb Zastosuj kolor.

4 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wypełnić obiekt próbkowanym kolorem	Zatrzymaj wskaźnik na obiekcie. Gdy wskaźnik trybu Zastosuj kolor przyjmie kształt próbnika koloru jednolitego, kliknij, aby zastosować próbkowany kolor.
Wypełnić kontur obiektu próbkowanym kolorem	Zatrzymaj wskaźnik na konturze obiektu. Gdy wskaźnik trybu Zastosuj kolor przyjmie kształt konturu, kliknij, aby zastosować próbkowany kolor.
Można również	
Przeciągnąć próbkowany kolor z jednego obiektu do drugiego	Przeciągnij kolor do innego obiektu.
Dodać próbkowany kolor do palety dokumentu	Przeciągnij próbkowany kolor z próbników **Wybrany kolor** lub **Wypełnienie jednolite** do palety dokumentu.

W niektórych wypadkach kolor próbki może nie być w pełni zgodny z kolorem oryginalnym, lecz być kolorem RGB lub CMYK stanowiącym jego najbliższy odpowiednik.

Aby wybrać kolor internetowy

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Kolor**.

3 W inspektorze **Kolor** kliknij przycisk **Pokaz przeglądarki kolorów**, a następnie wybierz opcję **RGB** z pola listy.

4 Wpisz lub wklej wartość w polu **Wartość heks.**
Bez względu na to, czy zostanie użyty format trzycyfrowy (#fff), czy sześciocyfrowy (#ffffff), ostateczna wartość zostanie przedstawiona w formacie sześciocyfrowym.

5 Kliknij jeden z następujących przycisków:
- **Wypełnienie** — powoduje wypełnienie zaznaczonego obiektu nowym kolorem.
- **Kontur** — powoduje zastosowanie koloru do konturu obiektu.

Heksadecymalne wartości kolorów można określać tylko w przypadku kolorów RGB.
Kolor nie zmieni się, jeśli zostanie wpisana nieprawidłowa wartość heksadecymalna.

Heksadecymalne wartości kolorów można zobaczyć na pasku stanu.

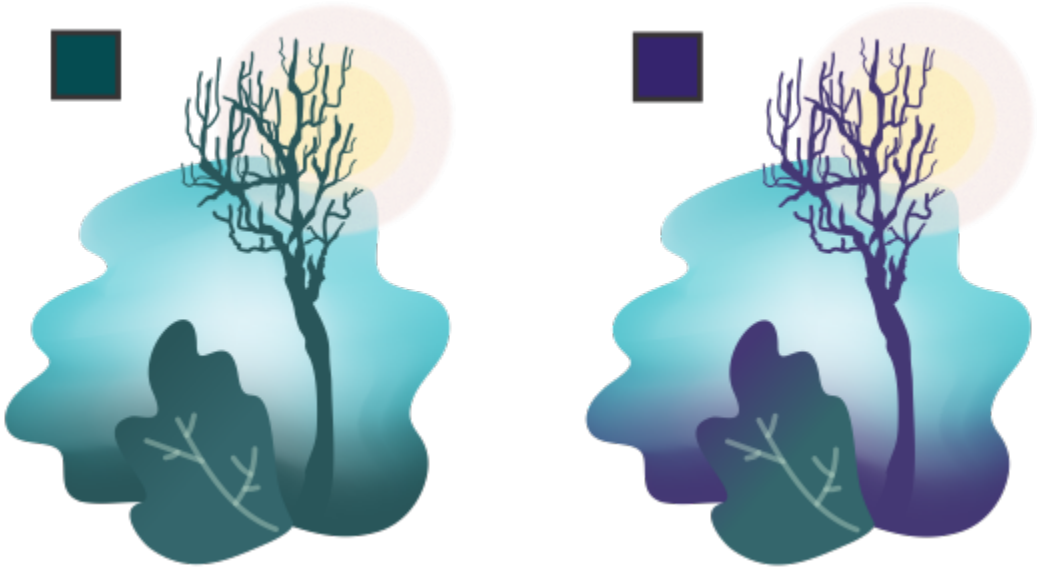
Aby zastąpić kolor niereprodukowalny kolorem reprodukowalnym

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij narzędzie **Interaktywne wypełnienie** w przyborniku, a następnie kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie** na pasku właściwości.
3. W oknie dialogowym **Edytuj wypełnienie** kliknij przycisk **Wypełnienie jednolite** .
4. Wybierz kolor.
5. Jeśli kolor jest niereprodukowalny, pojawi się przycisk **Przenieś kolor do drukowalnych**, przedstawiający kolor podobny do nowo wybranego, ale z zakresu gamy kolorów drukarki. Kliknij przycisk.

   Nowy kolor zostanie zastąpiony, a przycisk **Przenieś kolor do drukowalnych** zniknie.

Znajdowanie i zastępowanie kolorów

Można znaleźć kolor na rysunku i zastąpić go innym kolorem. Zastąpienie koloru można zastosować do wszystkich konturów, wypełnień jednolitych, wypełnień tonalnych, wypełnień dwukolorowych, wypełnień siatkowych i monochromatycznych map bitowych w aktywnym dokumencie. I odwrotnie, zastąpić można kolor tylko w konturach lub konkretny typ wypełnienia. Na przykład kolor można zastąpić tylko w jednolitych wypełnieniach i pozostawić kolor w innych wypełnieniach i konturach obiektów niezmieniony.



Wybrany kolor zielony używany w konturach i dwóch typach wypełnień (wypełnienie tonalne i wypełnienie siatkowe) zostanie zastąpiony kolorem fioletowym. Grafika oryginalna autorstwa Tricii Flohr.

Można również znaleźć i zastąpić model koloru lub paletę kolorów wypełnień i konturów.

Ponadto można rozszerzyć zakres wyszukiwania, aby wyszukiwać i zastępować kolory na wielu stronach lub ograniczyć wyszukiwanie tylko do wybranych obiektów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby ustawić zakres wyszukiwania” na stronie 380.

Aby znaleźć i zamienić kolory

1. Kliknij kolejno **Edycja** ▸ **Znajdź i zamień**.
2. W inspektorze **Znajdź i zamień** wybierz **Zamień obiekty** z listy w górnej części inspektora.
3. Zaznacz opcję **Kolor**.

4 W obszarze **Wyszukaj** kliknij próbnik **Kolor** i wybierz kolor. Narzędzie **Próbnik kolorów** umożliwia próbkowanie koloru z rysunku lub elementu poza oknem aplikacji.

5 W obszarze **Zastąp** kliknij próbnik **Kolor** i wybierz kolor zastępczy.

6 W obszarze **Zastosuj do** zaznacz dowolne z następujących pól wyboru, aby określić, gdzie ma zostać zastosowane zastąpienie koloru:
- **Kontury**
- **Wypełnienia jednolite**
- **Wypełnienia tonalne**
- **Wypełnienia dwukolorowe**
- **Wypełnienia siatkowe**
- **Monochromatyczne mapy bitowe**

7 Kliknij dowolny z następujących przycisków:
- **Znajdź kolejny >** lub **Znajdź poprzedni <**, aby przewijać obiekty, które spełniają kryteria wyszukiwania.
- **Znajdź wszystkie** lub **Znajdź wszystkie na stronie**, aby zaznaczyć wszystkie obiekty na aktywnej stronie, które spełniają kryteria wyszukiwania.
- **Zamień**, aby zamienić kolor zaznaczonego obiektu.
- **Zamień wszystkie**, aby zamienić kolory wszystkich wypełnień lub konturów, które spełniają kryteria wyszukiwania.

Znajdowanie i zastępowanie modelu kolorów lub palety kolorów wypełnień i konturów

1 Kliknij kolejno **Edycja** ▸ **Znajdź i zamień**.

2 W inspektorze **Znajdź i zamień** wybierz **Zamień obiekty** z listy w górnej części inspektora.

3 Włącz opcję **Model lub paleta kolorów**.

4 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Włącz opcję **Określony model kolorów** w obszarze **Znajdź** i wybierz model kolorów w oknie listy. Wybierz zastępczy model kolorów w oknie listy **Zastąp**.
- Włącz opcję **Określona paleta kolorów** w obszarze **Znajdź** i wybierz paletę kolorów w oknie listy. Wybierz zastępczą paletę kolorów w oknie listy **Zastąp**.

5 W obszarze **Zastosuj do** zaznacz dowolne z pól wyboru, aby określić, gdzie ma zostać zastosowane zastąpienie koloru.

6 Kliknij przycisk znajdź lub zastąp.

Paleta dokumentu

Paleta dokumentu (**Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Paleta dokumentu**) przechowuje kolory używane w rysunku. Każde użycie koloru w rysunku powoduje automatyczne dodanie tego koloru do palety dokumentu. Jeśli jednak użytkownik chce kontrolować, które kolory są dodawane do palety dokumentu, można wyłączyć automatyczne aktualizacje i dodawać kolory ręcznie.

W przypadku ręcznego dodawania kolorów można wybrać kolory z palety kolorów, obrazu zewnętrznego lub próbnika kolorów. Ponadto można dodawać kolory z importowanego obrazka lub obiektu. Do palety dokumentu można też dodać wszystkie kolory z istniejącego rysunku.



Aby dodać kolory, przeciągnij mapę bitową do palety dokumentu.

Z palety dokumentu można usunąć wszystkie niepożądane lub nieużywane kolory pojedynczo lub odświeżając paletę, co pozwala na odświeżenie wszystkich nieużywanych kolorów jednocześnie.

Aby wyświetlić lub ukryć paletę dokumentu

- Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Paleta dokumentu.**
  Paleta dokumentu znajduje się w dolnej części okna aplikacji.

Ukrycie palety dokumentu nie powoduje wyłączenia automatycznego dodawania kolorów.

Aby wyłączyć automatyczne dodawanie kolorów do palety dokumentu

- Przytrzymując klawisz Control, kliknij próbnik koloru na palecie Dokument i kliknij kolejno **Paleta** ▸ **Dodaj kolory automatycznie**.

Aby ręcznie dodawać kolory do palety dokumentu

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać kolor z innej palety kolorów	Przeciągnij kolor z otwartej palety kolorów do palety dokumentu.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać wiele kolorów z obrazka lub obiektu za pomocą przeciągania	Przeciągnij obrazek lub obiekt z okna rysunku do palety dokumentu.
Dodać kolory z zaznaczenia	Zaznacz obiekt lub kilka obiektów. Przytrzymując klawisz Command, kliknij próbnik koloru na palecie Dokument i kliknij **Paleta** ▸ **Dodaj z zaznaczenia**.



Aby usunąć kolory z palety dokumentu

- Przytrzymując klawisz Control, kliknij próbnik koloru, a następnie kliknij opcję **Usuń kolor**.



Z palety Dokument można również usunąć wszystkie kolory, które nie są już używane. W tym celu przytrzymując klawisz Control kliknij paletę Dokument i kolejno opcje **Paleta** ▸ **Odśwież**.

Twórz i edytuj palety kolorów

Niestandardowe palety kolorów to kolekcje kolorów lub stylów kolorów zapisywane przez użytkownika. Mogą zawierać kolory lub style kolorów z dowolnego modelu koloru, w tym kolory dodatkowe, lub z dowolnej palety kolorów znajdującej się w bibliotekach palet. Można utworzyć paletę niestandardową, aby przechowywać w niej wszystkie kolory lub style kolorów potrzebne w projekcie bieżącym lub przyszłym.

Udostępnianie palet kolorów innym użytkownikom jest bardzo proste. Palety niestandardowe są dostępne w folderze **Moje palety** w oknie dokowanym **Palety.**

Niestandardową paletę kolorów można utworzyć, wybierając poszczególne kolory lub style kolorów albo używając kolorów dostępnych w obiekcie lub całym dokumencie. Niestandardowe palety kolorów można także edytować, usuwać oraz zmieniać ich nazwy.

Niestandardowe palety kolorów są zapisywane jako pliki .XML i przechowywane w folderze **Dokumenty\Corel\Corel Content \Palettes**.

Aby od podstaw utworzyć niestandardową paletę kolorów

1. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Palety**.
2. Wybierz **Moje palety** z listy, kliknij z przyciskiem Control i wybierz **Nowa pusta paleta**.
3. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Zapisz**.
5. W inspektorze **Palety**, wybierz paletę dostosowaną utworzoną w obszarze **Moje palety**.
6. Wybierz kolejno **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Edytor palet**.
7. W oknie dialogowym **Edytor palet** kliknij przycisk **Dodaj kolor**.
8. W oknie dialogowym **Wybierz kolor** wybierz kolor, a następnie kliknij przycisk **OK**.

Można również

Potraktować kolor jako kolor dodatkowy	W obszarze **Wybrany kolor** w oknie dialogowym **Edytor palet** wybierz z listy **Traktuj jako** opcję **Dodatkowy**.
Potraktować kolor jako kolor rozbarwiany	W obszarze **Wybrany kolor** w oknie dialogowym **Edytor palet** wybierz z listy **Traktuj jako** opcję **Rozbarwiany**.
Zmienić nazwę koloru	W oknie dialogowym **Edytor palet** kliknij kolor, a następnie w polu **Nazwa** wpisz jego nazwę.

Aby utworzyć paletę kolorów z obiektu

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Utwórz paletę z zaznaczenia**.
3. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby utworzyć paletę kolorów z dokumentu

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Utwórz paletę z dokumentu**.
2. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
3. Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby edytować niestandardową paletę kolorów

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Edytor palet**.
2. Wybierz paletę z listy.
3. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać kolor	Kliknij przycisk **Dodaj kolor**. W oknie dialogowym **Wybierz kolor** kliknij kartę **Modele**, kliknij kolor w obszarze wyboru koloru, a następnie wybierz polecenie **Dodaj do palety**.
Potraktować kolor jako kolor dodatkowy	W obszarze **Wybrany kolor** w oknie dialogowym **Edytor palet** wybierz z listy **Traktuj jako** opcję **Dodatkowy**.
Potraktować kolor jako kolor rozbarwiany	W obszarze **Wybrany kolor** w oknie dialogowym **Edytor palet** wybierz z listy **Traktuj jako** opcję **Rozbarwiany**.
Zmienić kolor	W obszarze wyboru kolorów kliknij kolor, a następnie kliknij przycisk **Edytuj kolor**. W oknie dialogowym **Wybierz kolor** kliknij nowy kolor w obszarze wyboru koloru.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Usunąć kolor	W obszarze wyboru kolorów kliknij kolor, a następnie kliknij przycisk **Usuń kolor**.
Sortować kolory	Kliknij przycisk **Sortuj kolory**, a następnie wybierz metodę sortowania kolorów.
Przenieść kolor	Przeciągnij próbnik koloru do nowego położenia.
Zmienić nazwę koloru	W obszarze wyboru kolorów kliknij kolor, a następnie w polu **Nazwa** wpisz jego nazwę.



You can delete multiple colors by holding down **Shift** or **Command**, clicking the colors that you want to delete, and clicking **Delete color**.



Jeśli do palety został dodany kolor rozbarwiany, ale jest on traktowany jako kolor dodatkowy, to kolor ten zostanie zmieniony w dodatkowy, a jego nazwa będzie zachowana. Jeśli jednak zostanie wybrany kolor dodatkowy o nazwie stanowiącej znak towarowy, na przykład kolor PANTONE, i zostanie przekształcony w kolor rozbarwiany, to nazwa zostanie zastąpiona składowymi danego koloru.

Aby zmienić nazwę niestandardowej palety kolorów

1. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Palety**.
2. W folderze **Moje palety** dwukrotnie kliknij paletę niestandardową.
3. Wpisz nową nazwę i naciśnij klawisz **Return**.

Aby usunąć niestandardową paletę kolorów

1. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Palety**.
2. W folderze **Moje palety** prawym przyciskiem myszy kliknij paletę niestandardową, a następnie kliknij opcję **Usuń**.

Organizowanie i wyświetlanie palet kolorów

Menedżer **Palety** to dokowane, które umożliwia szybki dostęp do palet kolorów, w tym Palety dokumentu, i Palety stylów kolorów, a także tworzenie niestandardowych palet kolorów. Palety kolorów w oknie dokowanym **Palety** są podzielone na dwa główne foldery: **Moje palety** i **Biblioteki palet**.

W folderze **Moje palety** można przechowywać tworzone przez siebie niestandardowe palety kolorów. Można dodawać foldery, aby przechowywać i organizować palety kolorów do różnych projektów. Można również skopiować paletę kolorów lub przenieść ją do innego folderu. Można otwierać wszystkie palety kolorów i sterować ich wyświetlaniem.

Folder **Biblioteki palet** okna dokowanego **Palety** zawiera zbiory gotowych palet kolorów, z których można wybierać kolory. Nie można edytować żadnej z palet kolorów znajdujących się w Bibliotekach palet. Można jednak utworzyć niestandardową paletę kolorów przez skopiowanie palety kolorów z folderu **Biblioteki palet**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Pokaż lub ukryj palety kolorów” na stronie 430.

Aby otworzyć okno dokowane

- Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Palety**.

Aby wyświetlić lub ukryć niestandardową paletę kolorów

1. Otwórz inspektora **Palety**.
2. W folderze **Moje palety** zaznacz pole wyboru obok nazwy palety niestandardowej.

   Jeśli niestandardową paletę kolorów chcesz ustawić jako paletę domyślną, kliknij przycisk palety wysuwanej  a następnie kliknij polecenie **Ustaw jako domyślną**.

Aby otworzyć niestandardową paletę kolorów

1. Otwórz inspektora **Palety**.
2. Kliknij przycisk **Otwiera paletę**  .
3. Wybierz napęd i folder, gdzie przechowywana jest niestandardowa paleta kolorów.

   Jeśli chcesz otworzyć paletę kolorów (plik .cpl) utworzoną w poprzedniej wersji programu CorelDRAW, z listy **Pliki typu** wybierz opcję **Dawna paleta niestandardowa (.cpl)**.
4. Kliknij paletę niestandardową.
5. Kliknij przycisk **Otwórz**.



Plik dawnej palety niestandardowej (.cpl) jest po otwarciu automatycznie przekształcany do formatu XML (.xml). Wersja XML jest przechowywana w folderze **Dokumenty\Corel\Corel Content\Palettes**, a także w folderze **Moje palety** inspektora **Palety**.



Jeśli niestandardowa paleta kolorów (.xml) została zapisana w folderze **Moje palety**, to można ją otworzyć, klikając kolejno **Okno** ▸ **Palety kolorów**, a następnie wybierając paletę niestandardową z listy.

Aby utworzyć folder do przechowywania niestandardowych palet kolorów

1. Otwórz inspektora **Palety**.
2. Kliknij przycisk **Utwórz nowy folder**  . Nowy folder pojawi się w folderze **Moje palety**.
3. Wpisz nową nazwę i naciśnij klawisz **Return**.

   Aby przenieść niestandardową paletę kolorów, przeciągnij ją do nowego folderu.

Aby wyciąć lub skopiować niestandardową paletę kolorów

1. Otwórz inspektora **Palety**.
2. W folderze **Moje palety** paletę niestandardową, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:
   - **Wytnij**
   - **Kopiuj**

   Jeżeli chcesz wkleić paletę niestandardową do innego folderu, , a następnie kliknij opcję **Wklej**.

Aby skopiować paletę z Bibliotek palet w celu edycji

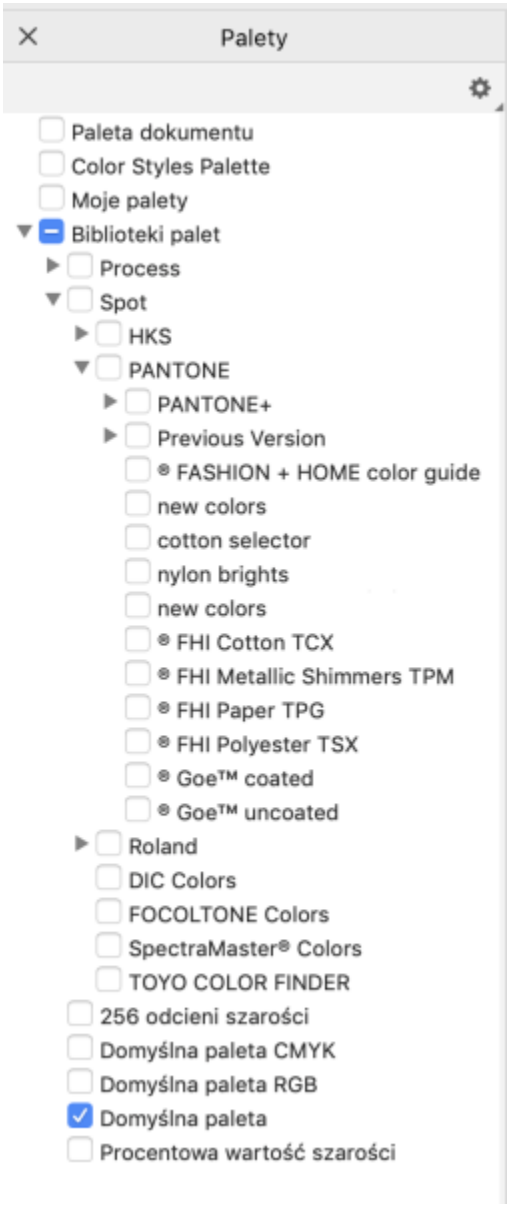
- Otwórz inspektora **Palety**, po czym przeciągnij paletę z folderu **Biblioteki palet** do folderu **Moje palety**.

  Edytowalna kopia palety kolorów pojawi się w folderze **Moje palety**.

Pokaż lub ukryj palety kolorów

Biblioteki palet zawierają kolekcję palet kolorów. Można sterować wyświetlaniem domyślnych palet kolorów, na przykład domyślnych palet kolorów RGB i CMYK. Do głównych bibliotek palet należą: Kolory rozbarwiane i Kolory dodatkowe.

Biblioteka Kolory rozbarwiane zawiera domyślne palety kolorów RGB, CMYK i skali szarości. Ponadto można tu znaleźć gotowe palety kolorów o określonej tematyce, takiej na przykład jak przyroda. Biblioteka Kolory dodatkowe zawiera palety kolorów dostarczane przez niezależnych producentów, na przykład HKS Colors, PANTONE, Focoltone czy TOYO. Takie palety kolorów mogą być bardzo przydatne, gdy w drukowanych projektach należy użyć kolorów firmowych zleceniodawcy. Te biblioteki palet kolorów są zablokowane, co oznacza, że nie można ich edytować.



Biblioteki palet

Aby wyświetlić paletę kolorów w Bibliotekach palet

1 Otwórz inspektora **Palety**.

2 W folderze **Biblioteki palet** zaznacz pole wyboru obok nazwy palety kolorów.

Aby wyświetlić palety kolorów dodatkowych lub rozbarwianych

1 Otwórz inspektora **Palety**.

2 W folderze **Biblioteki palet** dwukrotnie kliknij jeden z następujących folderów:

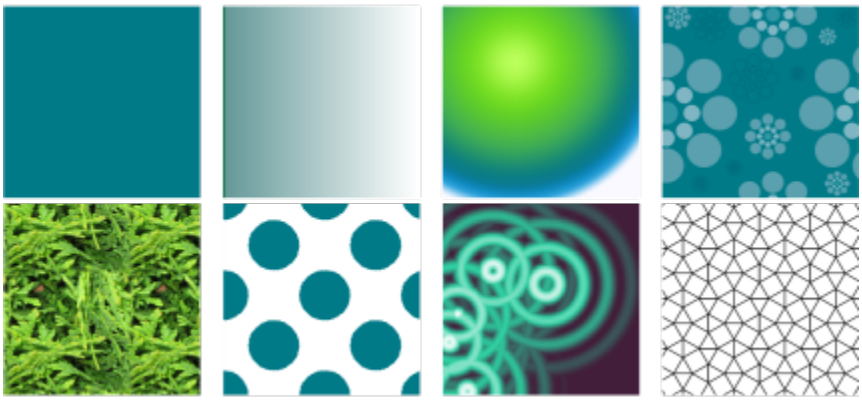
- **Kolory dodatkowe**
- **Kolory rozbarwiane**

3 Zaznacz pole wyboru obok nazwy palety kolorów.

CorelDRAW® 2025

Wypełnienia

Do wnętrz obiektów lub innych zamkniętych obszarów można stosować wypełnienia kolorem, deseniem, teksturą i inne rodzaje wypełnień. Można też dostosować wypełnienie i ustawić je jako domyślne, tak aby każdy rysowany obiekt był wypełniany w ten sam sposób.



Próbki wypełnień: jednolite, liniowe tonalne, eliptyczne tonalne, deseń wektorowy, deseń mapy bitowej, dwukolorowe, tekstura i PostScript

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Wypełnienia jednolite” (stronie 434)
- „Wypełnienia tonalne” (stronie 434)
- „Wypełnienia deseniem wektorowym i deseniem mapy bitowej” (stronie 439)
- „Wypełnienia deseniem dwukolorowym” (stronie 445)
- „Wypełnienia teksturą” (stronie 447)
- „wypełnienia postscriptowe” (stronie 448)
- „Wypełnienia siatkowe” (stronie 449)
- „Stosowanie wypełnień w obszarach” (stronie 453)
- „Praca z wypełnieniami” (stronie 455)

Wypełnienia jednolite

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

Aby zastosować wypełnienie jednolite

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij kolor na palecie kolorów.

Jeśli chcesz mieszać kolory w wypełnieniu jednolitym, naciśnij klawisze **Command** i kliknij inny kolor na palecie kolorów.

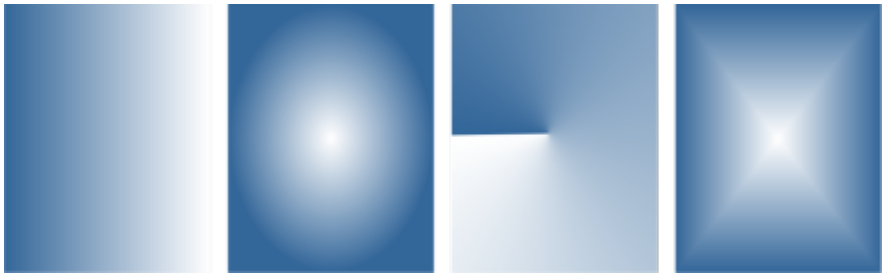
Wypełnienie jednolite możesz też wybrać, klikając

- przycisk **Wypełnienie jednolite** w sekcji **Wypełnienie** inspektora **Właściwości**
- narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** w przyborniku, a następnie przycisk **Wypełnienie jednolite** na pasku właściwości.

Wypełnienia tonalne

Wypełnienie tonalne to łagodne przejście między dwoma lub kilkoma kolorami, które nadaje obiektom głębię. Wypełnienia tonalne znane są również pod nazwą wypełnienia gradientowe.

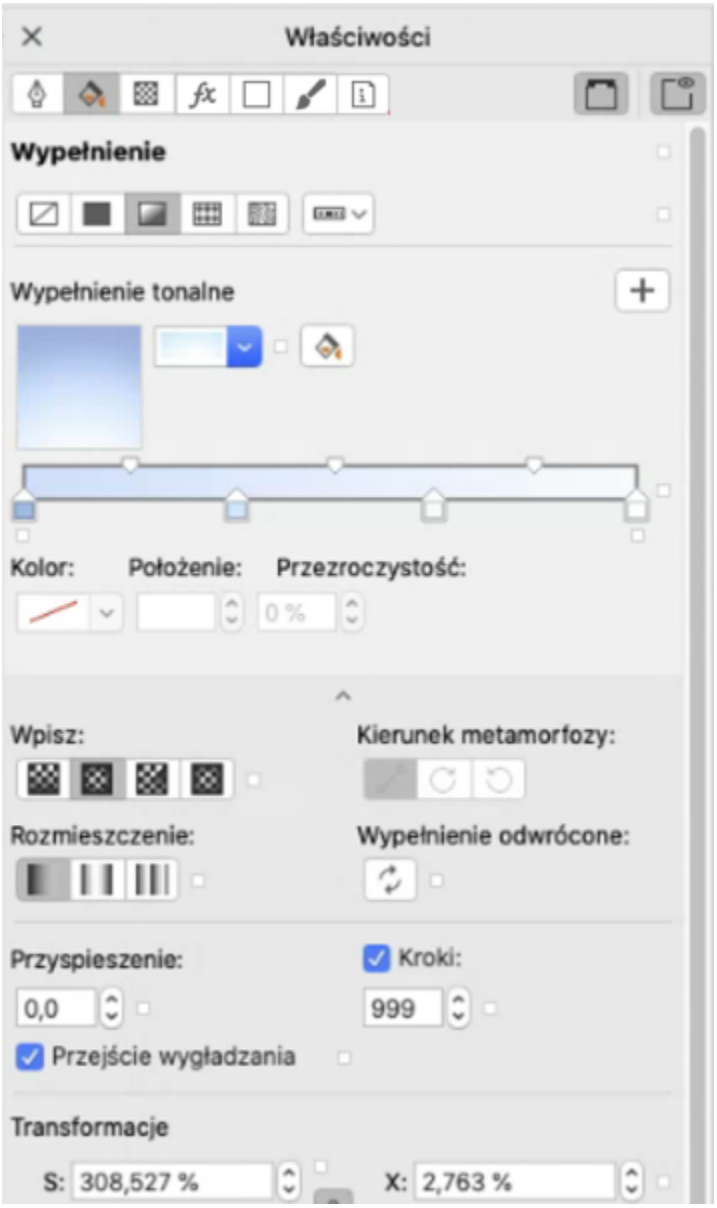
Istnieją cztery typy wypełnień tonalnych: liniowe, eliptyczne, stożkowe i prostokątne. Liniowe wypełnienie tonalne biegnie przez obiekt po linii prostej; stożkowe wypełnienie tonalne tworzy złudzenie światła padającego na stożek; eliptyczne wypełnienie rozchodzi się ze środka obiektu koncentrycznymi elipsami, a prostokątne wypełnienie tonalne rozchodzi się od środka obiektu koncentrycznymi prostokątami.



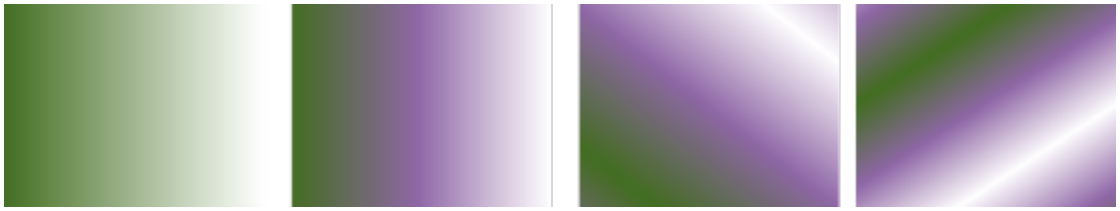
Istnieją cztery typy wypełnień tonalnych (od lewej do prawej): liniowe, eliptyczne, stożkowe i prostokątne.

Aplikacja zawiera kolekcję dostępnych wypełnień tonalnych. Można przeglądać dostępne wypełnienia tonalne, wyszukiwać na podstawie słów kluczowych, oznaczać wypełnienia jako ulubione i sortować wypełnienia. Można także pobrać dodatkowe pakiety wypełnień. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wyszukuj i wyświetlaj wypełnienia i przezroczystości” na stronie 471.

Każde wypełnienie tonalne można zmodyfikować odpowiednio do potrzeb; możliwe jest też tworzenie własnych wypełnień od zera. Wypełnienia tonalne mogą obejmować dwa lub więcej kolorów, które umieszcza się w dowolnych miejscach wzdłuż przejścia kolorystycznego wypełnienia. Można określić atrybuty wypełnienia, takie jak przejście kolorów wypełnienia, jego kąt, punkt środkowy i pośredni. Można także określić szerokość i wysokość wypełnienia jako wartość procentową szerokości i wysokości obiektu. Można także wygładzać, przechylać, obracać, powtarzać i odbijać wypełnienia.



Właściwości wypełnień można edytować przy użyciu inspektora Właściwości.



Od lewej do prawej: Obiekt z zastosowanym liniowym wypełnieniem tonalnym. Do wypełnienia dodawany jest kolejny kolor. Rozmiar wypełnienia jest zmieniany do 50% s szerokości i wysokości obiektu, a następnie powtarzany i odbijany. Na końcu wypełnienie jest obracane o 45 stopni.

Po utworzeniu wypełnienia tonalnego można zapisać je do wykorzystania w przyszłości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zapisz wypełnienia i przezroczystości” na stronie 476.

Można dostosować jakość wydruku i wyświetlania wypełnienia tonalnego, określając liczbę pasm wypełnienia. Domyślnie ustawienia pasm wypełnienia są zablokowane; jakość wydruku wypełnienia tonalnego określana jest przez wartość zdefiniowaną w ustawieniach drukarki, a jakość wyświetlania określana jest przez zadaną wartość domyślną. Ustawienia pasm wypełnienia można jednak odblokować i podać wartość odnoszącą się zarówno do jakości wydruku, jak i do jakości wyświetlania wypełnienia. Więcej informacji na temat ustawiania pasm wypełnień tonalnych do drukowania można znaleźć w sekcji „Precyzyjne regulowanie parametrów zadań drukowania” na stronie 861.

Aby zastosować wypełnienie tonalne

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** w przyborniku, a następnie przycisk **Wypełnienie tonalne** na pasku właściwości.

3 Otwórz selektor **Wypełnienia** na pasku właściwości i kliknij dwukrotnie miniaturę wypełnienia.

Więcej informacji na temat wyszukiwania wypełnień w selektorze **Wypełnienie** zawiera sekcja „Aby wyszukać, filtrować i sortować wypełnienia i przezroczystości” na stronie 472.

Można też zastosować wypełnienie, klikając miniaturę wypełnienia w selektorze **Wypełnienie**. To działanie stosuje wypełnienie bez zamykania selektora **Wypełnienie**.

Możesz dodać kolor do wypełnienia tonalnego, klikając narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** w przyborniku, przycisk **Wypełnienie tonalne** na pasku właściwości a następnie przeciągając kolor z palety kolorów do interakcyjnego uchwytu wektora obiektu.

Aby utworzyć wypełnienie tonalne

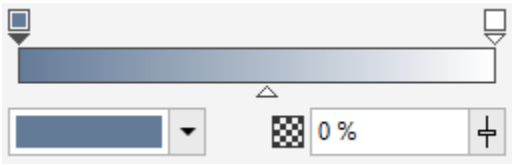
1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** w przyborniku, a następnie przycisk **Wypełnienie tonalne** na pasku właściwości.

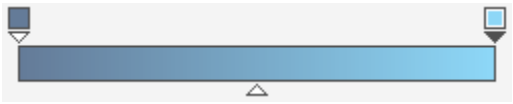
3 Kliknij jeden z poniższych przycisków, aby wybrać typ wypełnienia tonalnego:

- **Liniowe wypełnienie tonalne**
- **Eliptyczne wypełnienie tonalne**
- **Stożkowe wypełnienie tonalne**
- **Prostokątne wypełnienie tonalne**

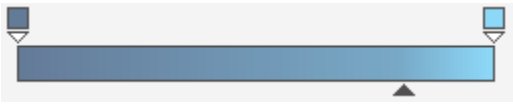
4 Kliknij węzeł początkowy, otwórz selektor **Kolor węzła** na pasku właściwości i wybierz kolor.



5 Kliknij węzeł końcowy, otwórz selektor **Kolor węzła** na pasku właściwości i wybierz kolor.

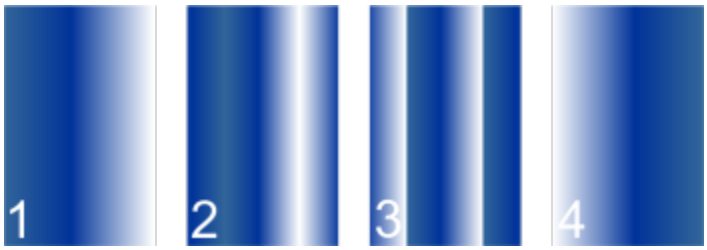


6 Przesuń suwak punktu środkowego, aby ustawić punkt środkowy między dwoma kolorami.

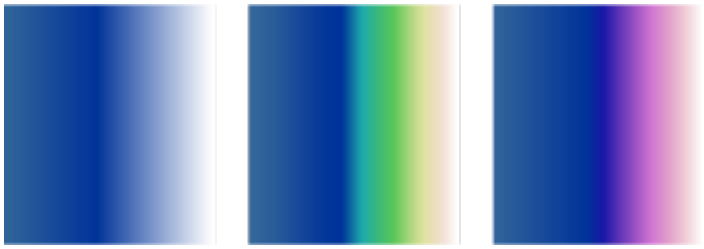
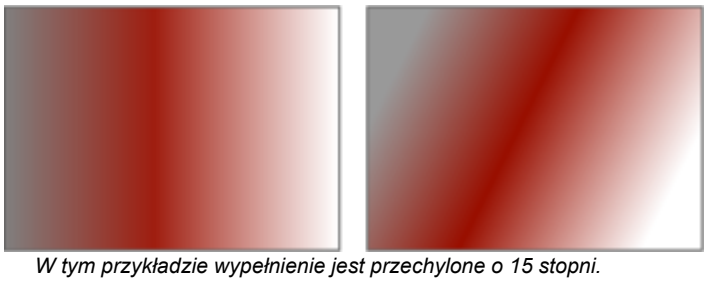


7 W inspektorze **Właściwości** kliknij przycisk **Zapisz jako nowy** , aby zapisać wypełnienie lub kontynuować edytowanie wypełnienia, wykonując zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmienić przezroczystość koloru	Wybierz odpowiedni węzeł i wpisz wartość w polu **Przezroczystość węzła**.
Dodać kolor pośredni	Dwukrotnie kliknij pasmo kolorów w miejscu, w którym chcesz dodać węzeł. Po zaznaczeniu nowego węzła otwórz selektor **Kolor węzła** i wybierz kolor.
Zmienić usytuowanie koloru pośredniego	Przeciągnij odpowiedni węzeł do nowego położenia powyżej pasma kolorów lub wpisz wartość w polu **Pozycja węzła** w inspektorze **Właściwości**.
Usunąć kolor pośredni	Kliknij dwukrotnie odpowiedni węzeł.
Przywrócić, odbić, powtórzyć lub odwrócić wypełnienie	Kliknij przycisk **Rozmieszczenie** na pasku właściwości, a następnie kliknij jeden następujących przycisków: • **Domyślne wypełnienie tonalne** • **Powtórz i odbij** • **Powtórz** Kliknij przycisk **Wypełnienie odwrócone** na pasku właściwości.



Efekt powtórzenia i odbicia jest widoczny tylko jeśli wypełnienie jest mniejsze niż obiekt. Poniższa ilustracja przedstawia wypełnienie domyślne (1), to samo odbicie po zmianie rozmiaru i odbiciu (2), wypełnienie po zmianie rozmiaru i powtórzeniu (3) oraz wypełnienie odwrócone (4).

Aby	Wykonaj następujące czynności
Określić szybkość przejścia między kolorami	Na pasku właściwości wpisz wartość w polu **Przyspieszenie**.
Utworzyć płynniejsze przejścia kolorów między węzłami wypełnienia tonalnego	Kliknij przycisk **Wygładzanie** .
Określić sposób przenikania kolorów między dwoma węzłami	Wybierz dwa węzły albo punkt środkowy między nimi, a w obszarze **Wypełnienie** okna dokowanego **Właściwości** i wybierz opcję kierunku przejścia: • **Liniowe przejście kolorów** — powoduje utworzenie przejścia kolorów wzdłuż prostej linii, zaczynającej się w kolorze początkowym i biegnącej przez koło kolorów do koloru końcowego. • **Przejście kolorów w prawo** — powoduje utworzenie przejścia kolorów wzdłuż ścieżki biegnącej przez koło kolorów w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. • **Przejście kolorów w lewo** — powoduje utworzenie przejścia kolorów wzdłuż ścieżki biegnącej przez koło kolorów w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.  *Od lewej do prawej przedstawiono następujące opcje przejścia kolorów: Liniowe przejście kolorów, przejście kolorów w prawo, przejście kolorów w lewo.*
Określić szerokość i wysokość wypełnienia jako wartość procentową szerokości i wysokości obiektu	W inspektorze **Właściwości**, kliknij przycisk strzałki na dole sekcji **Wypełnienie** aby wyświetlić więcej opcji związanych z wypełnieniem, a następnie wpisz wartości w polach **Szerokość wypełnienia** i **Wysokość wypełnienia**.
Przesunąć środek wypełnienia w górę, w dół lub na boki	Wpisz wartości w polach **X** i **Y**.
Pochylić wypełnienie o określony kąt	Wpisz wartość w polu **Pochylenie**.  *W tym przykładzie wypełnienie jest przechylone o 15 stopni.*

Aby	Wykonaj następujące czynności
Obrócić przejście kolorów w prawo lub w lewo	Wpisz wartość w polu **Obrót**.
Włączyć możliwość nieproporcjonalnego pochylania lub rozciągania wypełnienia	Zaznacz pole wyboru **Dowolne skalowanie i pochylanie**.
Zastosować wybrane wypełnienie do obszaru przecięcia połączonych obiektów	Zaznacz pole wyboru **Zawijanie wypełnienia**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Łączenie obiektów” na stronie 376.
Włączyć nadrukowywanie wypełnienia na kolory znajdujące się pod spodem	Zaznacz pole wyboru **Nadrukowanie wypełnienia**.

Można również zastosować niestandardowe wypełnienie tonalne, klikając w przyborniku narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** i przeciągając kolory z palety kolorów w oknie dokumentu na interakcyjne uchwyty wektora obiektu. Kolory można mieszać, wybierając jeden z interaktywnych uchwytów wektora, naciskając klawisze **Command**, a następnie klikając kolor na palecie kolorów.

Aby zmienić jakość wydruku i wyświetlania wypełnienia tonalnego

1. Zaznacz obiekt, do którego zastosowano wypełnienie tonalne.
2. W inspektorze **Właściwości** kliknij przycisk strzałki w dolnej części sekcji **Wypełnienie**, aby wyświetlić więcej opcji związanych z wypełnieniem.
3. Odznacz pole wyboru **Kroki** aby odblokować możliwość ustawienia liczby pasm tonalnych i wpisz wartość w polu **Kroki**.

   Im większa liczba pasm wypełnienia, tym płynniejsze przejście między kolorami.

Gdy pole **Pasma wypełnienia tonalnego** jest zablokowane, o liczbie pasm wypełnienia tonalnego na wydruku decyduje wartość określona w oknie dialogowym **Drukuj**. Więcej informacji na temat ustawiania pasm wypełnień tonalnych do drukowania można znaleźć w sekcji „Precyzyjne regulowanie parametrów zadań drukowania” na stronie 861.

Aby ustawić jakość wyświetlania wypełnień tonalnych

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Ekran**.
3. Wpisz wartość w polu **Podgląd pasm wypełnienia tonalnego**.

Wypełnienia deseniem wektorowym i deseniem mapy bitowej

Obiektom można nadawać wypełnienia wektorowe, wypełnienia deseniem mapy bitowej, a także wypełnienia dwukolorowe. Wypełnienie deseniem wektorowym to bardziej złożona grafika wektorowa składająca się z linii i wypełnień. Wypełnienie wektorowe może mieć kolorowe lub przezroczyste tło. Wypełnienie deseniem z mapy bitowej to obrazek w formie mapy bitowej, którego złożoność

zależna jest od jego rozmiaru, rozdzielczości obrazka oraz głębi bitowej. Więcej informacji na temat wypełnień dwukolorowych można znaleźć w sekcji „Wypełnienia deseniem dwukolorowym” na stronie 445.

Program CorelDRAW udostępnia kolekcję wypełnień wektorowych i wypełnień deseniem mapy bitowej, z których można korzystać. Można przeglądać dostępne wypełnienia deseniem, wyszukiwać na podstawie słów kluczowych, oznaczać wypełnienia jako ulubione i sortować wypełnienia. Można także pobrać dodatkowe pakiety wypełnień. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wyszukuj i wyświetlaj wypełnienia i przezroczystości” na stronie 471.



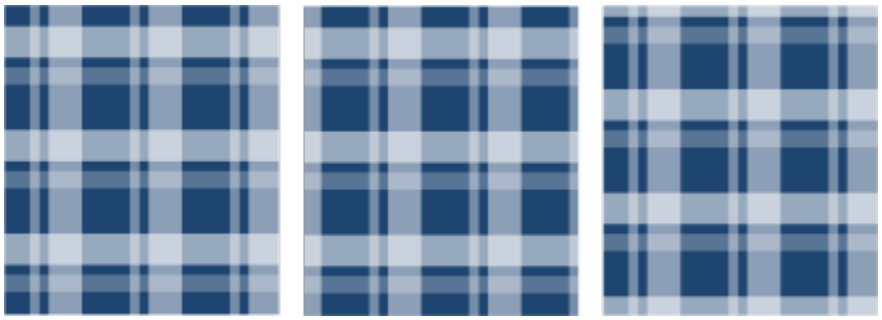
Przykłady wypełnień deseniem wektorowym



Przykłady wypełnień deseniem z mapy bitowej

Modyfikowanie wypełnień deseniem

Wypełnienia deseniem można modyfikować odpowiednio do potrzeb. Można na przykład zmienić rozmiar wypełnienia deseniem lub przenieść środek desenia w lewo, w prawo, w górę lub w dół. Program CorelDRAW umożliwia także przesunięcie kafelków w wypełnieniu względem jego początku.



Od lewej do prawej: Oryginalne wypełnienie deseniem wektorowym. Środek kafelka desenia przeniesiony w prawo (w środku). Środek kafelka desenia przeniesiony w dół (po prawej).

Można zastosować wypełnienie lustrzane, dzięki czemu sąsiednie kafelki stają się swoimi lustrzanymi odbiciami. Aby wypełnienie deseniem zmieniało się odpowiednio do czynności wykonywanych na wypełnionym obiekcie, można ustawić transformowanie wypełnienia wraz z obiektem. Na przykład powiększenie obiektu może powodować powiększenie desenia przy takiej samej liczbie kafelków.

Można zmienić jasność i kontrast deseni z mapy bitowej. Można utworzyć płynne przejście radialne lub liniowe między kafelkami desenia z mapy bitowej, a także wygładzić przejście kolorów między kafelkami, dopasowując ich krawędzie. Można także dostosować parametry desenia, takie jak jasność, luminancja i kontrast kolorów desenia.

Tworzenie wypełnień deseniem

Można też tworzyć własne desenie. Desenie wektorowe i desenie map bitowych składają się z mniejszych elementów zwanych kafelkami. W zależności od rozmiaru obiektu wypełnienie deseniem może składać się z jednego lub wielu kafelków. Deseń powstaje przez powtórzenie kafelka tak, aby wypełnić nim obiekt. Nowy deseń można utworzyć, zaznaczając fragment obszaru roboczego, który ma być używany jako kafelek, albo importując obrazek jako źródło kafelka.

Po utworzeniu nowego deseniu można zapisać go do wykorzystania w przyszłości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zapisz wypełnienia i przezroczystości” na stronie 476.

Aby zastosować wypełnienie deseniem wektorowym lub deseniem mapy bitowej

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** w przyborniku, a następnie jeden z następujących przycisków na pasku właściwości:

- **Wypełnienie deseniem wektorowym**
- **Wypełnienie deseniem z mapy bitowej**

3 Otwórz selektor **Wypełnienie** i kliknij dwukrotnie miniaturę desenia.

Więcej informacji na temat wyszukiwania wypełnień w selektorze **Wypełnienie** zawiera sekcja „Aby wyszukać, filtrować i sortować wypełnienia i przezroczystości” na stronie 472.

Można też zastosować wypełnienie, klikając miniaturę wypełnienia w selektorze **Wypełnienie**. To działanie stosuje wypełnienie bez zamykania selektora **Wypełnienie**.

Aby utworzyć wypełnienie deseniem wektorowym lub deseniem z mapy bitowej z fragmentu obszaru roboczego

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** w przyborniku, a następnie jeden z następujących przycisków na pasku właściwości:
   - **Wypełnienie deseniem wektorowym**
   - **Wypełnienie deseniem z mapy bitowej**
3 W obszarze **Wypełnienie** inspektora **Właściwości** kliknij przycisk **Nowe źródło** poniżej wybieraka **Wypełnienie** i wybierz **Nowe źródło z dokumentu**.
4 Zaznacz fragment obszaru roboczego, który ma zostać użyty jako deseń.
   Może on obejmować dowolne narysowane obiekty lub części obiektów.
5 Kliknij **Akceptuj**.
   Aby zapisać deseń, kliknij przycisk **Zapisz jako nowe**.

Desenie wektorowe mogą mieć przezroczyste lub kolorowe tło.

Można też kliknąć przycisk **Nowe źródło z obszaru roboczego** i zaznaczyć obszar dokumentu, który ma być używany jako źródło. W tym przypadku do nowego desenia zostaną zastosowane bieżące ustawienia w obszarze **Transformacje** inspektora **Właściwości**.

Aby utworzyć wypełnienie deseniem wektorowym lub deseniem z mapy bitowej z importowanego obrazka

1 Zaznacz obiekt.
2 Kliknij narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** w przyborniku, a następnie jeden z następujących przycisków na pasku właściwości:
   - **Wypełnienie deseniem wektorowym**
   - **Wypełnienie deseniem z mapy bitowej**
3 W obszarze **Wypełnienie** inspektora **Właściwości** kliknij przycisk **Nowe źródło** poniżej wybieraka **Wypełnienie** i wybierz **Nowe źródło z pliku**.
4 W oknie dialogowym **Importuj** znajdź obrazek, który chcesz zastosować, a następnie dwukrotnie kliknij nazwę pliku.

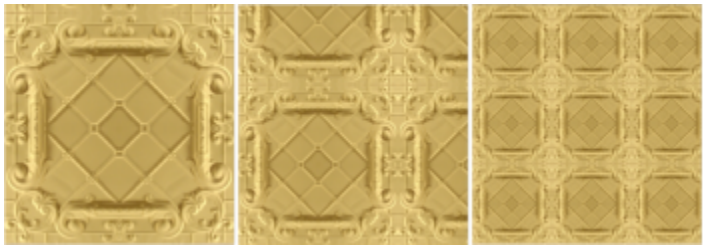
Aby zmodyfikować wypełnienie deseniem wektorowym lub deseniem mapy bitowej

1 Zaznacz obiekt.
2 Kliknij narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** w przyborniku, a następnie jeden z następujących przycisków na pasku właściwości:
   - **Wypełnienie deseniem wektorowym**
   - **Wypełnienie deseniem z mapy bitowej**
3 W obszarze **Wypełnienie** inspektora **Właściwości** kliknij przycisk ze strzałką w dolnej części, aby wyświetlić więcej opcji związanych z wypełnieniem.
4 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

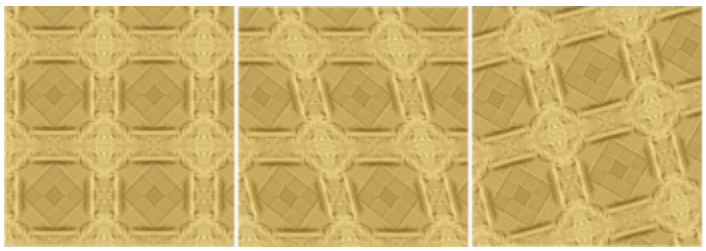
Aby	Wykonaj następujące czynności
Rozmieścić kafelki tak, aby sąsiednie kafelki były swoimi lustrzanymi odbiciami	Kliknij przycisk **Odbij kafelki w poziomie** lub **Odbij kafelki w pionie** .
Ustawić szerokość i wysokość kafelków deseni	Wpisz wartości w polach **Szerokość wypełnienia** i **Wysokość wypełnienia**.
Przesunąć środek wypełnienia deseniem w górę, w dół lub na boki	Wpisz wartości w polach **X** i **Y**.
Pochylić lub obrócić deseń pod określonym kątem	Wpisz wartość w polu **Pochylenie** lub polu **Obrót**.
Określić przesunięcie kafelka w poziomie lub w pionie jako wartość procentową jego szerokości albo wysokości	Włącz opcję **Przesunięcie wiersza** lub **Przesunięcie kolumny** , a następnie wpisz wartość w polu **% rozmiaru kafelka**.



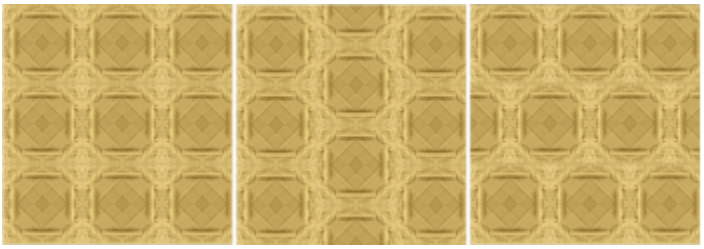
Ta ilustracja przedstawia wypełnienie deseniem (po lewej stronie), odbite poziomo (w środku) i odbite pionowo (po prawej stronie).



Ta ilustracja przedstawia efekt zmiany rozmiaru kafelka wzoru z większego na mniejszy.



Wypełnienie deseniem na tej ilustracji jest pochylone o 15 stopni (w środku) i obrócone o 15 stopni (po prawej stronie).

Aby	Wykonaj następujące czynności
	 *Ta ilustracja przedstawia przesunięcie kolumny o 50% (w środku) i przesunięcie wiersza o 50% (po prawej stronie).*
Zastosować transformacje obiektu do wypełnienia deseniem	Zaznacz pole wyboru **Transformuj z obiektem**.
Zastosować wybrane wypełnienie do obszaru przecięcia połączonych obiektów	Zaznacz pole wyboru **Zawijanie wypełnienia**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Łączenie obiektów” na stronie 376.
Zmienić dodatkowe właściwości wypełnienia deseniem z mapy bitowej	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić prześcia kolorów, jasność i kontrast wypełnienia deseniem z mapy bitowej” na stronie 444..

Kafelki można też pochylić lub obrócić, klikając w przyborniku narzędzie **Interakcyjne wypełnienie**, zaznaczając obiekt i przeciągając uchwyty pochylania lub obracania w celu zmiany wyglądu deseniu.

Aby zmienić prześcia kolorów, jasność i kontrast wypełnienia deseniem z mapy bitowej

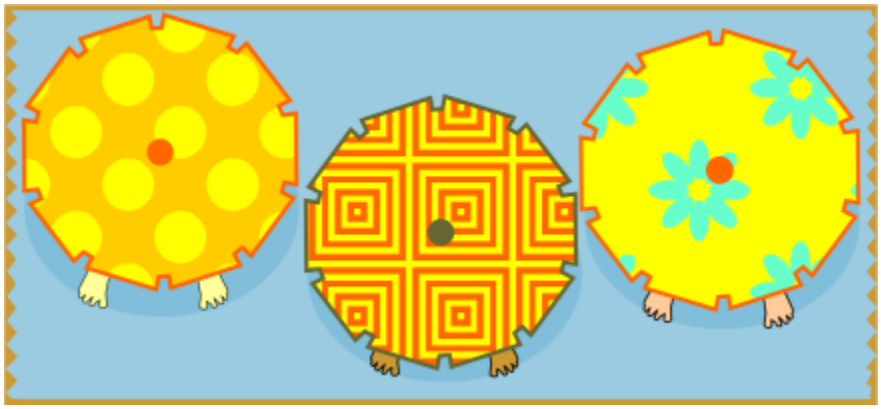
1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** w przyborniku, a następnie jeden z następujących przycisków na pasku właściwości:
   - **Wypełnienie deseniem wektorowym**
   - **Wypełnienie deseniem z mapy bitowej**
3. W obszarze **Wypełnienie** inspektora **Właściwości** kliknij przycisk ze strzałką w dolnej części, aby wyświetlić więcej opcji związanych z wypełnieniem.
4. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Utworzyć płynne przejście radialne lub liniowe	Kliknij przycisk **Przejście radialne** lub **Przejście liniowe** i przesuń suwak.
Wygładzić przejście kolorów między krawędziami sąsiadujących kafelków desenia	Zaznacz pole wyboru **Dopasowanie krawędzi** i wpisz wartość w polu.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zwiększ lub zmniejsz jaskrawość desenia.	Zaznacz pole wyboru **Jaskrawość** i wpisz wartość w polu.
Zmniejsz lub zwiększyć kontrast skali szarości desenia	Zaznacz pole wyboru **Luminancja** i wpisz wartość w polu.
Zmniejsz lub zwiększ kontrast między kolorami desenia.	Zaznacz pole wyboru **Kolor** i wpisz wartość w polu.

Wypełnienia deseniem dwukolorowym

Wypełnienie deseniem dwukolorowym składa się tylko z dwóch wybranych kolorów. Poza określeniem kolorów można odbić kafelki wypełnienia pionowo lub poziomo, a także wybrać rozmiar kafelków wypełnienia. Można także przechylić i obrócić wypełnienie oraz przesunąć jego środek.



Przykłady wypełnień deseniem dwukolorowym



Wypełnienie dwukolorowe zastosowane do obiektu (po lewej). Następnie zmieniono rozmiar wypełnienia (w środku) i obrócono go (po prawej).

Można utworzyć własne wypełnienie deseniem z obiektów w oknie rysunku przy użyciu polecenia **Obiekt** ▸ **Utwórz** ▸ **Wypełnienie deseniem**.

Aby zastosować wypełnienie deseniem dwukolorowym

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** w przyborniku, a następnie przycisk **Wypełnienie deseniem dwukolorowym** na pasku właściwości.
3. Wybierz wypełnienie z selektora koloru **Pierwsze wypełnienie lub selektora** deseni.

4 Otwórz selektor **Kolor przodu** i kliknij kolor.

5 Otwórz selektor **Kolor tyłu** i kliknij kolor.

Aby edytować atrybuty wypełnienia dwukolorowego w inspektorze **Właściwości**, w dolnej części sekcji **Wypełnienie** kliknij przycisk strzałki ▼ i wykonaj zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Rozmieścić kafelki tak, aby sąsiednie kafelki były swoimi lustrzanymi odbiciami	Kliknij przycisk **Odbij kafelki w poziomie** lub **Odbij kafelki w pionie**.
Ustawić szerokość i wysokość kafelków deseni	Wpisz wartości w polach **Szerokość wypełnienia** i **Wysokość wypełnienia**.
Przesunąć środek wypełnienia deseniem w górę, w dół lub na boki	Wpisz wartości w polach **X** i **Y**.
Obrócić deseń o określony kąt	Wpisz wartość w polu **Obrót**.
Pochylić deseń pod określonym kątem	Wpisz wartość w polu **Pochylenie**.
Określić przesunięcie kafelka w poziomie lub w pionie jako wartość procentową jego szerokości albo wysokości	Włącz opcję **Przesunięcie wiersza** lub **Przesunięcie kolumny**, a następnie wpisz wartość w polu **% rozmiaru kafelka**.
Zastosować zmiany obiektu do wypełnienia deseniem	Zaznacz pole wyboru **Transformuj z obiektem**. Wszelkie transformacje zastosowane do obiektu, takie jak zmiana rozmiaru i obrót, zostaną zastosowane również do wypełnienia.
Zastosować wybrane wypełnienie do obszaru przecięcia połączonych obiektów	Zaznacz pole wyboru **Zawijanie wypełnienia**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Łączenie obiektów” na stronie 376.

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

Aby zmienić kolory wypełnienia, można także przeciągnąć kolory z palety na uchwyty interakcyjne. Aby mieszać kolory, należy podczas przeciągania kolorów na uchwyty interakcyjne nacisnąć i przytrzymać klawisze **Command**.

Aby utworzyć wypełnienie deseniem dwukolorowym

1 Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Utwórz** ▸ **Wypełnienie deseniem**.

2 W oknie dialogowym **Utwórz deseń** kliknij opcję **Dwukolorowy** i kliknij przycisk **OK**.

3 W oknie rysunku wybierz deseń lub obszar, którego chcesz użyć dla wypełnienia, a następnie dwukrotnie kliknij zaznaczenie.

4 Wybierz rozdzielczość w wyświetlonym oknie dialogowym, a następnie kliknij przycisk **OK**.
Nowe wypełnienie deseniem dwukolorowym jest dostępne z selektora **Wypełnienie**.

Wypełnienia teksturą

Wypełnienia teksturą są generowanymi losowo wypełnieniami, które nadają obiektom naturalny wygląd. Można użyć istniejących wypełnień teksturą, takich jak woda, minerały i chmury. Można zmienić kolory wypełnienia teksturą. Wypełnienia teksturą mogą zawierać tylko kolory RGB, lecz jako odniesienie przy wyborze kolorów można wykorzystać inne modele i palety kolorów. Więcej informacji na temat modeli kolorów można znaleźć w sekcji „Modele kolorów” na stronie 415.

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

Można też obracać i pochylać wypełnienie, dopasowywać rozmiar kafelków i zmieniać środek tekstury.

Aby wypełnienie teksturą zmieniało się odpowiednio do czynności wykonywanych na wypełnionym obiekcie, można ustawić transformowanie wypełnienia wraz z obiektem. Na przykład powiększenie wypełnionego obiektu może powodować powiększenie tekstury przy takiej samej liczbie kafelków.

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



Przykłady wypełnień teksturą

Aby zastosować wypełnienie teksturą

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** w przyborniku, a następnie przycisk **Wypełnienie teksturą** na pasku właściwości.

3 Wybierz bibliotekę tekstur z listy **Biblioteka tekstur**.

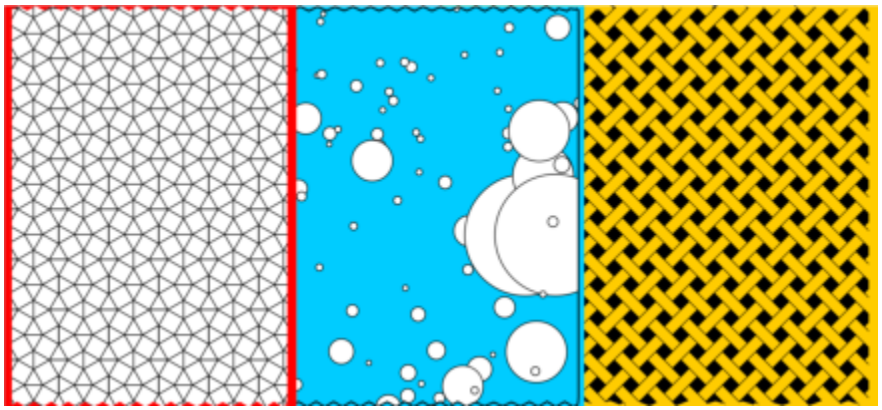
4 Wybierz teksturę z selektora **Wypełnienie**.
Aby edytować teksturę, kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie**. W oknie dialogowym **Edytuj wypełnienie** wykonaj zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Rozmieścić kafelki tak, aby sąsiednie kafelki były swoimi lustrzanymi odbiciami	Kliknij przycisk **Transformacje**, a następnie przycisk **Odbij kafelki w poziomie** lub **Odbij kafelki w pionie**.
Zmienić rozmiar wypełnienia	Kliknij przycisk **Transformacje** i wpisz wartości w polach **Szerokość wypełnienia** i **Wysokość wypełnienia**.
Przesunąć środek wypełnienia w górę, w dół lub na boki	Kliknij przycisk **Transformacje** i wpisz wartości w polach **X** i **Y**.
Obrócić wypełnienie o określony kąt	Kliknij przycisk **Transformacje** i wpisz wartość w polu **Obrót**.
Pochylić wypełnienie o określony kąt	Kliknij przycisk **Transformacje** i wpisz wartość w polu **Pochylenie**.
Określić przesunięcie wiersza lub kolumny jako wartość procentową szerokości albo wysokości kafelka	Kliknij przycisk **Transformacje**, a następnie przycisk **Przesunięcie wiersza** lub **Przesunięcie kolumny**. Wpisz odpowiednią wartość w polu **% kafelka**.
Zastosować zmiany obiektu do wypełnienia teksturą	Kliknij przycisk **Transformacje** i zaznacz pole wyboru **Transformuj z obiektem**.
Określić rozdzielczość mapy bitowej wypełnienia teksturą	Kliknij pozycję **Rozdzielczość i rozmiar tekstury** i wpisz wartość w polu **Rozdzielczość mapy bitowej**.
Zastosować wybrane wypełnienie do obszaru przecięcia połączonych obiektów	Zaznacz pole wyboru **Zawijanie wypełnienia**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Łączenie obiektów” na stronie 376.

wypełnienia postscriptowe

Do obiektów można zastosować wypełnienie postscriptowe. Postscriptowe wypełnienie teksturą tworzy się w języku PostScript. Niektóre tekstury są bardzo złożone, dlatego drukowanie i aktualizowanie na ekranie dużych obiektów wypełnionych teksturą postscriptową może trwać długo. W zależności od stosowanego trybu widoku zamiast wypełnienia mogą się pojawić litery „PS”. Więcej informacji na temat wyświetlania wypełnień postscriptowych można znaleźć w sekcji „Widoki” na stronie 80.

Stosując wypełnienie teksturą postscriptową, można zmienić kilka właściwości, takich jak rozmiar, szerokość linii oraz wielkość wartości odcieni szarości na pierwszym planie i w tle tekstury.



Przykłady wypełnień postscriptowych

Aby zastosować wypełnienie postscriptowe

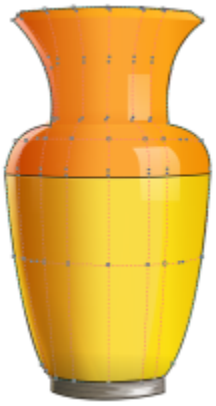
1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij narzędzie **Interaktywne wypełnienie** w przyborniku, a następnie przycisk **Wypełnienie postscriptowe** na pasku właściwości.
3. Wybierz wypełnienie z listy **Wypełnienie postscriptowe - tekstury**.

   Aby zmienić właściwości wypełnienia, kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie**, a następnie określ odpowiednie ustawienia.

Wypełnienia siatkowe

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

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



Nakładanie wypełnienia siatkowego na wazę.



Narzędzie Siatka umożliwia tworzenie gładkich przejść kolorów.

Wypełnienie siatkowe można stosować tylko do zamkniętych obiektów lub pojedynczej ścieżki. Aby zastosować wypełnienie siatkowe do złożonego obiektu, należy najpierw utworzyć obiekt wypełniony siatką, a następnie połączyć go z obiektem złożonym, tworząc obiekt szybkiego kadrowania. Więcej informacji na temat korzystania z obiektów szybkiego kadrowania można znaleźć w sekcji „Szybkie kadry” na stronie 284.

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



Po lewej: dodanie koloru do wypełnienia siatkowego. Po prawej: przesunięcie punktu przecięcia wypełnienia siatkowego umożliwia dostosowanie przejścia kolorów.

Ponadto w celu poprawienia wyglądu ostrych krawędzi można wygładzić kolor w wypełnieniu siatkowym. Można również uwidocznić obiekty pod wybranym obszarem, stosując przezroczystość na wypełnieniu siatkowym.



Wypełnienia siatkowe zostały użyte na tej ilustracji autorstwa Ariel Garaza Díaz, na podstawie zdjęcia autorstwa Rikka Flohra.

Możesz ustawić właściwości domyślne wszystkich nowych wypełnień siatkowych, określając liczbę wierszy i kolumn w siatce wypełnienia siatkowego.

Aby zastosować siatkę do obiektu

1. Zaznacz obiekt.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie siatkowe** .
3. W górnej części pola **Rozmiar siatki** na pasku właściwości wpisz liczbę kolumn.
4. W dolnej części pola **Rozmiar siatki** na pasku właściwości wpisz liczbę wierszy i naciśnij klawisze **Return**.
5. Dostosuj węzły siatki obiektu.

Można również

Dodać węzeł lub punkt przecięcia	Kliknij w obrębie siatki, a następnie kliknij przycisk **Dodaj przecięcie** na pasku właściwości. Węzeł lub punkt przecięcia można także dodać, dwukrotnie klikając w obrębie siatki.
Usunąć węzeł lub punkt przecięcia	Kliknij węzeł, a następnie kliknij przycisk **Usuń węzły** na pasku właściwości.
Kształtować wypełnienie siatkowe	Przeciągnij węzeł w nowe miejsce.
Usunąć wypełnienie siatkowe	Kliknij **Wyczyść siatkę** na pasku właściwości.

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

Można także zmienić kształt całego obszaru wypełnienia siatkowego. W tym celu należy zaznaczyć węzły markizą lub zaznaczyć węzły markizą w trybie odręcznym. Aby zaznaczyć węzły markizą, wybierz pozycję **Prostokątne** z listy **Tryb zaznaczenia** na pasku właściwości i przeciągnij kursor wokół węzłów, które chcesz zaznaczyć. Aby zaznaczyć węzły w trybie odręcznym, wybierz pozycję **Swobodne** z listy **Tryb zaznaczenia** i przeciągnij kursor wokół węzłów, które chcesz zaznaczyć. Przytrzymanie klawisza **Option** podczas przeciągania umożliwia przełączanie między trybami zaznaczenia Prostokątne i Swobodne.

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

Aby wypełnić siatkę kolorem

1. Zaznacz obiekt z wypełnieniem siatkowym.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie siatkowe**.
3. Przeciągnij kolor z palety kolorów na fragment obiektu.

Można również

Nadać kolor węzłowi w wypełnieniu siatkowym	Kliknij węzeł, a następnie kliknij kolor na palecie kolorów. Można również przeciągnąć kolor z palety kolorów na węzeł.
Mieszać kolory w wypełnieniu siatkowym	Zaznacz fragment siatki, naciśnij klawisze **Command**, a następnie kliknij kolor na palecie kolorów.

Można także zastosować kolor do całego obszaru wypełnienia siatkowego. W tym celu należy zaznaczyć węzły markizą lub zaznaczyć węzły markizą w trybie odręcznym. Aby zaznaczyć węzły markizą, wybierz pozycję **Prostokątne** z listy **Tryb zaznaczenia** na pasku właściwości i przeciągnij kursor wokół węzłów, które chcesz zaznaczyć. Aby zaznaczyć węzły w trybie odręcznym, wybierz pozycję **Swobodne** z listy **Tryb zaznaczenia** na pasku właściwości i przeciągnij kursor wokół węzłów, które chcesz zaznaczyć. Przytrzymanie klawisza **Option** podczas przeciągania umożliwia przełączanie między trybami zaznaczenia Prostokątne i Swobodne.

Aby wygładzić kolory w wypełnieniu siatkowym

1. Zaznacz obiekt z wypełnieniem siatkowym.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie siatkowe**.
3. Upewnij się, że przycisk **Wygładź kolor siatki** na pasku właściwości jest włączony.

Aby zastosować przezroczystość do wypełnienia siatkowego

1. Zaznacz obiekt z wypełnieniem siatkowym.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie siatkowe**.

3 Kliknij węzeł, aby wybrać część siatki.

4 Na pasku właściwości wpisz wartość w suwaku pola **Przezroczystość**.

Im wyższa wartość, tym wyższa przezroczystość zaznaczonego obszaru.

Aby ustawić właściwości domyślne wypełnienia siatkowego

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Narzędzia**.

2 W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Wypełnienie siatkowe**.

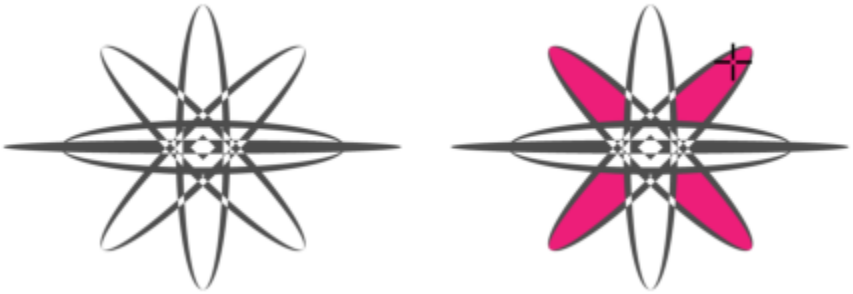
3 Wpisz wartość w polach **Liczba kolumn** i **Liczba wierszy**.

Stosowanie wypełnień w obszarach

Za pomocą narzędzia **Inteligentne wypełnienie** można stosować wypełnienia do dowolnego obszaru zamkniętego. W przeciwieństwie do innych narzędzi, które wypełniają jedynie obiekty, narzędzie **Inteligentne wypełnienie** wykrywa krawędzie obszarów i tworzy ścieżkę zamkniętą, umożliwiając wypełnienie obszaru. Na przykład, jeśli w celu utworzenia pętli zostanie narysowana linia odręczna przekraczająca siebie samą, narzędzie **Wypełnienie inteligentne** może wykryć krawędzie pętli i wypełnić je.

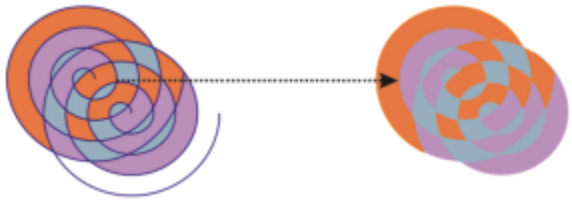


W powyższym przykładzie oryginalny obiekt spirali zostaje zduplikowany i przesunięty, tworząc zamknięte obszary, które mogą zostać wypełnione przy pomocy narzędzia Inteligentne wypełnienie.



Używanie narzędzia Inteligentne wypełnienie do wypełnienia zamkniętych obszarów

Ponieważ narzędzie **Inteligentne wypełnienie** tworzy ścieżkę wokół obszaru, tym samym tworzony jest nowy obiekt, który może być wypełniany, przenoszony, kopiowany i edytowany. Oznacza to, że to narzędzie może być używane na jeden z dwóch sposobów: aby wypełnić obszar lub utworzyć nowy obiekt na podstawie obszaru.



Chociaż zazwyczaj używane jest ono do wypełniania obszarów, narzędzie Inteligentne wypełnienie może zostać użyte również do tworzenia nowych obiektów. W powyższym przykładzie oryginalne obiekty, dwie spirale (po lewej) zostają usunięte (po prawej); wypełnienie pozostaje, ponieważ każdy wypełniony obszar jest obiektem.

Do obszaru można zastosować domyślne wypełnienie i kontur, skorzystać z paska właściwości w celu określenia odpowiedniego wypełnienia i konturu, lub też utworzyć kontur bez wypełnienia.

Podczas korzystania z narzędzia **Inteligentne wypełnienie** w obszarach, w których zastosowano już wypełnienie, należy pamiętać o następujących kwestiach:

- Obiekt, w którym zastosowano przezroczystość, jest uważany za całkowicie przezroczysty — wykrywane są ścieżki pod wszystkimi obszarami, niezależnie od tego, czy konkretny obszar wygląda na nieprzezroczysty.
- Wypełnienia postscriptowe są uważane za przezroczyste; wykrywane są wszystkie ścieżki pod obszarem wypełniania postscriptowego.
- Wszystkie inne wypełnienia są uważane za nieprzezroczyste; ścieżki pod tymi wypełnieniami nie są wykrywane.

Aby zastosować wypełnienie do obszaru zamkniętego

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Inteligentne wypełnienie** .

2 Na pasku właściwości wybierz z listy **Opcje Preferencje** jedną z następujących opcji:
   - **Użyj domyślnych** — umożliwia zastosowanie domyślnych ustawień wypełnienia.
   - **Określ** — umożliwia wypełnienie obszaru jednolitym kolorem przez wybranie koloru z selektora **Kolor wypełnienia** na pasku właściwości.
   - **Bez wypełnienia** — nie stosuje w obszarze żadnego wypełnienia.

3 Z listy **Kontur** wybierz jedną z następujących pozycji:
   - **Użyj domyślnych** — umożliwia zastosowanie domyślnych ustawień konturu.
   - **Określ** — umożliwia wybranie szerokości linii w polu **Szerokość konturu** i koloru linii w selektorze **Kolor konturu**.
   - **Bez konturu** — nie stosuje w obszarze żadnego konturu.

4 Kliknij wewnątrz zamkniętego obszaru, który chcesz wypełnić.

   Z zamkniętego obszaru jest tworzony nowy obiekt, do którego zostają zastosowane opcje wypełnienia i konturu zaznaczone na pasku właściwości. Nowy obiekt zostaje wyświetlony na wierzchu obiektów w danej warstwie.

W wypadku kliknięcia poza obszarem zamkniętym nowy obiekt zostaje utworzony z wszystkich obiektów na stronie oraz zostają do niego zastosowane opcje wypełnienia i konturu zaznaczone na pasku właściwości.

Szerokość konturu jest wyśrodkowana na ścieżce obiektu. Ponieważ narzędzie **Inteligentne wypełnienie** wykrywa ścieżki, a nie kontury, grube kontury są wyświetlane jako częściowo przykryte przez nowy obiekt. Oryginalne kontury można odsłonić, zmieniając kolejność ułożenia obiektów. Więcej informacji na temat zmieniania kolejności ułożenia obiektów można znaleźć w sekcji „Aby przenieść obiekt w kolejności ułożenia” na stronie 368.

Praca z wypełnieniami

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

Aby zastosować to samo wypełnienie do innych obiektów albo jednocześnie modyfikować atrybuty wypełnienia wielu obiektów na rysunku, można zapisać ustawienia wypełnienia jako styl. Można również wyszukać obiekty w oparciu o ich wypełnienie i zastąpić istniejące wypełnienie nowym. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Znajdowanie i zastępowanie kolorów” na stronie 423.

Aby wybrać domyślny kolor wypełnienia

1 Kliknij pusty obszar na stronie rysunku, aby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów.

2 Na pasku stanu dwukrotnie kliknij ikonę **Wypełnienie** .

3 W oknie dialogowym **Edytuj wypełnienie** wybierz typ i kolor wypełnienia i kliknij przycisk **OK**.

4 W oknie dialogowym **Zmień ustawienia domyślne dokumentu** zaznacz pola wyboru odpowiadające typom obiektów, których domyślne wypełnienie chcesz zmienić.

Domyślny kolor wypełnienia można też zmienić, edytując domyślne zestawy stylów w inspektorze **Style obiektów**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zarządzanie domyślnymi właściwościami obiektów i ich stosowanie” na stronie 727.

Aby usunąć wypełnienie

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij narzędzie **Interaktywne wypełnienie** w przyborniku, a następnie przycisk **Bez wypełnienia** na pasku właściwości.

Używając tej procedury, nie można usuwać wypełnień siatkowych. Aby usunąć z obiektu wypełnienie siatkowe, zaznacz go za pomocą narzędzia **Wypełnienie siatkowe** i kliknij przycisk **Wyczyść siatkę** na pasku właściwości.

Aby skopiować wypełnienie do innego obiektu

1 Kliknij narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** .

2 Zaznacz obiekt, na który chcesz skopiować wypełnienie.

3 Kliknij przycisk **Kopiuj wypełnienie** na pasku właściwości, a następnie kliknij obiekt, z którego chcesz skopiować wypełnienie.

Wypełnienie można także skopiować za pomocą narzędzia **Pipeta atrybutów** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby skopiować właściwości wypełnienia, konturu lub tekstu z jednego obiektu do drugiego” na stronie 347.

Można także utworzyć próbkę koloru istniejącego obiektu i zastosować kolor próbki do innego obiektu jako wypełnienie jednolite. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby pobrać próbkę koloru” na stronie 421.

Aby wyświetlić wypełnienia w krzywych otwartych

1 Kliknij kolejno pozycje **Układ** ▸ **Dokument Preferencje**.

2 W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Ogólne**.

3 Zaznacz pole wyboru **Wypełniaj krzywe otwarte**.

CorelDRAW® 2025

Przezroczystość obiektu

Zastosowanie przezroczystości do obiektu powoduje, że obiekty leżące pod nim stają się częściowo widoczne. Przezroczystość można stosować przy użyciu tych samych rodzajów wypełnień, które stosuje się do obiektów, a więc jednolitych, tonalnych, kreskowanych, wypełnień teksturą i wypełnień deseniem.



Przykłady różnych typów przezroczystości, w tym jednolita, tonalna i z deseniem.



Przezroczystość jest nałożona na wypełnienie siatkowe, aby zapewnić głębię i światło.

CorelDRAW pozwala także na określenie poprzez użycie różnych trybów łączenia, w jakim stopniu kolor przezroczystego obiektu łączy się z kolorem obiektu pod spodem ing merge modes.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Przezroczystość jednolita” (stronie 458)
- „Przezroczystość tonalna” (stronie 459)
- „Przezroczystość wzoru” (stronie 462)
- „Przezroczystość tekstury” (stronie 465)
- „Kopiuj, zamroź i usuń przezroczystości” (stronie 466)
- „Tryby scalania” (stronie 467)

Przezroczystość jednolita

Zastosowanie przezroczystości jednolitej powoduje zmianę wartości przezroczystości wszystkich pikseli w obiekcie lub w obszarze edytowalnym o tę samą wartość.



Do obiektu tekstowego zastosowano przezroczystość jednolitą.

Aby zastosować przezroczystość jednolitą

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij **Obiekt** ▸ **Właściwości**.

3 W obszarze **Przezroczystość** inspektora **Właściwości** kliknij przycisk **Przezroczystość jednolita** .

4 Wpisz wartość w okno **Przezroczystość**, aby zmniejszyć lub zwiększyć przezroczystość.
Im wyższa wartość, tym wyższa przezroczystość.

Można kliknąć kolor na palecie kolorów, aby zastosować kolor do przezroczystości.
Aby zastosować przezroczystość tylko do wypełnienia lub konturu obiektu, kliknij przycisk **Wypełnienie** lub przycisk **Kontur** .

Można także kliknąć narzędzie **Przezroczystość** w przyborniku i używać elementów sterujących na pasku właściwości.

Przezroczystość tonalna

Nadanie obiektowi przezroczystości tonalnej powoduje, że wartość przezroczystości w obrębie obiektu się zmienia. Można zastosować przezroczystość tonalną liniową, eliptyczną, stożkową lub prostokątną.



Od lewej do prawej: Obiekt oryginalny z zastosowaną przezroczystością liniową, eliptyczną, stożkową i prostokątną.

Aplikacja zawiera kolekcję dostępnych przezroczystości tonalnych. Można przeglądać dostępne przezroczystości, wyszukiwać na podstawie słowa kluczowego, oznaczać przezroczystość jako ulubione i sortować je. Można także pobrać dodatkowe pakiety wypełnień, które można stosować jako przezroczystości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wyszukuj i wyświetlaj wypełnienia i przezroczystości” na stronie 471.

Przezroczystość tonalną można dostosować, dodając i usuwając węzły oraz określając wartość przezroczystości każdego węzła. Można także odbijać, odwracać i pochylać przezroczystości tonalne lub zmieniać ich rozmiar, a także stosować do nich inne transformacje.

Po utworzeniu przezroczystości tonalnej można zapisać ją do wykorzystania w przyszłości lub udostępnienia. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zapisz wypełnienia i przezroczystości” na stronie 476.

Aby zastosować przezroczystość tonalną

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij **Obiekt** ▸ **Właściwości**.

3 W obszarze **Przezroczystość** inspektora **Właściwości** kliknij przycisk **Przezroczystość tonalna** , aby wyświetlić opcje związane z przezroczystością tonalną.

4 Otwórz selektor **Przezroczystość** i kliknij dwukrotnie miniaturę.

Można również

Zastosować przezroczystość tylko do wypełnienia lub konturu obiektu	Kliknij przycisk **Wypełnienie** lub **Kontur** w obszarze **Przezroczystość** inspektora **Właściwości**.
Zmodyfikować przezroczystość	Kliknij przycisk **Edytuj przezroczystość** w w inspektorze **Właściwości** i określ żądane ustawienia.

Można także kliknąć narzędzie **Przezroczystość** w przyborniku i używać elementów sterujących na pasku właściwości, aby zastosować przezroczystość tonalną.

Więcej informacji na temat wyszukiwania przezroczystości w selektorze **Przezroczystość** zawiera sekcja „Aby wyszukać, filtrować i sortować wypełnienia i przezroczystości” na stronie 472.

Aby utworzyć przezroczystość tonalną

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij **Obiekt** ▸ **Właściwości**.
3. W obszarze **Przezroczystość** inspektora **Właściwości** kliknij przycisk **Przezroczystość tonalna**, aby wyświetlić opcje związane z przezroczystością tonalną.
4. Kliknij jeden z poniższych przycisków, aby wybrać typ przezroczystości tonalnej:
   - **Liniowa przezroczystość tonalna**
   - **Eliptyczna przezroczystość tonalna**
   - **Stożkowa przezroczystość tonalna**
   - **Prostokątna przezroczystość tonalna**
5. Wybierz pierwszy węzeł pod pasmem skali szarości i wpisz wartość w polu **Nieprzezroczystość**.
6. Wybierz ostatni węzeł pod pasmem skali szarości i wpisz wartość w polu **Nieprzezroczystość**.
7. Przesuń suwak punktu środkowego nad zakresem skali szarości, aby ustawić punkt środkowy przezroczystości.
   Aby zapisać przezroczystość, kliknij przycisk **Zapisz jako nowy** w obszarze **Przezroczystość** inspektora **Właściwości**.

Można również

Zmienić przezroczystość punktu środkowego	Wybierz węzeł środkowy i wpisz wartość w polu **Nieprzezroczystość**.
Dodać pośrednią wartość przezroczystości	Kliknij dwukrotnie pasmo skali szarości w miejscu, w którym chcesz dodać węzeł. Po wybraniu nowego węzła wpisz wartość w polu **Nieprzezroczystość**.
Zmienić usytuowanie przezroczystości pośredniej	Przeciągnij odpowiedni węzeł do nowego położenia poniżej pasma skali szarości lub wpisz wartość w polu **Pozycja**.

Można również

Usunąć pośrednią wartość przezroczystości	Kliknij narzędzie **Przezroczystość** po czym dwukrotnie kliknij węzeł interaktywnych uchwytów wektora widoczny przy obiekcie.
Włączyć możliwość nieproporcjonalnego pochylania lub rozciągania przezroczystości	Zaznacz pole wyboru **Dowolne skalowanie i pochylanie**.
Odbić, powtórzyć lub odwrócić przezroczystość	Kliknij przycisk **Edytuj przezroczystość**, a następnie jeden z poniższych przycisków: • **Powtórz i odbij** • **Powtórz** • **Odwróć przezroczystość**
Określić liczbę kroków używanych do wyświetlania lub drukowania przezroczystości tonalnej	Kliknij przycisk **Edytuj przezroczystość**, zaznacz pole wyboru **Kroki**, a następnie wpisz wartość w polu **Kroki**.
Określić szybkość przejścia między poszczególnymi poziomami krycia przezroczystości	Kliknij przycisk **Edytuj przezroczystość**, a następnie wpisz wartość w polu **Przyspieszenie**.
Utworzyć płynniejsze przejścia kolorów między węzłami wypełnienia tonalnego	Kliknij przycisk **Edytuj przezroczystość** i zaznacz pole wyboru **Przejście wygładzania**.
Określić szerokość i wysokość przezroczystości jako wartość procentową szerokości i wysokości obiektu	Kliknij przycisk **Edytuj przezroczystość**, a następnie wpisz wartości w polach **Szerokość przezroczystości** i **Wysokość przezroczystości**.
Przesunąć środek przezroczystości w górę, w dół lub na boki	Kliknij przycisk **Edytuj przezroczystość**, a następnie wpisz wartości w polach **X** i **Y**.
Pochylić przezroczystość o określony kąt	Kliknij przycisk **Edytuj przezroczystość**, a następnie wpisz wartość w polu **Kąt pochylenia**.
Obrócić przezroczystość o określony kąt	Kliknij przycisk **Edytuj przezroczystość**, a następnie wpisz wartość w polu **Kąt obrotu**.

Aby zastosować przezroczystość tylko do wypełnienia lub konturu obiektu, kliknij przycisk **Wypełnienie** lub przycisk **Kontur**.

Możesz też kliknąć narzędzie **Przezroczystość** w przyborniku. Aby dostosować przezroczystość, należy użyć elementów sterujących na pasku właściwości lub interakcyjnych uchwytów wektora widocznych przy obiekcie.

Można też przeciągać na węzły przezroczystości kolory z palety kolorów, przekształcane w skalę szarości. Po wybraniu narzędzia **Przezroczystość** można również przeciągać kolory na interakcyjne uchwyty wektora obiektu.

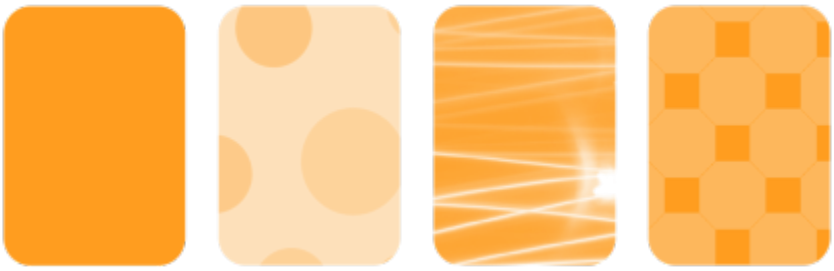
Przezroczystość wzoru

Dostępne są trzy typy przezroczystości z deseniem: deseń wektorowy, deseń z mapy bitowej i deseń dwukolorowy.

Przezroczystości desenia wektorowego to obrazki składające się z linii i wypełnień, a nie z kolorowych punktów, jak w przypadku map bitowych. Jest to grafika wektorowa, płynniejsza i bardziej złożona od map bitowych oraz łatwiejsza w obróbce.

Przezroczystości desenia z mapy bitowej to kolorowe obrazki składające się z deseni światła i cienia lub różnokolorowych pikseli w prostokątnej tablicy.

Przezroczystości desenia dwukolorowego to proste obrazki składające się z „włączonych” i „wyłączonych” pikseli. Taki obrazek zawiera tylko dwa odcienie przypisane przez użytkownika.



Od lewej do prawej: Obiekt oryginalny z zastosowaną przezroczystością desenia wektorowego, desenia z mapy bitowej i desenia dwukolorowego.

Przezroczystości z deseniem można wybrać z biblioteki osobistej lub współdzielonej. Można przeglądać dostępne desenie przezroczystości, wyszukiwać na podstawie słowa kluczowego, oznaczać desenie jako ulubione i sortować desenie. Można także pobrać dodatkowe pakiety wypełnień, które można stosować jako desenie przezroczystości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wyszukuj i wyświetlaj wypełnienia i przezroczystości” na stronie 471.

Przezroczystości z deseniem można modyfikować odpowiednio do potrzeb. Można na przykład tworzyć dające się łączyć bezspoinowo desenie i dostosowywać ich parametry, takie jak konfiguracja pikseli wzdłuż krawędzi kafelka oraz jasność, luminancja i kontrast kolorów desenia.

Można też tworzyć własne desenie. Desenie można tworzyć na przykład z fragmentów obszaru roboczego lub z importowanych obrazków. Desenie wektorowe i desenie map bitowych składają się z mniejszych elementów zwanych kafelkami. W zależności od rozmiaru obiektu przezroczystość może składać się z jednego lub wielu kafelków. Deseń powstaje przez powtórzenie kafelka tak, aby wypełnić nim obiekt.

Po zmodyfikowaniu lub utworzeniu przezroczystości desenia można zapisać ją do wykorzystania w przyszłości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zapisz wypełnienia i przezroczystości” na stronie 476.

Aby zastosować przezroczystość z deseniem wektorowym lub deseniem mapy bitowej

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij **Obiekt** ▸ **Właściwości**.

3 W obszarze **Przezroczystość** inspektora **Właściwości**, kliknij jeden z następujących przycisków:

- **Przezroczystość desenia wektorowego**
- **Przezroczystość desenia z mapy bitowej**

4 Otwórz selektor **Przezroczystość** i kliknij dwukrotnie miniaturę.

Więcej informacji na temat wyszukiwania przezroczystości w selektorze **Przezroczystość** zawiera sekcja „Aby wyszukać, filtrować i sortować wypełnienia i przezroczystości” na stronie 472.

Aby zastosować przezroczystość tylko do wypełnienia lub konturu obiektu, kliknij przycisk **Wypełnienie** lub przycisk **Kontur**.

Można także kliknąć narzędzie **Przezroczystość** w przyborniku i używać elementów sterujących na pasku właściwości.

Aby zmodyfikować przezroczystość z deseniem wektorowym lub deseniem mapy bitowej

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij **Obiekt** ▸ **Właściwości**.

3 W obszarze **Przezroczystość** inspektora **Właściwości**, kliknij jeden z następujących przycisków:

- **Przezroczystość desenia wektorowego**
- **Przezroczystość desenia z mapy bitowej**

4 Kliknij przycisk **Edytuj przezroczystość**.

5 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Rozmieścić kafelki tak, aby sąsiednie kafelki były swoimi lustrzanymi odbiciami	Kliknij przycisk **Odbij kafelki w poziomie** lub **Odbij kafelki w pionie**.
Utworzyć płynne przejście radialne lub liniowe	Kliknij przycisk **Przejście radialne** lub **Przejście liniowe** i przesuń suwak. To ustawienie dotyczy tylko przezroczystości z deseniem mapy bitowej.
Wygładzić przejście kolorów między krawędziami sąsiadujących kafelków desenia	Zaznacz pole wyboru **Dopasowanie krawędzi** i wpisz wartość w polu.

Aby	Wykonaj następujące czynności
	To ustawienie dotyczy tylko przezroczystości z deseniem mapy bitowej.
Zmniejszyć lub zwiększyć jaskrawość desenia.	Zaznacz pole wyboru **Jaskrawość** i wpisz wartość w polu. To ustawienie dotyczy tylko przezroczystości z deseniem mapy bitowej.
Zmniejszyć lub zwiększyć kontrast skali szarości desenia.	Zaznacz pole wyboru **Luminancja** i wpisz wartość w polu. To ustawienie dotyczy tylko przezroczystości z deseniem mapy bitowej.
Zmniejszyć lub zwiększyć kontrast kolorów desenia.	Zaznacz pole wyboru **Kolor** i wpisz wartość w polu. To ustawienie dotyczy tylko przezroczystości z deseniem mapy bitowej.
Określić szerokość i wysokość przezroczystości jako wartość procentową szerokości i wysokości obiektu	Wpisz wartości w polach **Szerokość przezroczystości** i **Wysokość przezroczystości**.
Przesunąć środek przezroczystości w górę, w dół lub na boki	Wpisz wartości w polach **X** i **Y**.
Obrócić przezroczystość o określony kąt	Wpisz wartość w polu **Obrót**.
Pochylić przezroczystość o określony kąt	Wpisz wartość w polu **Pochylenie**.
Określić przesunięcie kafelka w poziomie lub w pionie jako wartość procentową jego szerokości albo wysokości	Włącz opcję **Przesunięcie wiersza** lub **Przesunięcie kolumny**, a następnie wpisz wartość w polu **% rozmiaru kafelka**.
Zastosować zmiany obiektu do przezroczystości	Zaznacz pole wyboru **Transformuj z obiektem**.

Aby zapisać edytowaną przezroczystość, kliknij przycisk **Zapisz jako**.

Można także kliknąć narzędzie **Przezroczystość** w przyborniku i używać elementów sterujących na pasku właściwości.

Kafelki można też pochylić lub obrócić, klikając w przyborniku narzędzie **Przezroczystość**, zaznaczając obiekt i przeciągając uchwyty pochylania lub obracania w celu zmiany wyglądu deseniu.

Aby zastosować przezroczystość z deseniem dwukolorowym

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij **Obiekt** ▸ **Właściwości**.
3. W obszarze **Przezroczystość** inspektora **Właściwości**, kliknij przycisk **Przezroczystość wzoru dwukolorowego**.

4 Wybierz wzorzec z selektora **Przezroczystość**.

5 Wpisz wartości w polach **Przezroczystość pierwszego planu** i **Przezroczystość tła**.

Aby zastosować przezroczystość tylko do wypełnienia lub konturu obiektu, kliknij przycisk **Wypełnienie** lub przycisk **Kontur**.

Aby zmodyfikować wzorzec, kliknij przycisk **Edytuj przezroczystość** i określ odpowiednie ustawienia.

Można także kliknąć narzędzie **Przezroczystość** w przyborniku i używać elementów sterujących na pasku właściwości.

Przezroczystość tekstury

Do tworzenia efektów przezroczystości można używać tekstur. Można użyć istniejących tekstur, takich jak woda, minerały i chmury, albo utworzyć własną przezroczystość z teksturą, modyfikując istniejącą teksturę.



Przezroczystość z teksturą została zastosowana do obiektu z jasnozielonym wypełnieniem.

Podczas edycji tekstury można modyfikować jej parametry, takie jak miękkość, gęstość, jaskrawość i kolory. Parametry każdej tekstury są różne. Można też zastosować inne transformacje, takie jak odbicie lustrzane, zmiana rozmiaru lub przesunięcie kafelków tekstury. Po zmodyfikowaniu tekstury można zapisać ją do wykorzystania w przyszłości.

Aby zastosować przezroczystość z teksturą

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij **Obiekt** ▸ **Właściwości**.

3 **Właściwości**W obszarze **Przezroczystość** inspektora **Właściwości obiektu** kliknij strzałkę palety wysuwanej obok przycisku **Przezroczystość desenia dwukolorowego** i kliknij przycisk **Przezroczystość z teksturą**, aby wyświetlić opcje związane z przezroczystością z teksturą.

4 Wybierz zbiór tekstur z listy **Biblioteka tekstur**.

5 Wybierz teksturę z selektora **Przezroczystość**.

Aby zastosować przezroczystość tylko do wypełnienia lub konturu obiektu, kliknij przycisk **Wypełnienie** lub przycisk **Kontur**.

Aby zmodyfikować teksturę, kliknij przycisk **Edytuj przezroczystość** i określ odpowiednie ustawienia.

Można także kliknąć narzędzie **Przezroczystość** w przyborniku i używać elementów sterujących na pasku właściwości.

Kopiuj, zamroź i usuń przezroczystości

Przezroczystość można skopiować z jednego obiektu na inny. Aby zastosować tę samą przezroczystość do innych obiektów albo jednocześnie modyfikować atrybuty przezroczystości wielu obiektów na rysunku, można zapisać ustawienia przezroczystości jako styl.

Po umieszczeniu przezroczystości nad obiektem, można ją zamrozić, tak aby widok obiektu był przenoszony wraz z przezroczystością.

Można też usunąć przezroczystość z obiektu.



Po zamrożeniu przezroczystości widok obiektu jest przesuwany razem z przezroczystością.

Aby skopiować przezroczystość z innego obiektu

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Przezroczystość**.

2 Zaznacz obiekt, do którego chcesz skopiować przezroczystość.

3 Kliknij przycisk **Kopiuj przezroczystość** na pasku właściwości.

4 Kliknij obiekt, z którego chcesz skopiować przezroczystość.

Aby zamrozić zawartość przezroczystości

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Przezroczystość**.

2 Zaznacz obiekt, do którego zastosowano przezroczystość.

3 Kliknij przycisk **Zamroź przezroczystość** na pasku właściwości.

Widok obiektu pod przezroczystością porusza się wraz z nią, zaś sam obiekt pozostaje niezmieniony.

Aby usunąć przezroczystość

1 Zaznacz obiekt, do którego zastosowano przezroczystość.

2 W obszarze **Przezroczystość** inspektora **Właściwości** kliknij przycisk **Brak przezroczystości**.

Tryby scalania

Do przezroczystości można zastosować tryby scalania, które określają, w jaki sposób jej kolor jest łączony z kolorem obiektów znajdujących się pod obiektem, do którego zastosowano przezroczystość. Poniższe tryby scalania dostępne dla przezroczystości można także stosować do cieni.

Tryb scalania	Opis
Normalny	Nakłada kolor przezroczystości na kolor bazowy.
Dodawanie	Dodaje wartości koloru przezroczystości oraz koloru bazowego.
Odejmowanie	Dodaje wartość koloru przezroczystości oraz koloru bazowego, a następnie odejmuje liczbę 255.
Różnica	Odejmuje kolor przezroczystości od koloru bazowego i mnoży wynik przez 255. Jeśli wartość koloru przezroczystości wynosi 0, wynik będzie zawsze równy 255.
Mnożenie	Mnoży kolor bazowy przez kolor przezroczystości, a następnie dzieli wynik przez 255. Daje to efekt przyciemnienia, chyba że dany kolor jest stosowany do bieli. Mnożąc dowolny kolor przez kolor czarny, otrzymujemy kolor czarny. Pomnożenie dowolnego koloru przez wartość koloru białego daje w wyniku ten sam kolor.
Dzielenie	Dzieli kolor bazowy przez kolor przezroczystości lub na odwrót: dzieli kolor przezroczystości przez kolor bazowy, zależnie od tego, która wartość jest większa.
Jeśli jaśniejszy	Zastępuje kolorem przezroczystości te piksele koloru bazowego, które są ciemniejsze. Piksele bazowe jaśniejsze od koloru przezroczystości nie są zmieniane.
Jeśli ciemniejszy	Zastępuje kolorem przezroczystości piksele koloru bazowego, które są jaśniejsze. Piksele bazowe ciemniejsze od koloru przezroczystości nie są zmieniane.

Tryb scalania	Opis
Tekstura	Przekształca kolor przezroczystości na skalę szarości, a następnie mnoży wartość w skali szarości przez kolor bazowy.
Kolor	W tym trybie kolor wynikowy jest tworzony przy użyciu wartości barwy i nasycenia koloru źródłowego oraz wartości jasności koloru bazowego. Ten tryb scalania jest przeciwieństwem trybu Jasność.
Barwa	Stosowane są barwa koloru przezroczystości oraz nasycenie i jasność koloru bazowego. W przypadku dodawania koloru do obrazka w odcieniach szarości zmiany nie będą widoczne, ponieważ kolory są pozbawione nasycenia.
Nasycenie	Stosowane są jasności i barwy koloru bazowego oraz nasycenia koloru przezroczystości.
Jasność	Stosowane są barwa i nasycenie koloru bazowego oraz jasność koloru przezroczystości.
Dopełnienie	Stosowany jest kolor dopełniający kolor przezroczystości. Jeśli wartość koloru przezroczystości wynosi 127, zmiany nie będą widoczne, ponieważ wartość ta znajduje się w samym środku koła kolorów.
Logiczne I	Kolor wynikowy jest otrzymywany w wyniku przekształcenia koloru przezroczystości i koloru bazowego na wartości dwójkowe i zastosowania do nich funkcji logicznej koniunkcji.
Logiczne LUB	Kolor wynikowy jest otrzymywany w wyniku przekształcenia koloru przezroczystości i koloru bazowego do wartości dwójkowych, a następnie zastosowania do nich funkcji logicznej alternatywy LUB.
Logiczne XOR	Kolor wynikowy jest otrzymywany w wyniku przekształcenia koloru przezroczystości i koloru bazowego do wartości dwójkowych, a następnie zastosowania do nich logicznej funkcji alternatywy wykluczającej XOR.
Poza	W tym trybie kolor źródłowy jest stosowany do przezroczystych obszarów obrazka. Efekt przypomina oglądanie kolorów przez czyste, nie pokryte emulsją obszary negatywu 35 mm.
Ekran	W tym trybie wartości koloru źródłowego i bazowego są odwracane, mnożone, a wynik jest ponownie odwracany. Kolor wynikowy jest zawsze jaśniejszy od koloru bazowego.

Tryb scalania	Opis
Nakładka	W tym trybie kolor źródłowy jest mnożony lub ekranowany zgodnie z wartością koloru bazowego.
Miękkie światło	W tym trybie do koloru bazowego jest stosowane miękkie rozproszone światło.
Ostre światło	W tym trybie do koloru bazowego jest stosowane ostre bezpośrednie światło punktowe.
Rozjaśnianie	W tym trybie jest symulowana technika rozjaśniania stosowana w fotografii, która powoduje rozjaśnienie obszarów obrazka przez skrócenie czasu naświetlania.
Przyciemnianie	W tym trybie jest symulowana technika przyciemniania stosowana w fotografii, która powoduje przyciemnienie obszarów obrazka przez wydłużenie czasu naświetlania.
Wyłączanie	Wyklucza kolor przezroczystości z koloru bazowego. Ten tryb jest zbliżony do trybu Różnica.
Czerwony	Kolor przezroczystości stosowany jest do kanału czerwonego obiektu w trybie RGB.
Zielony	Kolor przezroczystości stosowany jest do kanału zielonego obiektu w trybie RGB.
Niebieski	Kolor przezroczystości stosowany jest do kanału niebieskiego obiektu w trybie RGB.

Aby zastosować tryb scalania do przezroczystości

1 Zaznacz obiekt.

2 W inspektorze **Właściwości** wybierz tryb scalania z listy **Tryb scalania** w obszarze **Przezroczystość**.



Można też kliknąć narzędzie **Przezroczystość**  w przyborniku i wybrać tryb scalania z listy **Tryb scalania** na pasku właściwości.

CorelDRAW® 2025

Znajdź, zarządzaj i zapisuj wypełnienia i przezroczystości

Podczas pracy z deseniami wektorowymi, deseniami map bitowych oraz wypełnieniami tonalnymi i przezroczystościami można uzyskać dostęp do swojej osobistej biblioteki lokalnej, a także udostępnionych i lokalnych folderów w celu przeglądania, wyszukiwania i zapisywania deseni wypełnień i przezroczystości.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Wyszukuj i wyświetlaj wypełnienia i przezroczystości” (stronie 471)
- „Zarządzanie wypełnieniami i przezroczystościami” (stronie 474)
- „Zapisz wypełnienia i przezroczystości” (stronie 476)

Wyszukuj i wyświetlaj wypełnienia i przezroczystości

CorelDRAW umożliwia stosowanie, przeglądanie i wyszukiwanie deseni wektorowych, deseni map bitowych i wypełnień tonalnych dostępnych lokalnie na komputerze, przenośnych urządzeniach multimedialnych i folderach sieciowych. Wszystkie z tych wypełnień mogą zostać użyte jako desenie przezroczyste.

Aby ułatwić rozpoczęcie pracy, program Corel zapewnia lokalne wypełnienia dostępne na liście **Cała zawartość** w selektorach **Wypełnienie** i **Przezroczystość**. Wypełnienia te są zapisane w folderze **Dokumenty**/**Corel**/**Corel Content**/**Wypełnienia**. Jeśli chcesz rozszerzyć swoją kolekcję wypełnień, możesz pobrać dodatkowe pakiety wypełnień w oknie dialogowym **Pobierz więcej**.

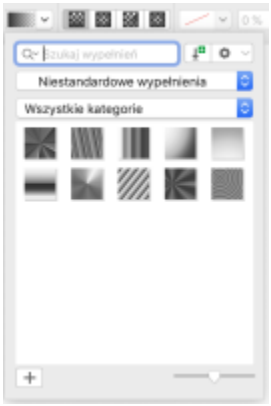
Aby uzyskać dostęp do wypełnień i deseni zapisanych w folderach lokalnych poza folderem **Dokumenty**/**Corel**/**Corel Content**/**Wypełnienia**, można utworzyć łącza do tych folderów w selektorach **Wypełnienie** i **Przezroczystość**. Łącza takie są nazywane aliasami. Dodatkowo aliasy umożliwiają dostęp do wypełnień zapisanych w udostępnionych lokalizacjach sieciowych oraz dodatkowych urządzeniach pamięci, takich jak dyski flash USB i przenośne dyski twarde.

Można także wyświetlić listę ulubionych oraz ostatnio używanych wypełnień i przezroczystości.

Można wyszukiwać i przeglądać jednocześnie jeden pakiet, folder lub listę. Możesz też przeglądać i przeszukiwać całą swoją bibliotekę **Cała zawartość**, zaznaczając opcję **Przeglądaj rekursywnie**.

W przypadku kopiowania na komputer foldera zawierającego wiele wypełnień, zindeksowanie foldera przez system Windows może zająć sporo czasu. Aby natychmiast wyświetlić, przeglądać i wyszukiwać wypełnienia w takim folderze, konieczne może być jego ponowne indeksowanie.

Aby łatwiej wyszukać wypełnienia i przezroczystości, można przefiltrować je na podstawie kategorii takich jak Abstrakcja, Zwierzęta, Kwiaty, Natura itp. Można także sortować lokalne wypełnienia i przezroczystości według nazwy i daty utworzenia lub modyfikacji.



Selektor Wypełnienie umożliwia wyszukiwanie, przeglądanie i zarządzanie wypełnieniami lokalnymi i udostępnionymi.

Wypełnienia i przezroczystości są wyświetlane w formie miniatur. Można także zmienić rozmiar miniatur, co ułatwia i przyspiesza przeglądanie wypełnień i przezroczystości. Dodatkowo można zmienić rozmiar selektora **Wypełnienie** i **Przezroczystość**, aby wyświetlać jednocześnie więcej miniatur.

Aby wyszukać, filtrować i sortować wypełnienia i przezroczystości

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij **Obiekt** ▸ **Właściwości**.
3. W inspektorze **Właściwości** kliknij jeden z następujących przycisków w sekcji **Wypełnienie** lub **Przezroczystość**:
   - **Wypełnienie tonalne** lub **Przezroczystość tonalna**
   - **Wypełnienie deseniem wektorowym** lub **Przezroczystość desenia wektorowego**
   - **Wypełnienie deseniem z mapy bitowej** lub **Przezroczystość desenia z mapy bitowej**
4. Otwórz selektor **Wypełnienie** lub **Przezroczystość**.
5. W polu listy **Wybierz źródło zawartości** wybierz lokalny pakiet, folder, lokalizację sieciową lub listę, którą chcesz przeszukać lub przeglądać. Elementy w sekcji **Cała zawartość** przedstawiają pakiety wypełnień dostarczone przez firmę Corel oraz wszelkie pakiety wypełnień dodane przez użytkownika.
   Aby wyszukać, wpisz słowo kluczowe w polu **Szukaj** i naciśnij klawisze **Return**.

Można również

Przeglądaj lub przeszukaj wszystkie elementy w swojej bibliotece **Wszystkie treści**	W polu listy **Wybierz źródło zawartości** wybierz opcję **Wszystkie treści**. Kliknij przycisk **Preferencje**, a następnie kliknij przycisk **Przeglądaj rekursywnie**.
Ponownie zindeksować folder	W polu listy **Wybierz źródło zawartości** wybierz opcję **Całazawartość lub alias.** Kliknij przycisk **Preferencje**, a następnie kliknij przycisk **Ponownie indeksuj folder**.
Wyświetlić 25 używanych ostatnio wypełnień i deseni	W polu listy **Wybierz źródło zawartości** wybierz opcję **Ostatnie**.

Można również

Wyświetlić ulubione wypełnienia i przezroczystości	W polu listy **Wybierz źródło zawartości** wybierz opcję **Ulubione**. Więcej informacji na temat oznaczania wypełnienia jako ulubionego można znaleźć w sekcji „Aby zarządzać wypełnieniami i przezroczystościami” na stronie 475.
Filtrować wypełnienia i przezroczystości	W polu listy **Wybierz źródło zawartości** wybierz pakiet w opcji **Cała zawartość** lub alias. Wybierz kategorię z listy **Filtrowanie**.
Sortować wypełnienia i przezroczystości	W polu listy **Wybierz źródło zawartości** wybierz pakiet w opcji **Cała zawartość** lub alias. Kliknij przycisk **Preferencje** i wybierz jedno z następujących poleceń: • **Sortuj wg nazwy** sortuje wypełnienia i przezroczystości według nazwy wypełnienia, w kolejności alfabetycznej. • **Sortuj wg daty utworzenia** sortuje wypełnienia i przezroczystości według daty utworzenia, począwszy od ostatniego utworzonego wypełnienia. • **Sortuj wg daty ostatniej modyfikacji** sortuje wypełnienia i przezroczystości według daty modyfikacji, począwszy od ostatniego zmodyfikowanego wypełnienia. Wypełnienia i przezroczystości na liście **Ulubione** są sortowane automatycznie według daty oznaczenia ich jako ulubione, począwszy od ostatniego wypełnienia i przezroczystości dodanej do listy **Ulubione**. Wypełnienia i przezroczystości na liście **Ostatnie** są sortowane automatycznie według daty użycia, począwszy od ostatniego użytego wypełnienia lub przezroczystości.

Ta procedura odnosi się tylko do deseni wektorowych, deseni map bitowych oraz wypełnień i przezroczystości tonalnych.

Aby pobrać i dodać nowy pakiet wypełnień i przezroczystości

1. Otwórz selektor **Wypełnienie** lub **Przezroczystość** w sekcji **Wypełnienie** lub **Przezroczystość** inspektora **Właściwości**.
2. Otwórz pole listy **Wybierz źródło zawartości** i kliknij opcję **Dodaj nowe**.
3. Kliknij pozycję **Pobierz więcej**.
4. W oknie dialogowym **Obierz więcej** kliknij odpowiedni pakiet wypełnień.
5. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk **Kup** i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie, aby kupić wybrany element.
   - Kliknij przycisk **Pobierz**, jeśli element jest uwzględniony w posiadanym produkcie lub subskrypcji.

Aby dodać alias do lokalizacji zawierającej wypełnienia i przezroczystości

1. Otwórz selektor **Wypełnienie** lub **Przezroczystość** w sekcji **Wypełnienie** lub **Przezroczystość** inspektora **Właściwości**.
2. Otwórz pole listy **Wybierz źródło zawartości** i kliknij opcję **Dodaj nowe**.
3. Kliknij pozycję **Utwórz alias**.
4. Przejdź do odpowiedniego foldera lub lokalizacji.
5. Kliknij przycisk **Otwórz**.

Aby wyświetlić nazwę pliku wypełnienia lub przezroczystości

- Otwórz selektor **Wypełnienie** lub **Przezroczystość**, kliknij miniaturę prawym klawiszem myszki, a następnie kliknij **Właściwości**.

Aby dostosować rozmiar miniatur wypełnień lub przezroczystości

- W selektorze **Wypełnienie** lub **Przezroczystość** przesuń suwak **Rozmiar miniatury**.

Aby zmienić rozmiar selektora Wypełnienie lub Przezroczystość

- Przeciągnij lewy dolny narożnik selektora **Wypełnienie** lub **Przezroczystość**.
  Możesz zwiększyć szerokość selektora, przeciągając jego prawą stronę, a jego wysokość, przeciągając jego dół.

Zarządzanie wypełnieniami i przezroczystościami

Selektory **Wypełnienie** i **Przezroczystość** umożliwiają zarządzanie listą lokalnych pakietów i aliasów (łączy do lokalnych folderów, lokalizacji sieciowych i dodatkowych urządzeń pamięci). Można na przykład zmienić nazwę lokalnych pakietów i aliasów, a także usunąć aliasy z listy. Jeśli alias nie działa już, ponieważ folder wypełnień został przeniesiony, można przejść do nowej lokalizacji w celu przywrócenia łącza.

Aby z łatwością odnaleźć preferowane wypełnienia i przezroczystości, można oznaczyć je jako ulubione. Dodatkowo można wyświetlić i zmienić właściwości wypełnienia lub przezroczystości. Możesz, przykładowo, zmienić nazwę i język, a także dodać nowe (słowa kluczowe) i usunąć istniejące (słowa kluczowe). Gdy dane wypełnienie lub przezroczystość nie jest już potrzebna, można ją usunąć.

Aby uaktualnić listę pakietów wypełnień w selektorach Wypełnienie i przezroczystość

1. Otwórz selektor **Wypełnienie** lub **Przezroczystość** na pasku właściwości w sekcji **Wypełnienie** lub **Przezroczystość** inspektora **Właściwości**.
2. Z listy **Wybierz źródło zawartości** w sekcji **Cała zawartość** wybierz pakiet wypełnień.
3. Kliknij przycisk **Preferencje** i wykonaj czynność z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmienić nazwę pakietu wypełnień	Kliknij pozycję **Zmień nazwę** i w oknie dialogowym **Zmień nazwę** wpisz nazwę w polu **Nazwa**.
Otwórz pakiet wypełnień w wyszukiwarce Eksploratora Windows	Kliknij przycisk **Otwórz lokalizację folderu**.
Usunąć pakiet wypełnień	Kliknij przycisk **Otwórz lokalizację folderu**. Wybierz folder zawierający pakiet w Eksploratorze Windows, kliknij prawym przyciskiem myszy, następnie kliknij **Przenieś do kosza**. To działanie usuwa pakiet wypełnień i eliminuje go z listy w selektorach **Wypełnienie** i **Przezroczystość**.

Aby uaktualnić listę aliasów w selektorach Wypełnienie i przezroczystość

1. Otwórz selektor **Wypełnienie** lub **Przezroczystość** na pasku właściwości w sekcji **Wypełnienie** lub **Przezroczystość** inspektora **Właściwości**.
2. Z pola listy **Wybierz źródło zawartości** wybierz alias.

3 Kliknij przycisk **Preferencje** i wykonaj czynność z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przejść do folderu, który został przeniesiony lub którego nazwa zmieniła się	Kliknij przycisk **Przeglądaj** i przejdź do folderu zawierającego wypełnienia.
Zmienić nazwę aliasu	Kliknij pozycję **Zmień nazwę** i w oknie dialogowym **Zmień nazwę** wpisz nazwę w polu **Nazwa**.
Usunąć alias z listy	Kliknij przycisk **Usuń**.
Otwórz folder w wyszukiwarce	Kliknij przycisk **Otwórz lokalizację folderu**.

Aby zarządzać wypełnieniami i przezroczystościami

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij **Obiekt** ▸ **Właściwości**.

3 W Inspectorze **Właściwości** kliknij jeden z poniższych przycisków w sekcji **Wypełnienie** lub **Przezroczystość**:

- **Wypełnienie tonalne** lub **Przezroczystość tonalna**
- **Wypełnienie deseniem wektorowym** lub **Przezroczystość desenia wektorowego**
- **Wypełnienie deseniem z mapy bitowej** lub **Przezroczystość desenia z mapy bitowej**

4 Otwórz selektor **Wypełnienie** lub **Przezroczystość**.

5 Wykonaj działanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Oznaczyć wypełnienie lub deseń jako ulubione	i kliknij pozycję **Ulubione**.
Zmień nazwę wypełnienia lub desenia w bibliotece lokalnej albo powiązane z nim słowa kluczowe	i kliknij pozycję **Właściwości**. W oknie dialogowym **Właściwości** wykonaj jedno z poniższych działań: • Wybierz język z listy **Język**. • Wpisz nową nazwę w polu **Tytuł**. • Wybierz kategorię z listy **Kategoria**, aby dodać wypełnienie lub wzór do kategorii. • Dodaj lub usuń słowa kluczowe w polu **Słowa kluczowe**.
Usunąć wypełnienie lub deseń z biblioteki lokalnej	i kliknij pozycję **Usuń**.

Ta procedura odnosi się tylko do deseni wektorowych, deseni map bitowych oraz wypełnień i przezroczystości tonalnych.

Zapisz wypełnienia i przezroczystości

Po utworzeniu lub zmodyfikowaniu desenia z przezroczystością możesz go zapisać i dodać do niego metadane, takie jak nazwa i (słowa kluczowe) w wybranym języku. Wypełnienia i desenie są zapisywane w specjalnym formacie pliku z rozszerzeniem **.fill**, w którym przechowywane są informacje o transformacjach zastosowanych do wypełnienia lub desenia.

Aby zapisać niestandardowe wypełnienie lub przezroczystość

1 W sekcji **Wypełnienie** lub **Przezroczystość** inspektora **Właściwości**, kliknij przycisk **Zapisz jako nowy** .

Ten przycisk jest dostępny dla wypełnień i przezroczystości tonalnych, deseni wektorowych i deseni z mapy bitowej, ale nie dla deseni dwukolorowych, tekstur oraz wypełnień i przezroczystości PostScript. Więcej informacji na temat zapisywania wypełnień dwukolorowych można znaleźć w sekcji „Aby utworzyć wypełnienie deseniem dwukolorowym” na stronie 446.

2 W wyświetlonym oknie dialogowym wybierz język z listy, wpisz nazwę wypełnienia lub desenia, a następnie wpisz znaczniki (słowa kluczowe), które chcesz z nim skojarzyć.

Wypełnienia i desenie z biblioteki osobistej zapisywane są domyślnie w folderze **Dokumenty/Corel/Corel Cotent/Wypełnienia**. Można zmienić domyślną lokalizację, w której są zapisywane wypełnienia i desenie. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zmiana lokalizacji treści” na stronie 127.

Można także zapisać wypełnienie lub przezroczystość, klikając przycisk **Zapisz wypełnienie niestandardowe** w selektorze **Wypełnienie** lub **Przezroczystość**. Wypełnienie lub przezroczystość jest zapisywane w lokalizacji wybranej w polu listy **Wybierz źródło zawartości** w selektorze **Wypełnienie** lub **Przezroczystość**. Jeśli zaznaczyłeś pozycję **Najnowsze** z listy **Wybierz źródło zawartości**, wypełnienie lub przezroczystość zostanie zapisana w folderze **Dokumenty/Corel/Corel Content/Wypełnienia**.

CorelDRAW® 2025



Zarządzanie kolorami

Zarządzanie kolorami służy zapewnieniu spójnego wyglądu kolorów w przypadku pracy z plikami z różnych źródeł oraz realizacji tych plików na różnych urządzeniach.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „O zarządzaniu kolorami” (stronie 477)
- „Rozpoczynanie pracy z zarządzaniem kolorami” (stronie 482)
- „Instalowanie, ładowanie i osadzanie profili kolorów” (stronie 485)
- „Przypisz profile kolorów” (stronie 486)
- „Przekształcanie kolorów do innych profili kolorów” (stronie 487)
- „Ustawienia przekształcania kolorów” (stronie 487)
- „Ekranowe obrazowanie próbne” (stronie 488)
- „Wzorce zarządzania kolorami” (stronie 491)
- „Zasady zarządzania kolorami” (stronie 492)
- „Zarządzanie kolorami podczas otwierania dokumentów” (stronie 493)
- „Zarządzanie kolorami podczas importowania i wklejania plików” (stronie 494)
- „Zarządzanie kolorami dla potrzeb druku” (stronie 495)
- „Użyj bezpiecznego toku pracy z kolorami CMYK” (stronie 495)
- „Zarządzanie kolorami dla potrzeb wyświetlania na ekranie” (stronie 495)

O zarządzaniu kolorami

Niniejsza sekcja dostarcza odpowiedzi na następujące typowe pytania dotyczące zarządzania kolorami:

- „Dlaczego kolory nie są zgodne?” (stronie 478)
- „Co to jest zarządzanie kolorami?” (stronie 478)
- „Dlaczego zarządzanie kolorami jest potrzebne?” (stronie 479)
- „Jak rozpocząć pracę z zarządzaniem kolorami?” (stronie 479)
- „Czy dany monitor wyświetla właściwe kolory?” (stronie 479)
- „Czy lepiej jest przypisać profil kolorów, czy przekształcić kolory do profilu kolorów?” (stronie 480)
- „Co to jest odwzorowanie kolorów?” (stronie 480)

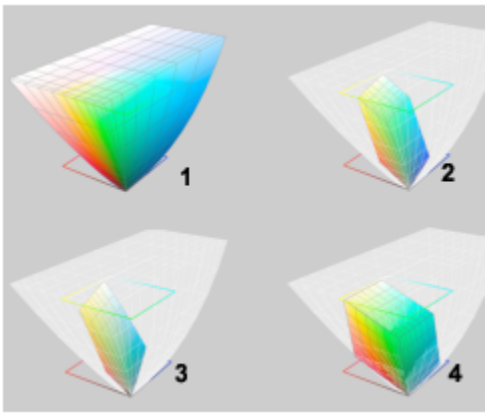
Dlaczego kolory nie są zgodne?

W procesie tworzenia i współdzielenia dokumentu używane są różne narzędzia. Na przykład można zacząć od pliku utworzonego w innej aplikacji lub zaimportować obrazek, który został sfotografowany aparatem cyfrowym lub zeskanowany. Po ukończeniu dokumentu można go wydrukować lub wysłać pocztą elektroniczną współpracownikowi do recenzji. Każde z narzędzi używanych w toku pracy w różny sposób interpretuje kolory. Ponadto każde narzędzie charakteryzuje się specyficznym zakresem dostępnych kolorów, tzw. przestrzenią kolorów, czyli szeregiem liczb, które definiują sposób przedstawiania poszczególnych kolorów.



Przykładowy tok pracy nad dokumentem

Innymi słowy, w przypadku definiowania i interpretowania kolorów każde narzędzie używa osobnego języka. Weźmy pod uwagę kolor w przestrzeni kolorów aparatu cyfrowego: żywy niebieski kolor RGB o wartościach R = 0 (czerwony), G = 0 (zielony) i B = 255 (niebieski). W przestrzeni kolorów monitora ten kolor może wyglądać inaczej. Ponadto przestrzeń kolorów drukarki może nie zawierać koloru, który by mu odpowiadał. Więc gdy dokument przechodzi przez kolejne etapy pracy, żywy niebieski kolor gubi się w przekładzie i nie jest wiernie reprodukowany. System zarządzania kolorami ma za zadanie usprawnić przekazywanie koloru w toku pracy, tak aby kolor obrazu wyjściowego zgadzał się z kolorem zamierzonym.



Przestrzeń kolorów definiuje kolory. 1. Przestrzeń kolorów Lab. 2. Przestrzeń kolorów sRGB ukazana w odniesieniu do przestrzeni kolorów Lab. 3. Przestrzeń kolorów U.S. Web Coated (SWOP) v2. 4. Przestrzeń kolorów ProPhoto RGB.

Co to jest zarządzanie kolorami?

Zarządzanie kolorami to proces, który umożliwia przewidywanie reprodukcji kolorów oraz sterowanie nią niezależnie od źródła i przeznaczenia dokumentu. Zapewnia wierniejsze przedstawienie kolorów, gdy dokument jest oglądany, modyfikowany, współdzielony, eksportowany do innego formatu lub drukowany.

W systemie zarządzania kolorami, określanym również mianem modułu obsługi kolorów, przekład wartości kolorów miedzy źródłami odbywa się przy użyciu profili kolorów. Na przykład system ten dokonuje przekładu kolorów wyświetlanych na monitorze na kolory, które dana drukarka jest w stanie odtworzyć. Profile kolorów definiują przestrzenie kolorów monitorów, skanerów, aparatów cyfrowych, drukarek i aplikacji używanych do tworzenia i edycji dokumentów.

Dlaczego zarządzanie kolorami jest potrzebne?

Zarządzanie kolorami warto dobrze poznać, jeśli dokument wymaga wiernego przedstawienia kolorów. Istotnymi wskazaniami są także złożony tok pracy i ostateczne przeznaczenie dokumentów. Zarządzanie kolorami może odgrywać mniejszą rolę, jeśli dokumenty są przeznaczone wyłącznie do wyświetlania na ekranie. Jeśli jednak planowane jest otwieranie dokumentów w innej aplikacji lub jeśli dokumenty są tworzone pod kątem druku lub wielorakich form wyjściowych, to właściwe zarządzanie kolorami ma zasadnicze znaczenie.

Przy użyciu zarządzania kolorami można:

- reprodukować kolory spójnie w całym toku pracy, zwłaszcza w przypadku otwierania dokumentów utworzonych w innych aplikacjach;
- spójnie odtwarzać kolory w przypadku współdzielenia plików z innymi użytkownikami;
- wyświetlać kolory na podglądzie (czyli obrazować je próbnie na ekranie), zanim zostaną wysłane do miejsca przeznaczenia, na przykład maszyny drukarskiej, drukarki biurowej lub Internetu;
- ograniczyć potrzebę regulowania i korygowania zawartości dokumentów przed ich wysłaniem do różnych miejsc przeznaczenia.

System zarządzania kolorami nie oferuje idealnego dopasowywania kolorów, niemniej jednak bardzo poprawia wierność kolorów.

Jak rozpocząć pracę z zarządzaniem kolorami?

Oto kilka sugestii dotyczących stosowania zarządzania kolorami w toku pracy:

- Upewnij się, że monitor wyświetla właściwe kolory. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Czy dany monitor wyświetla właściwe kolory?” na stronie 479.
- Zainstaluj profile kolorów każdego urządzenia wejściowego lub wyjściowego, którego użycie jest planowane. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Instalowanie, ładowanie i osadzanie profili kolorów” na stronie 485.
- Zapoznaj się z funkcjami programu CorelDRAW służącymi do zarządzania kolorami. Domyślne ustawienia zarządzania kolorami dają dobre wyniki, jednak można te ustawienia zmienić pod kątem określonego toku pracy. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Rozpoczynanie pracy z zarządzaniem kolorami” na stronie 482.
- Obrazuj próbnie dokumenty na ekranie, aby zapoznać się z ostatecznym wynikiem na podglądzie. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Ekranowe obrazowanie próbne” na stronie 488.
- W przypadku zapisywania i eksportowania plików osadzaj w nich profile kolorów. W ten sposób łatwiej jest zapewnić spójność kolorów, gdy pliki są oglądane, modyfikowane lub reprodukowane. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Instalowanie, ładowanie i osadzanie profili kolorów” na stronie 485.

Czy dany monitor wyświetla właściwe kolory?

Kalibrowanie i profilowanie monitora to ważne działania służące zapewnieniu wierności kolorów. Kalibrowanie monitora polega na takiej jego regulacji, aby wyświetlał kolory zgodnie z uznanym standardem wierności. Po kalibracji można utworzyć profil kolorów monitora, opisujący sposób interpretowania kolorów przez dany monitor. Taki niestandardowy profil kolorów zwykle jest instalowany w systemie operacyjnym przez oprogramowanie profilujące, dzięki czemu może być współdzielony z innymi urządzeniami i aplikacjami. Kalibracja i profilowanie służą razem uzyskaniu wiernego odwzorowania kolorów: jeśli monitor jest niepoprawnie skalibrowany, jego profil kolorów jest bezużyteczny.

Kalibracja i profilowanie są działaniami złożonymi i zwykle wymagają urządzeń kalibracyjnych innych firm, na przykład kolorymetrów i specjalistycznego oprogramowania. Co więcej, nieprawidłowa kalibracja może uczynić więcej szkody niż pożytku. Więcej o kalibracji monitora i niestandardowych profilach kolorów można się dowiedzieć, poznając techniki zarządzania kolorami i przeznaczone do tego celu produkty. Można również sięgnąć do dokumentacji dostarczonej z systemem operacyjnym lub monitorem.

Spójne zarządzanie kolorami zależy także od sposobu postrzegania kolorów wyświetlanych przez dany monitor. Na postrzeganie wpływ ma otoczenie, w którym oglądane są dokumenty. Oto kilka sposobów tworzenia otoczenia odpowiedniego do oglądania:

- Zadbaj, aby światło w pomieszczeniu było jednolite. Na przykład jeśli do pomieszczenia wpada dużo światła słonecznego, użyj rolet, a gdy jest to możliwe, pracuj w pomieszczeniu bez okien.
- Ustaw neutralny kolor tła monitora, na przykład szary, lub jako tło zastosuj obrazek w skali szarości. Staraj się nie używać kolorowych tapet i wygaszaczy ekranów.
- Nie noś jasnej odzieży, która może zaburzać kolory wyświetlane na monitorze. Na przykład biała koszula odbija się w monitorze i zmienia postrzeganie kolorów.

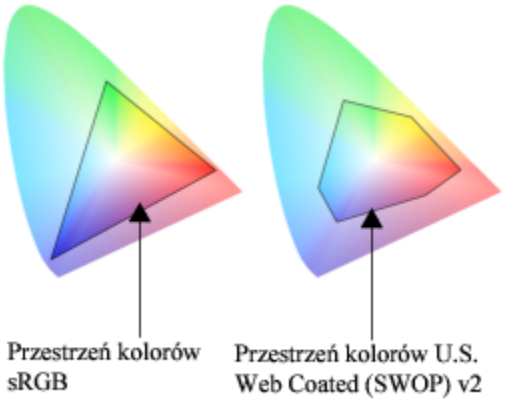
Czy lepiej jest przypisać profil kolorów, czy przekształcić kolory do profilu kolorów?

Gdy profil kolorów zostaje przypisany, wartości, czyli liczby, kolorów w dokumencie nie zmieniają się. Natomiast aplikacja interpretuje kolory dokumentu na podstawie danego profilu kolorów. Gdy jednak kolory zostają przekształcone do innego profilu kolorów, wartości kolorów w dokumencie się zmieniają.

Najlepsza strategia polega na wybraniu odpowiedniej przestrzeni kolorów podczas tworzenia dokumentu i używaniu tego samego profilu kolorów w całym toku pracy. Podczas pracy nad dokumentem należy unikać przypisywania profili kolorów i przekształcania kolorów pod kątem innych profili kolorów. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcjach „Przypisz profile kolorów” na stronie 486 i „Przekształcanie kolorów do innych profili kolorów” na stronie 487.

Co to jest odwzorowanie kolorów?

System zarządzania kolorami może dokonywać wydajnego przekładu kolorów dokumentu pod kątem wielu urządzeń. Niemniej jednak w przypadku przekształcania kolorów z jednej przestrzeni kolorów do innej system zarządzania kolorami może nie być w stanie dopasować określonych kolorów. Takie niepowodzenie jest spowodowane tym, że niektóre kolory źródła nie mieszczą się w zakresie (gamie) docelowej przestrzeni kolorów. Na przykład jaskrawe kolory czerwony i niebieski, które widać na monitorze, często występują poza gamą kolorów, które drukarka jest w stanie odtworzyć. Te kolory „niereprodukowalne”mogą radykalnie zmienić wygląd dokumentu w zależności od ich interpretacji przez system zarządzania kolorami. W każdym systemie zarządzania kolorami istnieją cztery metody interpretowania kolorów niereprodukowalnych i odwzorowywania ich w reprodukowalnej gamie docelowej przestrzeni kolorów. Te metody są określane mianem „odwzorowań kolorów”. Wybór odwzorowania kolorów zależy od graficznej zawartości dokumentu.





W przypadku przestrzeni kolorów U.S. Web Coated (SWOP) v2 wiele kolorów w dokumencie sRGB może być niereprodukowalnych. Kolory niereprodukowalne są odwzorowywane na reprodukowalne zgodnie z określonym odwzorowaniem kolorów.

Dostępne są następujące odwzorowania kolorów:

- Odwzorowanie kolorów **Kolorymetrycznie względnie** nadaje się do logo i innych grafik zawierających tylko kilka kolorów niereprodukowalnych. Do niereprodukowalnych kolorów źródła dopasowuje najbliższe kolory reprodukowalne obsługiwane przez urządzenie końcowe. To odwzorowanie kolorów powoduje przesunięcie punktu bieli. W przypadku drukowania na białym papierze biel papieru jest wykorzystywana do reprodukcji białych obszarów dokumentu. Dlatego to odwzorowanie kolorów stanowi dobry wybór, jeśli dokument będzie drukowany.
- Odwzorowanie kolorów **Kolorymetrycznie absolutnie** nadaje się do logo i innych grafik, które wymagają bardzo dokładnego odwzorowania kolorów. Jeśli nie można znaleźć kolorów identycznych ze źródłowymi, to zostają użyte możliwie najbliższe ich odpowiedniki. Odwzorowania kolorów **Kolorymetrycznie absolutnie** i **Kolorymetrycznie względnie** są podobne, z tym że w przypadku odwzorowania **Kolorymetrycznie absolutnie** w przekształceniu zostaje zachowany punkt bieli i nie występuje dopasowywanie pod kątem bieli papieru. To odwzorowanie kolorów jest używane głównie do obrazowania próbnego.
- Odwzorowanie kolorów **Percepcyjnie** nadaje się do zdjęć i map bitowych zawierających liczne kolory niereprodukowalne. Ogólny wygląd kolorów zostaje zachowany w wyniku zastosowania zmiany wszystkich kolorów, w tym reprodukowalnych, tak aby mieściły się one w zakresie kolorów urządzenia docelowego. W tym odwzorowaniu kolorów w celu uzyskania optymalnych wyników zostają zachowane relacje między kolorami.
- Odwzorowanie kolorów **Nasycenie** daje intensywniejsze kolory jednolite stosowane w grafice biznesowej, na przykład na wykresach i diagramach. Kolory mogą być mniej wierne niż uzyskane w wyniku pozostałych odwzorowań kolorów.



Wybór odwzorowania kolorów może zależeć od liczby kolorów niereprodukowalnych (wyróżnionych zieloną nakładką). Po lewej: do tego zdjęcia nadaje się odwzorowanie kolorów Kolorymetrycznie względnie,

ponieważ zawiera ono tylko kilka kolorów niereprodukowalnych. Po prawej: do tego zdjęcia nadaje się odwzorowanie kolorów Percepcyjnie, ponieważ zawiera ono liczne kolory niereprodukowalne.

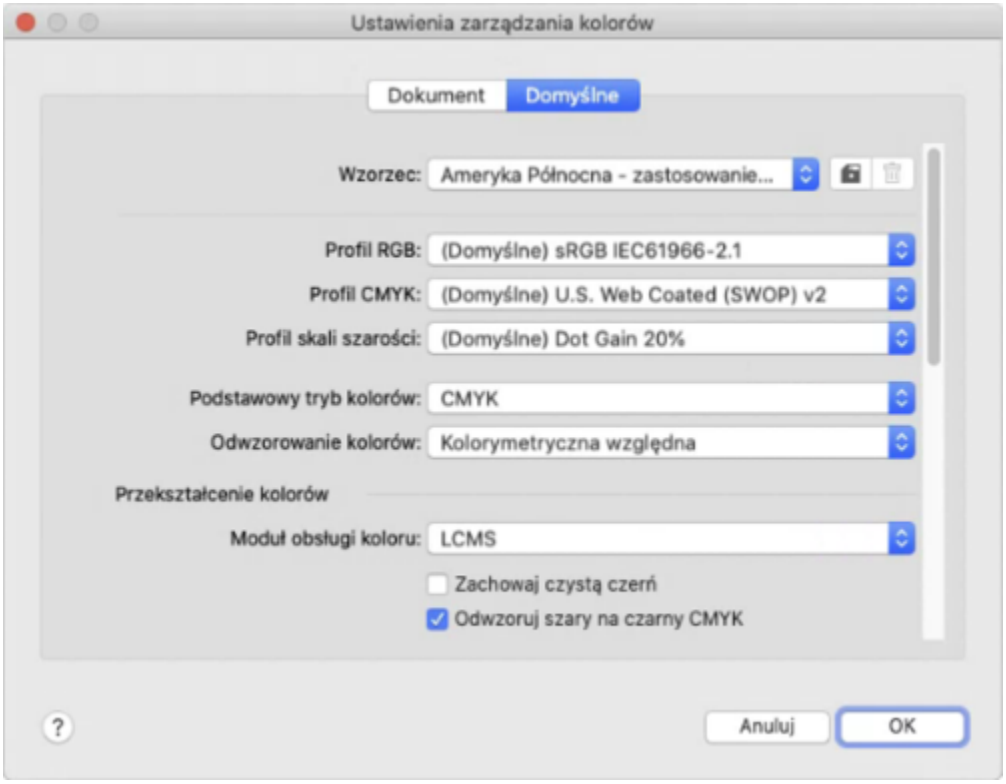
Rozpoczynanie pracy z zarządzaniem kolorami

W programie CorelDRAW stosowane są dwa typu ustawień zarządzania kolorami: ustawienia domyślne zarządzania kolorami oraz ustawienia kolorów dokumentu. Ustawienia domyślne zarządzania kolorami decydują o kolorach nowych dokumentów oraz wszelkich dokumentów niezawierających profili kolorów (tzw. „dokumentów bezprofilowych"). Dokumenty utworzone we wcześniejszych wersjach pakietu CorelDRAW są traktowane jako bezprofilowe. Ustawienia kolorów dokumentu wpływają tylko na kolory aktywnego dokumentu.

Ustawienia domyślne zarządzania kolorami

Ustawienia domyślne zarządzania kolorami mają zasadnicze znaczenie przy uzyskiwaniu spójnych kolorów.

- **Wzorce** — użytkownik, który nie jest obeznany z zarządzeniem kolorów i tworzy projekty pod kątem konkretnej formy wyjściowej, może wybrać wzorzec pomocny w rozpoczęciu pracy od właściwych ustawień zarządzania kolorami, takich jak domyślne profile kolorów i ustawienia przekształcania kolorów. Przykładowo można wymienić wzorzec **Ameryka Północna – przygotowanie do druku**, który jest odpowiedni dla projektów drukowanych przez północnoamerykańskich usługodawców poligraficznych, oraz wzorzec **Europa – Internet**, który jest odpowiedni dla projektów internetowych tworzonych w Europie. Więcej informacji na temat wzorców zarządzania kolorami można znaleźć w sekcji „Wzorce zarządzania kolorami" na stronie 491.
- **Domyślne profile kolorów** — definiują kolory RGB, CMYK i skali szarości w dokumentach nowych i bezprofilowych. Ustawienia te można zmienić tak, że we wszystkich nowych dokumentach będą używane profile kolorów określone przez użytkownika. W niektórych aplikacjach domyślne profile kolorów są określane mianem „profili przestrzeni roboczej".
- **Podstawowy tryb kolorów** — określa paletę kolorów dokumentu wyświetlaną podczas otwierania lub rozpoczynania dokumentu, a także określa domyślny tryb kolorów dokumentu eksportowanego jako mapa bitowa. Podstawowy tryb kolorów jest ustawiony dla dokumentów nowych i bezprofilowych, ale dla aktywnego dokumentu to ustawienie można zmienić w oknie dialogowym **Ustawienia zarządzania kolorami** w zakładce **Dokument**. Należy pamiętać, że podstawowy tryb kolorów nie ogranicza kolorów w dokumencie programu CorelDRAW do jednego trybu kolorów.
- **Odwzorowanie kolorów** — umożliwia wybranie metody odwzorowywania kolorów niereprodukowalnych w dokumentach nowych i bezprofilowych. Jeżeli domyślne odwzorowanie kolorów nie jest odpowiednie dla aktywnego dokumentu, możesz je zmienić w oknie dialogowym **Ustawienia kolorów dokumentu** w zakładce **Dokument**. Informacje na temat wybierania odwzorowania kolorów właściwego dla określonych projektów można znaleźć w sekcji „Co to jest odwzorowanie kolorów?" na stronie 480.
- **Przekształcanie kolorów —** określa sposób dopasowywania kolorów, gdy kolory są przekształcane z jednego profilu kolorów do drugiego. Na przykład można zmienić moduł obsługi kolorów lub określić opcje przekształcania czystej czerni w dokumentach zawierających kolory RGB, CMYK, Lab lub skali szarości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Ustawienia przekształcania kolorów" na stronie 487.
- **Otwarta polityka** — zarządza kolorami w otwieranym plikach. Więcej informacji na temat zasad zarządzania kolorami można znaleźć w sekcji „Zasady zarządzania kolorami" na stronie 492.
- **Polityka importowania i wklejania** — służy do zarządzania kolorami w plikach, które są importowane lub wklejane do aktywnego dokumentu. Więcej informacji na temat zasad zarządzania kolorami można znaleźć w sekcji „Zasady zarządzania kolorami" na stronie 492.
- **Definicja koloru dodatkowego** — umożliwia wyświetlanie kolorów dodatkowych za pomocą wartości kolorów Lab, CMYK lub RGB. Te zamienne wartości kolorów są używane również podczas przekształcania kolorów dodatkowych w kolory rozbarwiane.

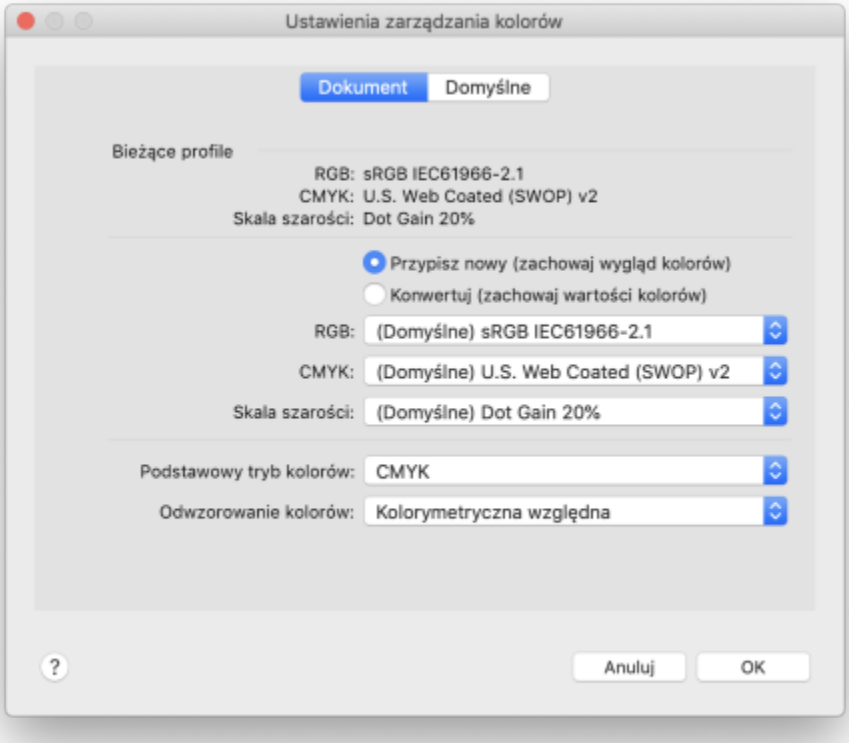


Zakładka Domyślne w oknie dialogowym Ustawienia zarządzania kolorami.

Ustawienia kolorów dokumentu

Można przeglądać i edytować ustawienia kolorów aktywnego dokumentu, nie wpływając przy tym na dokumenty nowe i bezprofilowe. Można zobaczyć, jakie profile kolorów przypisane zostały do aktywnego dokumentu, co determinuje przestrzeń kolorów dokumentu o kolorach RGB, CMYK lub skali szarości.

Do aktywnego dokumentu możesz też przypisać inne profile kolorów. Informacje na temat przypisywania profili kolorów można znaleźć w sekcji „Przypisz profile kolorów” na stronie 486. Informacje na temat przekształcania kolorów dokumentu odpowiednio do innych profili kolorów można znaleźć w sekcji „Przekształcanie kolorów do innych profili kolorów” na stronie 487.



Zakładka Dokument w oknie dialogowym Ustawienia zarządzania kolorami.

Dodatkowo można zmienić podstawowy tryb kolorów oraz odwzorowanie kolorów aktywnego dokumentu.

Aby uzyskać dostęp do ustawień domyślnych zarządzania kolorami

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Zarządzania kolorami**.
2. Kliknij zakładkę **Domyślne**.

Aby zmienić domyślne profile kolorów

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Zarządzania kolorami**.
2. Kliknij zakładkę **Domyślne**.
3. Wybierz profil kolorów z następujących list:
   - **Profil RGB —** opisuje kolory RGB w dokumentach nowych i bezprofilowych
   - **Profil CMYK —** opisuje kolory CMYK w dokumentach nowych i bezprofilowych
   - **Profil Skala szarości —** opisuje kolory skali szarości w dokumentach nowych i bezprofilowych

Można również

Zmienić podstawowy tryb kolorów	Wybierz tryb kolorów z listy **Podstawowy tryb kolorów**.

Można również

	Zmiana podstawowego trybu kolorów w zakładce **Domyślne** okna dialogowego **Ustawienia zarządzania kolorami** nie ma wpływu na aktywny dokument.
Zmiana odwzorowanie kolorów	Wybierz odwzorowanie kolorów z listy **Odwzorowanie kolorów**.

Aby uzyskać dostęp do ustawień kolorów dokumentu

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Zarządzania kolorami**.
2. Kliknij kartę **Dokument**.

Instalowanie, ładowanie i osadzanie profili kolorów

W celu zapewnienia wierności kolorów w systemie zarządzania kolorami potrzebne są profile zgodne ze standardem ICC dla monitorów, urządzeń wejściowych, monitorów zewnętrznych, urządzeń wyjściowych i dokumentów.

- Profile kolorów monitora — definiują przestrzeń kolorów, przy użyciu której monitor wyświetla kolory dokumentu. W programie CorelDRAW wykorzystywany jest podstawowy profil monitora przypisany przez system operacyjny. Profil monitora ma bardzo duże znaczenie dla wierności kolorów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Czy dany monitor wyświetla właściwe kolory?” na stronie 479.
- Profile kolorów urządzeń wejściowych — używane przez urządzenia wejściowe, na przykład skanery i fotograficzne aparaty cyfrowe. Te profile kolorów definiują, które kolory mogą być rejestrowane przez określone urządzenia wejściowe.
- Profile kolorów ekranu — obejmują profile monitorów nieskojarzone z monitorem użytkownika w systemie operacyjnym. Te profile kolorów są szczególnie przydatne do korekty ekranowej dokumentów pod kątem monitorów, które nie są podłączone do danego komputera.
- Profile kolorów urządzeń wyjściowych — definiują przestrzeń kolorów urządzeń wyjściowych, na przykład drukarek biurowych i maszyn drukarskich. Na podstawie tych profili system zarządzania kolorami wiernie odwzorowuje kolory dokumentów na kolory urządzenia wyjściowego.
- Profile kolorów dokumentu — definiują kolory RGB, CMYK i kolory skali szarości w dokumencie. Dokumenty, które zawierają profile kolorów, są określane mianem „profilowych”.

Znajdowanie profili kolorów

Wiele profili kolorów jest instalowanych razem z aplikacją lub może być wygenerowanych za pomocą oprogramowania profilującego. Profile kolorów są również dostarczane przez producentów monitorów, skanerów, cyfrowych aparatów fotograficznych i drukarek. Profile kolorów są też dostępne w witrynach internetowych, na przykład:

- http://www.color.org/findprofile.xalter — ta witryna internetowa organizacji International Color Consortium (ICC) pomaga w znalezieniu powszechnie używanych standardowych profili kolorów.
- http://www.eci.org/doku.php?id=en:downloads — ta witryna internetowa organizacji European Color Initiative (ECI) zapewnia standardowe profile wg normy ISO, a także profile właściwe dla Europy.
- http://www.tftcentral.co.uk/articles/icc_profiles.htm — ta witryna internetowa zapewnia profile ICC do wielu różnych typów monitorów LCD (o ekranach ciekłokrystalicznych), pomagając w wyświetlaniu kolorów w spójny sposób. Jeśli jednak wierność kolorów ma zasadnicze znaczenie dla toku pracy, monitor należy skalibrować i sprofilować, a nie polegać na gotowych profilach monitorów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Czy dany monitor wyświetla właściwe kolory?” na stronie 479.

Instalowanie i ładowanie profili kolorów

Jeśli brakuje niezbędnego profilu kolorów, można go zainstalować lub załadować w aplikacji. Zainstalowanie profilu kolorów powoduje dodanie go do folderu **Color** systemu operacyjnego; załadowanie profilu kolorów powoduje dodanie go do folderu **Color** aplikacji. Pakiet CorelDRAW Graphics Suite może korzystać z profili kolorów w obu folderach **Color**.

Osadzanie profili kolorów

Gdy dokument jest zapisywany lub eksportowany do pliku w formacie obsługującym profile kolorów, profile kolorów zostają domyślnie osadzone w pliku. Osadzenie profilu kolorów powoduje dołączenie go do dokumentu, co gwarantuje, że tych samych kolorów używa każdy, kto wyświetla lub drukuje dany dokument.

Aby załadować profil kolorów

1. Kliknij menu **CorelDRAW ▸ Preferencje ▸ Zarządzania kolorami**.
2. Kliknij zakładkę **Domyślne**.
3. Wybierz **Załaduj profile kolorów** z listy **Profil RGB**, **Profil CMYK** lub **Profil Skala szarości**.
4. W oknie dialogowym **Otwieranie** przejdź do odpowiedniego profilu kolorów.



Po załadowaniu profili kolorów możesz mieć do nich dostęp także z **okna dokowanego** , okna dialogowego **Drukuj** oraz karty **Dokument** w oknie dialogowym **Ustawienia zarządzania kolorami**.

Należy pamiętać, że można załadować profil kolorów dowolnego trybu kolorów z dowolnej listy: **Profil RGB**, **profil CMYK** lub **profil Skala szarości**. Niemniej jednak po załadowaniu profilu dostęp do niego jest możliwy tylko z poziomu listy odpowiedniego trybu kolorów. Przykładowo, możesz załadować profil kolorów RGB z listy **Profil CMYK**, ale dostęp do tego profilu jest możliwy tylko poprzez listę **Profil RGB**.



Profil kolorów można załadować również w zakładce **Dokument** okna dialogowego **Ustawienia zarządzania kolorami**.

Aby osadzić profil kolorów

1. Kliknij menu **Plik**, a następnie kliknij jedno z następujących poleceń:
   - **Zapisz jako**
   - **Eksportuj**
   - **Eksportuj do ▸ sieci Web**
2. W wyświetlonym oknie dialogowym zaznacz pole wyboru **Osadź profile kolorów**.



Gdy plik jest zapisywany lub eksportowany w formacie CorelDRAW (CDR) lub PDF (Adobe Portable Document Format), można w nim osadzić maksymalnie trzy profile kolorów.

Osadzenie profilu kolorów powoduje zwiększenie rozmiaru pliku dokumentu. Aby nie zwiększać niepotrzebnie rozmiaru pliku, program CorelDRAW osadza tylko te profile kolorów, które odpowiadają kolorom użytym w dokumencie. Na przykład jeśli dokument zawiera tylko obiekty w kolorach RGB, osadzony zostanie tylko profil kolorów RGB.

Przypisz profile kolorów

Gdy jest otwierany lub importowany dokument, w którym brak profilu kolorów, domyślnie aplikacja w sposób automatyczny przypisuje profil kolorów do dokumentu. Jeśli dokument zawiera profil kolorów nieodpowiedni w przypadku założonego przeznaczenia, do dokumentu można przypisać inny profil kolorów. Na przykład jeśli planowane jest wyświetlanie dokumentu w Internecie lub drukowanie go na drukarce biurowej, jako profil RGB dokumentu powinien być ustawiony profil sRGB. Jeśli dokument jest przeznaczony do druku profesjonalnego, lepiej jest wybrać profil Adobe RGB (1998), ponieważ charakteryzuje się on szerszą gamą i zapewnia lepsze wyniki, gdy kolory RGB zostają przekształcone w kolory przestrzeni CMYK.

Gdy do dokumentu zostaje przypisany inny profil kolorów, kolory mogą wyglądać inaczej, mimo że wartości kolorów nie zmienią się.



Po lewej: do aktywnego dokumentu jest przypisany profil kolorów SWOP 2006_Coated3v2.icc. Po prawej: gdy do tego dokumentu jest przypisany profil kolorów Japan Color 2002 Newspaper, kolory wyglądają na znacznie mniej nasycone.

Aby przypisać profile kolorów do dokumentu

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Zarządzania kolorami**.
2. Kliknij kartę **Dokument**.
3. Zaznacz opcję **Przypisz nowy (zachowaj wartości kolorów)**.
4. Wybierz profile kolorów z list **RGB**, **CMYK** i **Skala szarości**.

Przekształcanie kolorów do innych profili kolorów

Gdy kolory dokumentu są przekształcane z jednego profilu kolorów do innego, wartości kolorów w dokumencie zostają zmienione odpowiednio do ustawionego odwzorowania kolorów, ale wygląd kolorów zostaje zachowany. Głównym celem przekształcenia kolorów jest zapewnienie, aby kolory w docelowej przestrzeni kolorów były jak najbardziej podobnie do kolorów źródłowej przestrzeni kolorów.

Ponieważ wielokrotne przekształcenia kolorów pogarszają wierność, zalecane jest tylko jednorazowe przekształcenie kolorów. Należy z tym poczekać, aż dokument będzie gotowy i będzie dokładnie wiadomo, który profil kolorów zostanie użyty do realizacji ostatecznego obrazu wyjściowego. Na przykład jeśli dokument został utworzony w przestrzeni kolorów Adobe RGB (1998), a zostanie umieszczony w Internecie, to kolory dokumentu można przekształcić w kolory przestrzeni sRGB.

Można wybrać moduł zarządzania kolorami służący do przekształcania kolorów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Ustawienia przekształcania kolorów” na stronie 487.

Aby przekształcić kolory odpowiednio do innych profili kolorów

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Zarządzania kolorami**.
2. Kliknij kartę **Dokument**.
3. Zaznacz opcję **Przekształć (zachowaj wygląd kolorów).**
4. Wybierz profil kolorów z listy **RGB**, **CMYK** i **Skala szarości**.
5. Wybierz odpowiednie odwzorowanie kolorów z listy **Odwzorowanie kolorów**. Informacje na temat dostępnych odwzorowań kolorów można znaleźć w sekcji „Co to jest odwzorowanie kolorów?” na stronie 480.

Ustawienia przekształcania kolorów

Po wybraniu profili kolorów kolory pomiędzy urządzeniami są dopasowywane jak najdokładniej przez moduł zarządzania kolorami (CMM, Color Matching Module) systemu Microsoft Image Color Management (ICM), stanowiący domyślny moduł CMM. Moduły zarządzania kolorami są również nazywane „modułami obsługi kolorów”.

Można też używać modułu Adobe CMM, jeśli jest zainstalowany na komputerze.

Obsługa kolorów czystej czerni i skali szarości

Przy przekształcaniu kolorów można zachować czystą czerń w docelowej przestrzeni kolorów. Na przykład jeśli dokument RGB jest przekształcany na przestrzeń kolorów CMYK, czysta czerń RGB (R=0, G=0, B=0) może zostać odwzorowana na czystą czerń kolorów CMYK (K=100). Ta opcja jest zalecana w przypadku dokumentów w skali szarości lub dokumentów zawierających głównie tekst. Należy pamiętać, że zachowywanie czystej czerni podczas przekształcania kolorów może spowodować powstanie jednolitych czarnych krawędzi w efektach oraz wypełnień gradientowych zawierających czerń.

Domyślnie kolory skali szarości są przekształcane na kanał koloru czarnego (K) przestrzeni CMYK. Proces ten zapewnia, że wszystkie kolory skali szarości są drukowane jako odcienie koloru czarnego i podczas drukowania farby niebiesko-zielona, purpurowa ani żółta nie są marnowane.

Aby wybrać ustawienia przekształcania kolorów

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Zarządzania kolorami**.
2. Kliknij zakładkę **Domyślne**.
3. W obszarze **Przekształcanie kolorów** wybierz moduł obsługi kolorów z listy **Moduł obsługi koloru**.

Można również	Wykonaj następujące czynności
Zachowywać czystą czerń ze źródłowej przestrzeni kolorów jako czystą czerń w docelowej przestrzeni kolorów	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj czystą czerń**.
Podczas przekształcania odwzorowywać kolory skali szarości na kolor czarny CMYK	Zaznacz pole wyboru **Odwzoruj szary na czarny CMYK**.

Ekranowe obrazowanie próbne

Ekranowe obrazowanie próbne zapewnia ekranowy podgląd dokumentu w takiej postaci, jaką będzie mieć, gdy zostanie zreprodukowany na określonej drukarce lub wyświetlony na określonym monitorze. W odróżnieniu od techniki druku próbnego używanej w tradycyjnej poligrafii ekranowe obrazowanie próbne umożliwia zapoznanie się z ostatecznym wynikiem bez nanoszenia farby na papier. W ten sposób można zweryfikować, czy profil kolorów dokumentu jest odpowiedni dla określonej drukarki lub określonego monitora, i zapobiec niepożądanym skutkom.



Lewy górny róg: do dokumentu jest przypisany profil kolorów RGB. Środek i po prawej: przypisanie określonego profilu CMYK umożliwia ekranową symulację wydruku.

Aby zasymulować kolory wyjściowe, jakie daje urządzenie, należy wybrać profil kolorów tego urządzenia. Ponieważ przestrzenie kolorów dokumentu i urządzenia są różne, część kolorów dokumentu może nie mieć odpowiedników w reprodukowalnej gamie przestrzeni kolorów urządzenia. Można włączyć ostrzeżenie o kolorach niereprodukowalnych, umożliwiające podgląd kolorów ekranowych, których urządzenie nie jest w stanie wiernie zreprodukować. Gdy ostrzeżenie o kolorach niereprodukowalnych jest włączone, nakładka wyróżnia wszystkie kolory niereprodukowalne symulowanego urządzenia. Można zmienić kolor nakładki reprezentującej kolory niereprodukowalne, a ponadto można zwiększyć przezroczystość, aby zobaczyć leżące pod nią kolory.



Ostrzeżenie o kolorach niereprodukowalnych powoduje wyróżnienie kolorów, których drukarka lub monitor nie mogą wiernie zreprodukować.

Można zmienić sposób przenoszenia kolorów niereprodukowalnych do gamy reprodukowalnej profilu kolorów, zmieniając odwzorowanie kolorów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Co to jest odwzorowanie kolorów?” na stronie 480.

Podczas ekranowego obrazowania próbnego można zachować wartości kolorów RGB, CMYK lub skali szarości. Na przykład jeśli dokument, który ma być drukowany na maszynie drukarskiej, jest obrazowany próbnie na ekranie, to w ekranowym obrazie próbnym można zachować oryginalne wartości kolorów CMYK dokumentu. W tym przypadku wszystkie kolory będą aktualizowane na ekranie, ale w ekranowym obrazie próbnym będą się zmieniać tylko wartości kolorów RGB i skali szarości dokumentu. Dzięki zachowywaniu wartości kolorów CMYK można zapobiec niechcianym przekształceniom kolorów w ostatecznym obrazie wyjściowym.

Jeśli ekranowe obrazowanie próbne dokumentów pod kątem konkretnej formy wyjściowej jest wykonywane często, można utworzyć i zapisać niestandardowe wzorce obrazów próbnych. Niepotrzebne wzorce można w dowolnej chwili usunąć.

Ekranowe obrazy próbne można zapisać, eksportując je do pliku w formacie JPEG, TIFF, PDF (Adobe Portable Document Format) lub CPT (Corel PHOTO-PAINT). Obrazy próbne można również drukować.

Gdy dokument jest otwierany lub gdy rozpoczynany jest nowy, ekranowe obrazowanie próbne jest domyślnie wyłączone. Niemniej jednak można zapewnić, aby ekranowe obrazowanie próbne było domyślnie cały czas włączone.

Aby włączyć lub wyłączyć ekranowe obrazowanie próbne

- Kliknij kolejno **Widok** ▸ **Obraz próbny kolorów**.

Gdy ekranowe obrazowanie próbne jest włączone, kolory w oknie dokumentu, na paletach kolorów i oknach podglądu w oknach dialogowych wyglądają inaczej.

Symulowanie wydruku może spowodować, że kolory na ekranie będą stłumione, ponieważ wszystkie kolory będą przeniesione do przestrzeni kolorów CMYK, w której gama kolorów reprodukowalnych jest mniejsza niż przestrzeni kolorów RGB.

Aby określić ustawienia ekranowego obrazowania próbnego

1. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Obraz próbny kolorów**.
2. Wykonaj dowolne z poniższych zadań.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Symulować obraz wyjściowy określonego urządzenia	Z listy **Symuluj środowisko** wybierz profil kolorów urządzenia.
Zachować niezmienione określone wartości kolorów	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj liczby**. To pole wyboru umożliwia zachowywanie wartości kolorów CMYK, RGB lub skali szarości, zależnie od profilu kolorów w polu **Symuluj środowisko**.
Zmienić odwzorowanie kolorów	Wybierz odwzorowanie kolorów z listy **Odwzorowanie kolorów**.
Włączyć ostrzeżenie o kolorach niereprodukowalnych	Zaznacz pole wyboru **Obraz próbny kolorów**, poczym w obszarze **Ostrzeżenie o kolorach niereprodukowalnych** zaznacz pole wyboru **Kolory niereprodukowalne**.
Zmienić kolor nakładki kolorów niereprodukowalnych	W obszarze **Ostrzeżenie o kolorach niereprodukowalnych** wybierz kolor z selektora kolorów.
Zmienić przezroczystość nakładki kolorów niereprodukowalnych	W obszarze **Ostrzeżenie o kolorach niereprodukowalnych** wpisz wartość w polu **Przezroczystość**. Wartość powinna zawierać się w zakresie od 1 do 100.
Zapisać niestandardowy wzorzec obrazu próbnego	Wybierz żądane ustawienia, kliknij przycisk **Zapisz**  , a następnie w polu **Zapisz wzorzec jako** wpisz nazwę. Ustawienia ostrzeżenia o kolorach niereprodukowalnych nie są uwzględniane we wzorcu obrazu próbnego.
Wybrać wzorzec obrazu próbnego	Wybierz wzorzec z listy **Wzorzec obrazu próbnego**.
Usunąć wzorzec obrazu próbnego	Kliknij przycisk **Usuń**  .



Dokładność symulacji zależy od takich czynników, jak jakość monitora, profil kolorów monitora i urządzenia wyjściowego oraz oświetlenie w miejscu pracy.

Aby wyeksportować ekranowy obraz próbny

1. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Obraz próbny kolorów**.
2. W inspektorze **Obrazy próbne kolorów** kliknij przycisk **Eksportuj ekranowy obraz próbny**.
3. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
4. Z listy **Zapisz jako typ** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **JPG — mapy bitowe JPEG**
   - **PDF — plik Adobe Portable Document**
   - **TIF — mapa bitowa TIFF**

- **CPT — obrazek Corel PHOTO-PAINT**

5 Wybierz dowolne ustawienia w wyświetlonym oknie dialogowym.

Aby wydrukować obraz próbny

1 Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Obraz próbny kolorów**.

2 W inspektorze **Obrazy próbne kolorów** kliknij przycisk **Drukuj obraz próbny**.

Aby domyślnie włączać ekranowe obrazowanie próbne

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.

2 Na liście kategorii kliknij pozycję **Pokaż**.

3 Zaznacz pole wyboru **Obraz próbny kolorów**.

Wzorce zarządzania kolorami

Aplikacja zapewnia wzorce zarządzania kolorami, czyli domyślne ustawienia kolorów, które są stosowane do dokumentów nowych i bezprofilowych. Można wybrać wzorzec zarządzania kolorami odpowiedni dla regionu geograficznego, w którym dokument jest tworzony, lub miejsca jego realizacji w ostatecznej formie wyjściowej.

Możesz też tworzyć własne wzorce, umożliwiające przechowywanie opcji wybranych w zakładce **Domyślne** okna dialogowego **Ustawienia zarządzania kolorami** i późniejsze ich wykorzystywanie w innych dokumentach. Jeśli wzorzec nie jest już potrzebny, można go usunąć.

Aby wybrać wzorzec zarządzania kolorami nowych dokumentów

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Zarządzania kolorami**.

2 Kliknij zakładkę **Domyślne**.

3 Z listy **Wzorce** wybierz jeden z następujących wzorców zarządzania kolorami:

- **Ameryka Północna – zastosowanie ogólne** — odpowiedni w przypadku projektów, które będą udostępniane na pod różnymi postaciami w Ameryce Północnej.
- **Europa – zastosowanie ogólne** — odpowiedni w przypadku projektów, które będą udostępniane pod różnymi postaciami w Europie.
- **Europa – przygotowanie do druku** — odpowiedni w przypadku projektów przeznaczonych do druku przez usługodawców poligraficznych w Europie.
- **Europa – Internet** — odpowiedni w przypadku projektów WWW tworzonych w Europie.
- **Japonia – zastosowanie ogólne** — odpowiedni w przypadku projektów, które będą udostępniane pod różnymi postaciami w Japonii.
- **Japonia – przygotowanie do druku** — odpowiedni w przypadku projektów, które będą drukowane przez usługodawców poligraficznych w Japonii.
- **Japonia – Internet** — odpowiedni w przypadku projektów WWW tworzonych w Japonii.
- **Minimalne zarządzanie kolorami** — zachowuje oryginalne wartości kolorów RGB, CMYK i skali szarości w przypadku otwierania, importowania lub wklejania dokumentów.
- **Ameryka Północna – przygotowanie do druku** — odpowiedni w przypadku projektów, które będą drukowane przez usługodawców poligraficznych w Ameryce Północnej.
- **Ameryka Północna – Internet** — odpowiedni w przypadku projektów WWW tworzonych w Ameryce Północnej.
- **Symulacja zarządzania kolorami wyłączona** — daje wyniki przekształcania kolorów według wzorca **Zarządzanie kolorami wyłączone**, który jest dostępny we wcześniejszych wersjach pakietu CorelDRAW
- **Symulacja CorelDRAW Graphics Suite X4** — wyświetla kolory w taki sposób, w jaki są widoczne w pakiecie CorelDRAW Graphics Suite X4

Aby dodać wzorzec zarządzania kolorami

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Zarządzania kolorami**.
2. Kliknij zakładkę **Domyślne**.
3. Zmień dowolne domyślne ustawienia kolorów.
4. Kliknij przycisk **Zapisz**  , znajdujący się obok listy **Wzorce**.
5. W oknie dialogowym **Zapisz styl zarządzania kolorami** wpisz nazwę w polu **Zapisz styl jako**.

Aby usunąć wzorzec zarządzania kolorami

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Zarządzania kolorami**.
2. Kliknij zakładkę **Domyślne**.
3. Wybierz wzorzec z listy **Wzorce**.
4. Kliknij przycisk **Usuń**  .

Zasady zarządzania kolorami

Zasady zarządzania kolorami określają sposób zarządzania kolorami w dokumentach otwieranych i edytowanych w aplikacji. W programie CorelDRAW można ustawić jedną zasadę zarządzania kolorami dotyczącą otwierania dokumentów oraz inną zasadę dotyczącą importowania i wklejania plików oraz obiektów do aktywnego dokumentu.

Zasada zarządzania kolorami dotycząca otwierania plików określa profile kolorów RGB, CMYK i skali szarości używane w poszczególnych plikach, które użytkownik chce otworzyć. Domyślnie w aplikacji używane są profile kolorów osadzone w pliku. Można także wybrać przypisanie domyślnych profili kolorów do pliku lub przekształcić kolory w pliku odpowiednio do domyślnych profili kolorów.

Domyślnie zasada zarządzania kolorami dotycząca importowania i wklejania plików powoduje przekształcenie kolorów RGB i skali szarości plików odpowiednio do profili kolorów dokumentu oraz przypisanie profilu kolorów CMYK dokumentu do plików w trybie CMYK. Można także wybrać przypisanie profili kolorów dokumentu do pliku lub przekształcić kolory aktywnego dokumentu odpowiednio do profili kolorów osadzonych w pliku.

W otwieranych lub importowanych plikach może brakować profili kolorów lub mogą one zawierać profile kolorów niezgodne z domyślnymi profilami kolorów. Domyślnie aplikacja nie ostrzega o braku lub niezgodności profili kolorów, ale zapewnia opcje zarządzania kolorami dające dobre wyniki. Jeśli jednak użytkownikowi zależy na pełnej kontroli nad kolorami w dokumentach, można uaktywnić komunikaty ostrzegawcze.

Aby określić zasadę zarządzania kolorami dotyczącą otwierania dokumentów

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Zarządzania kolorami**.
2. Kliknij zakładkę **Domyślne**.
3. W obszarze **Otwarta zasada** wybierz jedną z następujących opcji dostępnych na liście **RGB**:
   - **Użyj osadzonego profilu kolorów** — powoduje zachowanie profilu kolorów RGB osadzonego w pliku. Ta opcja jest zalecana, ponieważ powoduje zachowanie oryginalnego wyglądu kolorów RGB i wartości kolorów RGB dokumentu.
   - **Przypisz domyślny profil kolorów** — powoduje zdefiniowanie kolorów dokumentu na podstawie domyślnego profilu kolorów RGB. Wartości kolorów RGB zostają zachowane, ale wygląd kolorów RGB może się zmienić.
   - **Przekształć w domyślny profil kolorów** — przekształca kolory odpowiednio do domyślnego profilu kolorów RGB. Wygląd kolorów RGB w dokumencie zostaje zachowany, ale wartości kolorów mogą się zmienić.

4 Z listy **CMYK** w obszarze **Otwarta zasada** wybierz opcję zarządzania kolorami CMYK w dokumentach. Te opcje nie różnią się od opcji dostępnych w przypadku kolorów RGB.

5 Z listy **Skala szarości** w obszarze **Otwarta zasada** wybierz opcję zarządzania kolorami skali szarości w dokumentach. Te opcje nie różnią się od opcji dostępnych w przypadku kolorów RGB.

Aby określić zasadę zarządzania kolorami dotyczącą importowania i wklejania plików

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Zarządzania kolorami**.

2 Kliknij zakładkę **Domyślne**.

3 Z listy **RGB** w obszarze **Zasada importowania i wklejania** wybierz jedną z poniższych opcji:

- **Przekształć w profil kolorów dokumentu** — powoduje przekształcenie kolorów RGB importowanego lub wklejanego pliku odpowiednio do profilu kolorów RGB aktywnego dokumentu. Tej opcji używa się wtedy, gdy importowany plik zawiera profil kolorów niezgodny z profilem kolorów dokumentu.
- **Przypisz profil kolorów dokumentu** — powoduje przypisanie profilu kolorów RGB dokumentu do importowanego lub wklejanego pliku. Wartości kolorów RGB pliku zostają zachowane, ale wygląd kolorów może się zmienić.
- **Użyj osadzonego profilu kolorów** — powoduje użycie profilu kolorów RGB osadzonego w pliku, a tym samym zachowanie wartości i wyglądu kolorów RGB importowanego lub wklejanego pliku. Ta opcja powoduje przekształcenie kolorów dokumentu odpowiednio do profilu kolorów osadzonego w importowanym lub wklejanym pliku.

4 Z listy **CMYK** w obszarze **Zasada importowania i wklejania** wybierz opcję zarządzania kolorami CMYK w plikach importowanych i wklejanych. Te opcje nie różnią się od opcji dostępnych w przypadku kolorów RGB.

5 Z listy **Skala szarości** w obszarze **Zasada importowania i wklejania** wybierz opcję zarządzania kolorami skali szarości w plikach importowanych i wklejanych. Te opcje nie różnią się od opcji dostępnych w przypadku kolorów RGB.

Aby uaktywnić komunikaty ostrzegawcze dotyczące braku lub niezgodności profili kolorów

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Zarządzania kolorami**.

2 Kliknij zakładkę **Domyślne**.

3 W obszarach **Otwarta zasada i Zasada importowania i wklejania zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:**

- **Ostrzegaj o niezgodności profilu kolorów**
- **Ostrzegaj o braku profilu kolorów**

Zarządzanie kolorami podczas otwierania dokumentów

Domyślna zasada zarządzania kolorami dotycząca otwierania dokumentów powoduje zachowywanie kolorów we wszystkich dokumentach profilowych, które są otwierane, oraz przypisywanie domyślnych profili kolorów do dokumentów bezprofilowych.

Jeśli w otwieranym dokumencie brakuje profilu kolorów lub dokument ten zawiera profile kolorów niezgodne z domyślnymi profilami kolorów aplikacji, to program CorelDRAW dokonuje wyborów dotyczących opcji zarządzania kolorami na podstawie zasady zarządzania kolorami. W przypadku dobrej znajomości zagadnień związanych z zarządzaniem kolorami można wyświetlać ostrzeżenia o braku i niezgodności profili kolorów oraz wybierać inne opcje zarządzania kolorami. Więcej informacji na temat sposobu uaktywniania ostrzeżeń można znaleźć w sekcji „Aby uaktywnić komunikaty ostrzegawcze dotyczące braku lub niezgodności profili kolorów” na stronie 493.

Otwieranie dokumentów, w których brakuje profili kolorów

Otwierany dokument może obsługiwać jeden tryb lub wiele trybów kolorów, może się zatem zdarzyć, że będzie w nim brakować jednego lub kilku profili kolorów. Na przykład dokument CDR (CorelDRAW) lub PDF może zawierać trzy typy obiektów: w kolorach RGB, CMYK i skali szarości, więc w takim dokumencie może zabraknąć maksymalnie trzech profili kolorów.

Kiedy otwierany jest dokument, w którym brakuje profilu koloru, i zostały uaktywnione ostrzeżenia o braku profili kolorów, dostępne są poniższe opcje.

- **Przypisz profil kolorów** — umożliwia przypisanie profilu kolorów do dokumentu. Ta opcja powoduje zachowanie wartości kolorów, ale może spowodować zmianę wyglądu kolorów. Na przykład jeśli w dokumencie brakuje profilu kolorów RGB, domyślnie zostaje

przypisany domyślny profil kolorów RGB aplikacji. Wartości kolorów RGB zostają zachowane, ale kolory RGB mogą wyglądać inaczej niż oryginalnie założono. Można także wybrać przypisanie innego profilu kolorów niż domyślny profil kolorów aplikacji. Ta opcja jest zalecana tylko wtedy, gdy znana jest oryginalna przestrzeń kolorów dokumentu i został zainstalowany skojarzony profil kolorów.

- **Przekształć w domyślny profil kolorów** — ta opcja, używana w połączeniu z opcją **Przypisz profil kolorów**, powoduje przekształcenie kolorów z przypisanego profilu kolorów odpowiednio do domyślnego profilu kolorów. Kolory będą wyglądać tak, jak wyglądałyby w przypisanej przestrzeni kolorów, ale wartości kolorów mogą się zmienić.

Otwieranie dokumentów zawierających niezgodne profile kolorów

Gdy dokument zawiera profil kolorów niezgodny z domyślnym profilem kolorów, można wybrać jedną z następujących opcji:

- **Użyj osadzonego profilu kolorów** — ta opcja zapewnia, że wartości kolorów są zachowywane, a kolory są wyświetlane tak jak pierwotnie zamierzano.
- **Ignoruj osadzony profil kolorów i użyj domyślnego profilu kolorów** — przypisanie domyślnego profilu kolorów spowoduje zachowanie wartości kolorów, ale może spowodować zmianę wyglądu kolorów.
- **Przekształć z osadzonego profilu kolorów na domyślny profil kolorów** — ta opcja powoduje przekształcenie kolorów z osadzonego profilu kolorów odpowiednio do domyślnego profilu kolorów. Wygląd kolorów zostanie zachowany, ale wartości kolorów mogą się zmienić. Ta opcja jest zalecana wtedy, gdy już zostały określone opcje zarządzania kolorami odpowiednie dla danego toku pracy. Można na przykład utworzyć grafikę do użycia w Internecie, gdy jako domyślną przestrzeń kolorów aplikacji wybrano już sRGB. Włączenie tej opcji zapewni, że w dokumencie będzie używana przestrzeń kolorów sRGB, a kolory dokumentu będą spójne i nadające się do publikacji w Internecie.

Otwieranie dokumentów z brakującymi profilami kolorów i zawierających niezgodne profile kolorów

W dokumentach obsługujących kilka trybów kolorów może brakować profili kolorów, a jednocześnie mogą one zawierać niezgodne profile kolorów. Na przykład w dokumencie zawierającym obiekty w kolorach RGB, skali szarości i CMYK może brakować profilu RGB, a jednocześnie może zawierać niezgodny profil kolorów CMYK. W takich przypadkach są wyświetlane ostrzegawcze okna dialogowe zawierające opcje dotyczące braku i niezgodności profili kolorów.

Zarządzanie kolorami podczas importowania i wklejania plików

Domyślna zasada zarządzania kolorami w przypadku importowania i wklejania plików powoduje przekształcenie kolorów importowanych i wklejanych plików odpowiednio do profilu kolorów aktywnego dokumentu. Jeśli profil kolorów importowanego lub wklejanego pliku jest zgodny z profilem kolorów aktywnego dokumentu, kolory nie są przekształcane. Więcej informacji na temat zasad zarządzania kolorami można znaleźć w sekcji „Zasady zarządzania kolorami” na stronie 492.

Niemniej jednak można wybrać wyświetlanie ostrzeżeń o braku i niezgodności profili oraz określić inne opcje zarządzania kolorami. Więcej informacji na temat sposobu wyświetlania ostrzeżeń można znaleźć w sekcji „Aby uaktywnić komunikaty ostrzegawcze dotyczące braku lub niezgodności profili kolorów” na stronie 493.

Importowanie i wklejanie plików, w których brakuje profili kolorów

Jeśli w pliku brakuje profili kolorów, można wybrać przypisanie określonych profili kolorów do tego pliku, a następnie przekształcić jego kolory odpowiednio do profili kolorów dokumentu. Spowoduje to zmianę wartości kolorów pliku.

Importowanie i wklejanie plików zawierających niezgodne profile kolorów

Jeśli plik zawiera profile kolorów niezgodne z profilem kolorów dokumentu, dostępne są następujące opcje:

- **Ignoruj osadzony profil kolorów i przypisz profil kolorów dokumentu** — wartości kolorów zostają zachowane, ale wygląd kolorów może się zmienić.
- **Przekształć z osadzonego profilu kolorów na profil kolorów dokumentu** (opcja domyślna) — kolory importowanego pliku zostają przekształcone z osadzonej przestrzeni kolorów w przestrzeń kolorów dokumentu. Wygląd kolorów zostaje zachowany, ale wartości kolorów mogą się zmienić.
- **Przekształć kolory dokumentu na osadzony profil kolorów** — kolory dokumentu zostają przekształcone odpowiednio do profilu kolorów osadzonego w importowanym pliku. Wygląd i wartości kolorów importowanego lub wklejanego pliku zostają zachowane.

Importowanie i wklejanie plików z brakującymi profilami kolorów i zawierających niezgodne profile kolorów

W niektórych plikach może brakować profili kolorów, a jednocześnie mogą one zawierać niezgodne profile kolorów. W takich przypadkach wyświetlane są okna dialogowe zawierające opcje dotyczące braku i niezgodności profili kolorów.

Zarządzanie kolorami dla potrzeb druku

Domyślnie program CorelDRAW nie przekształca kolorów, gdy dokument jest wysyłany do drukarki. Drukarka otrzymuje wartości kolorów i dokonuje interpretacji kolorów. Jeśli jednak w systemie operacyjnym z drukarką jest skojarzony profil kolorów, program CorelDRAW wykrywa profil kolorów i na jego podstawie przekształca kolory dokumentu odpowiednio do przestrzeni kolorów drukarki.

W przypadku drukarki postscriptowej można zlecić, aby wszelkie niezbędne przekształcenia kolorów zostały wykonane przez program CorelDRAW lub drukarkę postscriptową. Gdy przekształcaniem kolorów zarządza program CorelDRAW, kolory dokumentu zostają przekształcone z przypisanej przestrzeni kolorów na przestrzeń kolorów drukarki postscriptowej. Należy pamiętać, że zarządzanie kolorami w sterowniku drukarki musi być wyłączone. W przeciwnym razie podczas drukowania kolorami będzie zarządzać zarówno aplikacja, jak i drukarka, w związku z czym kolory będą korygowane dwukrotnie, co spowoduje niepożądane przesunięcia kolorów.

Gdy kolory dokumentu przekształca drukarka postscriptowa, funkcja zarządzania kolorami musi być włączona w sterowniku drukarki. W tej zaawansowanej metodzie mogą być używane tylko drukarki postscriptowe i systemy RIP obsługujące przekształcanie kolorów w drukarce. Chociaż ta metoda zwiększa rozmiar pliku, jej zaletą jest zapewnienie spójnych kolorów, w przypadku gdy to samo zadanie wydruku jest wysyłane do różnych usługodawców poligraficznych.

Więcej informacji na temat reprodukowania kolorów w druku można znaleźć w sekcji „Dokładne odwzorowywanie kolorów” na stronie 861.

Można także zarządzać kolorami w plikach PDF tworzonych do celów drukowania komercyjnego. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Opcje zarządzania kolorami pliku PDF” na stronie 936.

Użyj bezpiecznego toku pracy z kolorami CMYK

W projektach często używa się określonych wartości kolorów CMYK. Aby zapewnić niezawodną reprodukcję kolorów, warto pobierać te wartości ze zbioru próbników kolorów CMYK. Zachowując te wartości kolorów CMYK w toku całego procesu związanego z drukowaniem, łatwiej jest zapobiec niepożądanym przekształceniom kolorów i zapewnić reprodukcję kolorów zgodną z oryginalnym założeniem. Tok pracy, w którym wartości kolorów CMYK są zachowywane, jest określany mianem „bezpiecznego” toku pracy z kolorami CMYK.

Program CorelDRAW obsługuje bezpieczny tok pracy z kolorami CMYK. Domyślnie wartości kolorów CMYK są zachowywane w każdym otwieranym, importowanym lub wklejanym dokumencie. Ponadto wartości kolorów CMYK są zachowywane domyślnie, gdy dokumenty są drukowane.

Gdy dokumenty są otwierane, importowane lub wklejane, w niektórych przypadkach przydatne może być obejście bezpiecznego toku pracy z kolorami CMYK przy jednoczesnym zachowaniu wyglądu kolorów CMYK. Taka możliwość przydaje się, gdy użytkownik chce zobaczyć oryginalne kolory projektu na ekranie lub obejrzeć egzemplarz, który jest drukowany na drukarce biurowej. Aby zachować wygląd kolorów CMYK, można określić zasady zarządzania kolorami decydujące o przekształcaniu kolorów CMYK w dokumentach, które są otwierane, importowane lub wklejane. Ponadto w przypadku drukowania na drukarce postscriptowej można przekształcać kolory CMYK odpowiednio do profilu kolorów drukarki, usuwając zaznaczenie pola wyboru **Zachowaj liczby CMYK** na stronie **Kolor** okna dialogowego **Drukuj**.

Zarządzanie kolorami dla potrzeb wyświetlania na ekranie

Zarządzanie kolorami pod kątem wyświetlania na ekranie bywa jeszcze bardziej skomplikowane niż zarządzanie kolorami pod kątem druku. Dokumenty i obrazki w Internecie są wyświetlane na rozmaitych monitorach, która często są nieskalibrowane. Ponadto większość przeglądarek internetowych nie obsługuje zarządzania kolorami i ignoruje profile kolorów osadzone w plikach.

Gdy tworzony dokument jest przeznaczony wyłącznie do użytku internetowego, zalecane jest użycie profilu kolorów sRGB jako profilu kolorów RGB dokumentu oraz wybranie kolorów RGB. Jeśli dokument zawiera inny profil kolorów, kolory dokumentu należy przekształcić w kolory sRGB przed zapisaniem go w celu użycia w Internecie.

W przypadku tworzenia pliku PDF do wyświetlania na ekranie można w nim osadzić profile kolorów, aby kolory były spójnie reprodukowane w programach Adobe Reader i Adobe Acrobat. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby określić opcje zarządzania kolorami w celu eksportowania plików PDF” na stronie 936.

Rozpoczynając tworzenie nowego dokumentu przeznaczonego do wyświetlania na ekranie, można wybrać wzorzec, który pomoże uzyskać dobre kolory. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby utworzyć nowy rysunek” na stronie 69. Program CorelDRAW oferuje też wzorce zarządzania kolorami dla dokumentów internetowych. Informacje na temat sposobu wybierania wzorca zarządzania kolorami można znaleźć w sekcji „Aby wybrać wzorzec zarządzania kolorami nowych dokumentów” na stronie 491.

Efekty specjalne

Efekty wektorów i map bitowych 499

Kategorie efektów specjalnych 513

Soczewki 563

Mozaiki 567

Dodaj efekty 3D 575

Dodawanie ruchu i ostrości 605

CorelDRAW® 2025

Efekty wektorów i map bitowych

CorelDRAW oferuje szeroką gamę efektów, które można stosować do obiektów, grup obiektów lub obszarów obrazu. Efekty są stosowane w sposób nieniszczący, co pozwala je dodawać, edytować, usuwać pokazywać lub ukrywać i przywrócić oryginalny obiekt lub obraz w dowolnym momencie.

Niniejsza sekcja zawiera następujące tematy:

- „Efekty map bitowych” (stronie 499)
- „Efekty wektorowe” (stronie 504)
- „Stosowanie efektów map bitowych” (stronie 506)

Efekty map bitowych

Efekty map bitowych są oparte na pikselach. Efekty map bitowych można stosować zarówno do obiektów wektorów, jak i map bitowych. W interfejsie użytkownika aplikacji efekty map bitowych są wyświetlane w górnej części menu **Efekty**.





Przykłady efektów map bitowych zastosowanych do obiektu mapy bitowej. Góra (od lewej do prawej) Oryginalny obraz, efekt Płaskorzeźba, efekt artystyczny Kubizm, efekt kreatywny Mozaika, efekt ziarnistości Zniekształcenie; Dół (od lewej do prawej): efekt Dodaj szum, efekt rozmycia Powiększenie, efektu transformacji kolorów Solaryzacja, efekt obrysu Wykrywanie krawędzi, efekt Wyostrzanie



Przykłady efektów map bitowych zastosowanych do obiektu wektorowego

Mapa map bitowych są zorganizowane w następujące kategorie:

Kategoria	**Zastosuj do**	**Opis**
Efekty 3D	Obiekty wektorów i map bitowych	Umożliwiają tworzenie iluzji głębi. Efekty obejmują „Obrót w przestrzeni” na stronie 513, „Efekt fazy (Corel PHOTO-PAINT)” na stronie 514, „Cylinder” na stronie 514, „Płaskorzeźba” na stronie 514, „Szkło (Corel PHOTO-PAINT)” na stronie 515, „Zawijanie strony” na stronie 515, „Wypukłość/wklęsłość” na stronie 516, „Kula” na stronie 516, „Płytka (Corel PHOTO-PAINT)” na stronie 517 i „Zygzak” na stronie 517.
Dopasuj	Obiekty map bitowych	Umożliwia dopasowywanie kolorów i odcieni map bitowych. Więcej informacji na temat efektów w tej kategorii można znaleźć w sekcjach „Dostosuj kolor i ton”

Kategoria	Zastosuj do	Opis
		na stronie 809, „Filtr Krzywa tonalna” na stronie 817 i „Przekształcaj kolory i tony” na stronie 820..
Pociągnięcia ozdobne	Obiekty wektorów i map bitowych	Umożliwiają stosowanie technik malowania ręcznego. Efekty obejmują „Węgiel” na stronie 517, „Kredka Conte” na stronie 518, „Kredka” na stronie 518, „Kubizm” na stronie 519, „Tepowanie” na stronie 519, „Impresjonizm” na stronie 519, „Szpachelka” na stronie 520, „Pastele” na stronie 520, „Pióro i tusz” na stronie 521, „Puentylizm” na stronie 521, „Wydrapywanka” na stronie 521, „Szkicownik” na stronie 522, „Akwarela” na stronie 522, „Mazak wodny” na stronie 523 i „Papier marszczony” na stronie 523.
Rozmywanie	Obiekty wektorów i map bitowych	Umożliwia rozmycie obrazu w celu symulacji ruchu, śnieżenia lub stopniowej zmiany. Efekty obejmują „Strojenie rozmywania” na stronie 523, „Wygładzanie kierunkowe” na stronie 524, „Wtapianie” na stronie 524, „Rozmywanie gaussowskie” na stronie 525, „Usuwanie plamek” na stronie 525, „Filtr dolnoprzepustowy” na stronie 526, „Poruszenie” na stronie 526, „Rozmywanie promieniste” na stronie 527, „Rozmycie typu bokeh (Corel PHOTO-PAINT)” na stronie 527, „Inteligentne rozmycie” na stronie 527, „Wygładzanie” na stronie 528, „Zmiękczanie” na stronie 528 i „Powiększenie” na stronie 529.
Aparat fotograficzny	Obiekty wektorów i map bitowych	Pozwala symulować efekty tworzone przez różne obiektywy aparatów. Efekty obejmują „Koloryzacja” na stronie 529, „Dyfuzja” na stronie 530, „Odbłysk soczewki” na stronie 530, „Efekty świetlne” na stronie 531, „Filtr fotograficzny” na stronie 531, „Tonowanie sepią” na stronie 531, „Filtr miejscowy” na stronie 532 i „Wehikuł czasu” na stronie 532, który umożliwia cofnięcie obrazka w historii i odtworzenie niektórych popularnych

Kategoria	Zastosuj do	Opis
		stylów fotograficznych stosowanych w przeszłości.
Transformacje kolorów	Obiekty wektorów i map bitowych	Umożliwia tworzenie iluzji fotograficznych przez zastosowanie funkcji redukcji i zastępowania kolorów. Efekty obejmują „Składowe kolorów” na stronie 533, „Rysunek rastrowy” na stronie 533, „Psychodeliczny” na stronie 534 i „Solaryzacja” na stronie 534.
Obrys	Obiekty wektorów i map bitowych	Umożliwia wyróżnienie i uwypuklenie krawędzi obrazka. Efekty obejmują „Wykrywanie krawędzi” na stronie 535, „Wyszukaj krawędzie” na stronie 535, „Trasuj obrysy” na stronie 536 i „Równoważenie lokalne” na stronie 536.
Korekcja	Obiekty map bitowych	Pozwala usunąć drobne niedoskonałości i wyostrzyć obrazy. Efekty obejmują „Usuń kurz i rysy z map bitowych” na stronie 801 i „Wyostrzanie obrazków” na stronie 802.
Twórcze	Obiekty wektorów i map bitowych	Umożliwia stosowanie do obrazka rozmaitych tekstur i kształtów. Efekty obejmują „Styl graficzny” na stronie 537, „Krystalizacja” na stronie 539, „Tkanina” na stronie 539, „Ramka” na stronie 540, „Szklany blok” na stronie 540, „Mozaika” na stronie 541, „Rozpraszanie” na stronie 541, „Przydymione szkło” na stronie 542, „Witraż” na stronie 542, „Winieta” na stronie 542 i „Wir” na stronie 543.
Niestandardowe	Obiekty wektorów i map bitowych	Umożliwia zastosowanie do obrazka wielu różnych efektów. Na przykład obrazkowi można nadać teksturę i desenie, aby osiągnąć efekt mapy wypukłości. Efekty obejmują „Filtr pasmowo przepustowy” na stronie 543, „Mapa wypukłości” na stronie 544 i „Zdefiniowane przez użytkownika” na stronie 544.
Zniekształcanie	Obiekty wektorów i map bitowych	Umożliwia zniekształcenie powierzchni obrazka. Efekty obejmują „Bloki” na stronie 545, „Przenikanie” na stronie 545,„Deformacja siatki” na

Kategoria	Zastosuj do	Opis
		stronie 546 „Przesunięcie” na stronie 546, „Ziarnistość” na stronie 547, „Marszczenie” na stronie 547, „Ścinanie” na stronie 548, „Zawirowanie” na stronie 548, „Kafelek” na stronie 548, „Świeża farba” na stronie 549, „Wir wodny” na stronie 549 i „Wiatr” na stronie 550.
Szum	Obiekty wektorów i map bitowych	Umożliwia modyfikowanie ziarnistości obrazka. Efekty obejmują „Strojenie szumu” na stronie 552, „Dodaj szum” na stronie 550, „Stereogram” na stronie 550, „Maksimum” na stronie 551, „Mediana” na stronie 551, „Minimum” na stronie 552, „Usuń morę” na stronie 552 i „Usuń szum” na stronie 553
Wyostrzanie	Obiekty wektorów i map bitowych	Umożliwia dodanie efektu wyostrzenia w celu uwydatnienia krawędzi. Efekty obejmują „Wyostrzanie adaptacyjne” na stronie 553, „Wyostrzanie kierunkowe” na stronie 554, „Filtr górnoprzepustowy” na stronie 554, „Wyostrzanie” na stronie 555 i „Maska wyostrzająca” na stronie 555.
Tekstura	Obiekty wektorów i map bitowych	Pozwala dodać do obrazka tekstury imitujące wiele różnych powierzchni, takich jak bruk, skóra słonia, plastik czy płaskorzeźba. Efekty obejmują „Mur z cegieł” na stronie 556, „Banieczki” na stronie 556, „Płótno” na stronie 556, „Bruk” na stronie 557, „Skóra słonia” na stronie 557, „Wytrawianie” na stronie 558, „Plastik” na stronie 558, „Tynk” na stronie 558, „Relief wypukły” na stronie 559, „Moskitiera” na stronie 559, „Kamień” na stronie 560 i „Podmalówka” na stronie 560.
Transformacja	Obiekty map bitowych	Umożliwia przekształcenie koloru i odcienia obrazu. Efekty obejmują: Usuń przeplot, Odwróć kolory i Posteryzacja. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Przekształcaj kolory i tony” na stronie 820.
Moduły dodatkowe	Obiekty wektorów i map bitowych	Umożliwia wykorzystanie filtra zewnętrznego do zastosowania efektów do map bitowych w programie

Kategoria	Zastosuj do	Opis
		CorelDRAW.Zainstalowany moduł dodatkowy jest widoczny na dole menu **Mapy bitowe**.

Więcej informacji na temat przeglądania efektów map bitowych dostępnych w aplikacji można znaleźć w sekcji „Kategorie efektów specjalnych” na stronie 513.

Więcej informacji na temat pracy z efektami map bitowych można znaleźć w sekcji „Stosowanie efektów map bitowych” na stronie 506.

Efekty wektorowe

Istnieją dwa typy efektów wektorowych: efekty, takie jak fazy, metamorfozy, kontury i głębie, które można stosować tylko do obiektów wektorów, oraz efekty, takie jak obwiednie, cienie, cienie wewnętrzne, cienie blokowe, soczewki, perspektywa i mozaiki, które można stosować do obiektów wektorów i map bitowych.



Efekt wektorowy (cień) zostanie zastosowany do obiektu mapy bitowej (po lewej) i obiektu wektorowego (po prawej).

Poniższa tabela zawiera skrót informacji o efektach wektorowych.

Efekt	Zastosuj do	Opis
Efekt fazowania	Obiekty wektorowe	Umożliwia nadanie głębi 3D obiektowi graficznemu lub tekstowemu, aby krawędzie sprawiały wrażenie nachylonych (ściętych ukośnie) Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Twórz efekty fazy” na stronie 586.
Metamorfoza	Obiekty wektorowe	Umożliwia tworzenie kolejnych faz przemiany kształtu i rozmiaru przy przejściu od jednego obiektu do drugiego. Metamorfozy są często używane do tworzenia realistycznych cieni i refleksów świetlnych na obiektach. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Obiekty metamorfozy” na stronie 598.

Efekt	Zastosuj do	Opis
Cień blokowy	Obiekty wektorów i map bitowych	Umożliwia dodawanie jednolitych cieni do obiektów i tekstu Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Dodawanie cieni blokowych” na stronie 594.
Obrys	Obiekty wektorowe	Umożliwia tworzenie efektów trójwymiarowych i konturów do wycinania do ostatecznej realizacji na urządzeniach, takich jak plotery, maszyny grawerskie i wycinarki do winylu Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Kontury obiektów” na stronie 575.
Cień i cień wewnętrzny	Obiekty wektorów i map bitowych	Umożliwia dodawanie jednolitych cieni do obiektów i tekstu Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Dodawanie cieni i cieni wewnętrznych” na stronie 589.
Obwiednia	Obiekty wektorów i map bitowych	Umożliwia kształtowanie obiektów Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Kształtowanie obiektów przy pomocy obwiedni” na stronie 263.
Głębia	Obiekty wektorowe	Umożliwia nadawanie obiektom wrażenia trójwymiarowości Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Twórz głębie” na stronie 582.
Wpływ	nd.	Umożliwia dodanie perspektywy lub nadanie ostrości do elementu projektu Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Efekty wrażeniowe” na stronie 605.
Soczewka	Obiekty wektorów i map bitowych	Umożliwia zmianę wyglądu obszaru obiektu pod soczewką bez zmiany rzeczywistych właściwości i atrybutów obiektu Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zastosuj soczewki” na stronie 563.
Perspektywa	Obiekty wektorów i map bitowych	Umożliwia tworzenie iluzji odległości i głębi

Efekt	Zastosuj do	Opis
		Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Stosuj perspektywę” na stronie 579.
PhotoCocktail™	Obiekty wektorów i map bitowych	Umożliwia przekształcanie zdjęć i grafiki wektorowej w mozaiki złożone z obrazów Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Mozaiki bitmapowe (efekt PhotoCocktail)” na stronie 571.
Pointillizer™	Obiekty wektorów i map bitowych	Umożliwia tworzenie mozaik wektorowych z obiektów wektorowych lub obiektów map bitowych Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Mozaiki wektorowe (efekt Pointillizer)” na stronie 567.

Stosowanie efektów map bitowych

Efekty map bitowych można wybierać, używając menu **Efekty** i karty **FX** w inspektorze **Właściwości**. Aby przeglądać efekty dostępne w aplikacji, zobacz sekcję „Kategorie efektów specjalnych” na stronie 513.

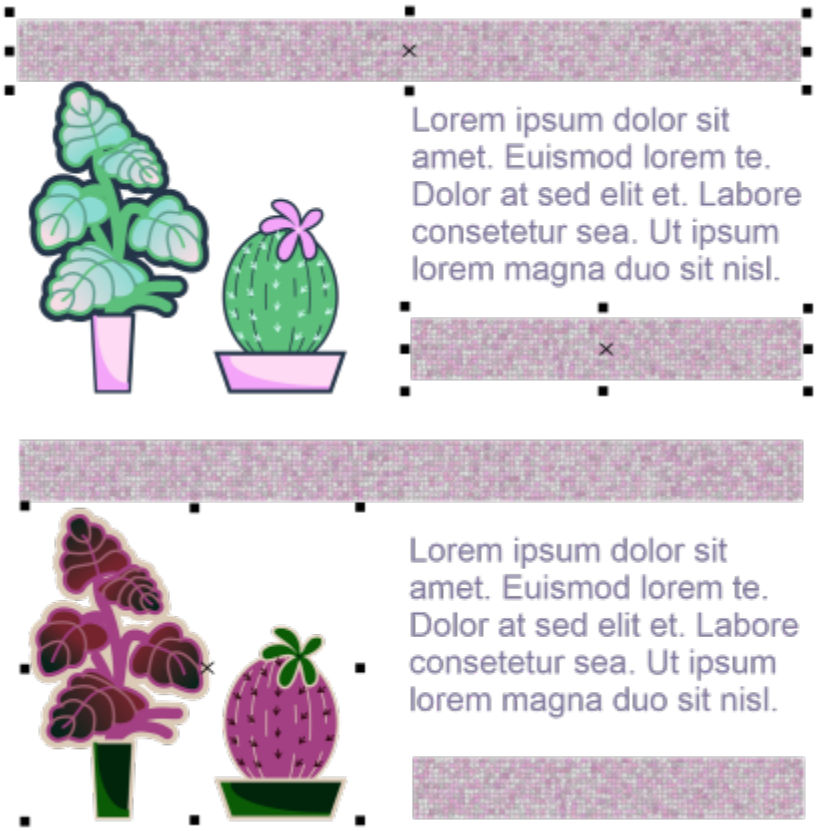
Przed zastosowaniem efektu można go dostosować. Aplikacja wyświetla podgląd obrazu w czasie rzeczywistym w oknie rysunku w miarę modyfikowania ustawień efektów.





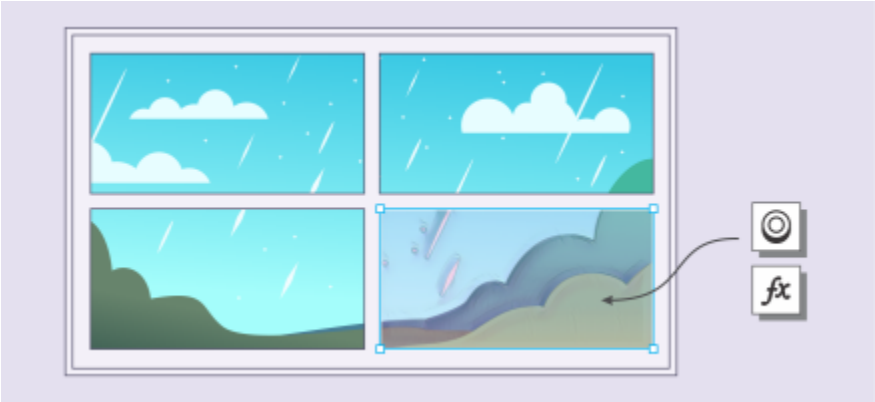
Pełny (góra) i podzielony (dół) podgląd przed i po jest szczególnie przydatny do śledzenia zmian i rozumienia wpływu różnych ustawień na obraz.

Efekty map bitowych można stosować do jednego lub wielu obiektów, grupy obiektów lub obszaru obrazu.



Efekt mapy bitowej zastosowany do dwóch wybranych obiektów (na górze) i grupy obiektów (na dole).

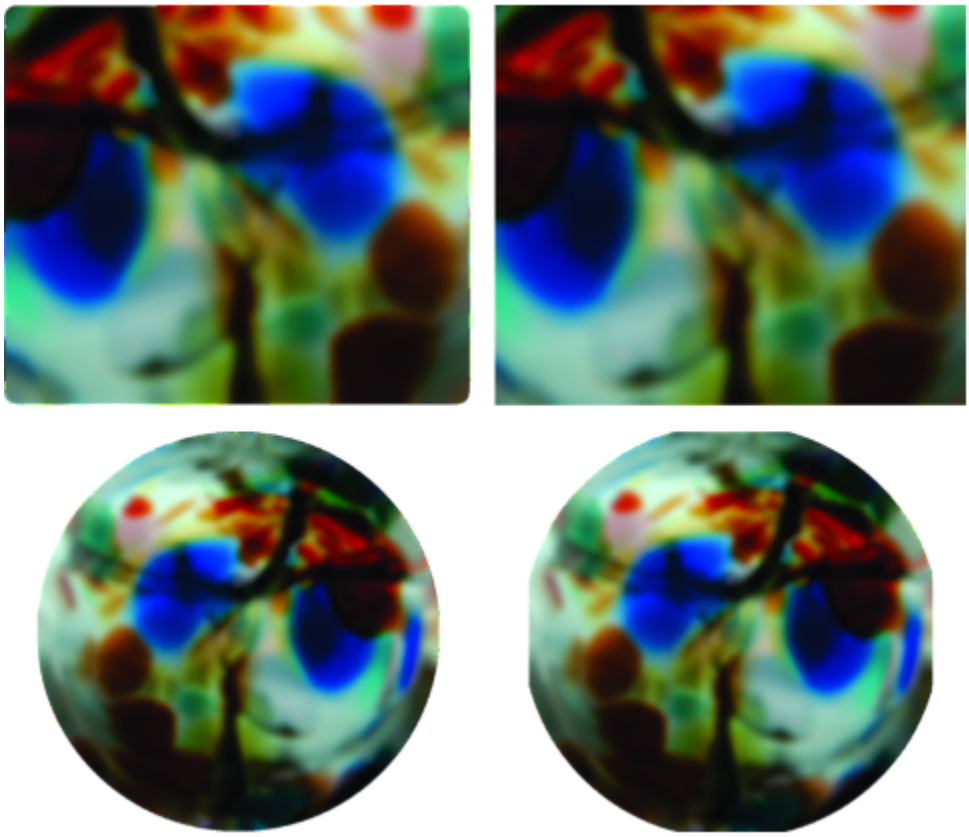
Aby zastosować efekt mapy bitowej do obszaru obrazu, należy wybrać narzędzie do rysowania, narysować kształt zamknięty w celu wybrania obszaru, przekształcić kształt w soczewkę, a następnie zastosować efekt do soczewki. Więcej informacji na temat używania soczewek można znaleźć w sekcji „Soczewki” na stronie 563.



Efekt mapy bitowej zostanie zastosowany do obszaru obrazu. Obiektyw określa granice obszaru obrazu, do którego zostanie zastosowany efekt, i chroni obszar przed efektem.

Po zastosowaniu efekt mapy bitowej zostanie zastosowany w inspektorze **Właściwości**. Centrum edytowania nieniszczącego jest karta **FX** w inspektorze **Właściwości**. Umożliwia szybkie korekty i nieograniczone eksperymenty. Można wyświetlać i ukrywać efekty specjalne, edytować zastosowane efekty i stosować wiele efektów specjalnych do tego samego obiektu. Ponadto można zmienić kolejność zastosowanych efektów specjalnych i usunąć efekt specjalny. Efekty składają się ze sobą; za każdym razem, gdy zastosujesz efekt, jest on dołączany do poprzedniego efektu. Na karcie **FX** efekty są wyświetlane w kolejności zastosowania. Ostatnio dodany efekt znajduje się na górze listy. Można również spłaszczyć efekty, aby zastosować zmiany na stałe.

Po zastosowaniu efektu mapy bitowej do obiektu mapy bitowej, CorelDRAW automatycznie dodaje obramowanie wokół mapy bitowej, dzięki czemu efekt pokrywa cały obraz. Wyłączenie opcji automatycznego uzupełniania odcina efekt na krawędziach obrazu. Na przykład zastosowanie efektu rozmywania gaussowskiego do prostokąta powoduje, że narożniki są odcinane.



Rozmywanie gaussowskie z automatycznym uzupełnianiem (po lewej), rozmywanie gaussowskie bez automatycznego uzupełniania (po prawej)

Aby utworzyć niestandardowy rozmiar krawędzi, wyłącz automatyczne uzupełnianie i ręcznie określ wymiary uzupełnionej mapy bitowej.

CorelDRAW umożliwia śledzenie, rejestrowanie i automatyzację operacji efektów specjalnych. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Używanie skryptów w celu automatyzowania zadań” na stronie 987.

Zainstalowanie modułów dodatkowych filtrów w programie CorelDRAW umożliwia wykorzystanie dodatkowych funkcji i efektów, których można używać do edycji obrazków. Moduły dodatkowe filtrów można instalować i usuwać w razie potrzeby.

Stosowanie efektu mapy bitowej do obiektu

1. Wybierz obiekt wektorowy lub obiekt mapy bitowej.
2. Kliknij **Efekty**, wybierz kategorię efektów i kliknij efekt.
3. Dostosuj ustawienia na karcie **FX** w inspektorze **Właściwości**.

Niektóre efekty obsługują tylko obrazy RGB. Jeśli obraz jest w trybie kolorów, który nie jest obsługiwany, aplikacja przekształca obraz na tryb RGB (24-bitowy).

Więcej informacji na temat przeglądania efektów map bitowych dostępnych w aplikacji można znaleźć w sekcji „Kategorie efektów specjalnych” na stronie 513.

Domyślnie podczas modyfikacji ustawień efektów aplikacja wyświetla w oknie rysunku dostosowany obraz.

Można kopiować efekty zastosowane do obiektu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby skopiować efekty z jednego obiektu do drugiego” na stronie 347.

Widoczność efektów zastosowanych do obiektu można zmienić. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Praca z efektami map bitowych” na stronie 510.

Można też zastosować efekt do zaznaczonego obiektu, wykonując jedną z następujących czynności:

- Kliknij kartę **FX** w inspektorze **Właściwości** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**), kliknij przycisk **Dodaj efekt**, wybierz kategorię efektów i kliknij efekt.
- Kliknij przycisk **Dodaj efekt** w inspektorze **Obiekty** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Obiekty**), wybierz kategorię efektów i kliknij efekt.

Stosowanie efektu mapy bitowej do obszaru obrazu

1. W przyborniku kliknij narzędzie Rysowanie, Prostokąt lub Elipsa.
2. W oknie dokumentu narysuj kształt zamknięty, aby wybrać obszar.
3. Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Soczewka** i wybierz **Efekt mapy bitowej** z listy w inspektorze **Soczewka**.
4. Kliknij **Efekty**, wybierz kategorię efektów i kliknij efekt.
   Efekt zostanie zastosowany do zawartości we wszystkich warstwach pod soczewką.

Kształt soczewki można dostosować, używając narzędzi **Edytuj kształt** i **Krzywa**. Więcej informacji na temat kształtowania obiektów można znaleźć w sekcji „Kształtowanie obiektów” na stronie 231.

Wtop krawędzie soczewki, aby wpasować ją płynnie w kompozycję. Więcej informacji na temat wtapiania można znaleźć w sekcji „Krawędzie obiektu wtapiania” na stronie 338.

Do soczewki można zastosować wiele efektów. Kliknij przycisk **Dodaj efekt** na karcie **FX** w inspektorze **Właściwości** i wybierz efekt z menu. Powtórz ten krok dla każdego efektu, który chcesz dodać. Na karcie **FX** efekty są wyświetlane w kolejności zastosowania. Ostatnio dodany efekt znajduje się na górze listy.

Domyślnie każdy nowy obiekt utworzony przy użyciu narzędzia Rysowanie, Prostokąt lub Elipsa ma czarny kontur. Kontur można usunąć, jeśli jest niepotrzebny. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby usunąć kontur obiektu” na stronie 171.

Podczas przekształcania obiektu wektorowego na soczewkę ikona soczewki zostanie wyświetlona w inspektorze **Obiekt** na prawo od obiektu.

Praca z efektami map bitowych

1. Wybierz obiekt wektorowy lub obiekt mapy bitowej, do którego zastosowano efekt mapy bitowej.
2. Otwórz inspektora **Właściwości** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**), kliknij kartę **FX** i wykonaj zadania z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Pokaż lub ukryj efekt	Kliknij ikonę **Pokaż lub ukryj** obok nazwy efektu, który chcesz pokazać lub ukryć.
Zastosowanie efektów specjalnych	Kliknij przycisk **Dodaj efekt** i wybierz efekt z menu.
Zmiana kolejności zastosowanych efektów	Kliknij efekt i przeciągnij go do nowej pozycji na liście. Przy zmianie kolejności stosowanych efektów położenie elementów sterujących na karcie **FX** inspektora **Właściwości** zmienia się zgodnie z nową kolejnością zastosowanych efektów na liście.
Usuwanie efektu	Zaznacz efekt i kliknij przycisk **Usuń** .

Kliknięcie ikony **Pokaż**/**Ukryj** na karcie **FX** inspektora **Właściwości** zmienia widoczność poszczególnych efektów, a kliknięcie ikony **Pokaż/ukryj efekty** w inspektorze **Obiekty** zmienia widoczność wszystkich efektów zastosowanych do obiektu i zastępuje ustawienia widoczności poszczególnych efektów ustawione na karcie **FX** inspektora **Właściwości**.

Można także pokazać lub ukryć efekt poprzez zaznaczenie lub usunięcie zaznaczenia pola wyboru **Pokaż efekt** na prawo od przycisku **Reset** .

Efekty można także ukrywać i pokazywać, klikając ikonę przełącznika **Pokaż/ukryj efekty** w inspektorze **Obiekty** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Obiekty**). Aby ukryć lub pokazać efekty wielu obiektów, należy wybrać obiekty i kliknąć ikonę przełączania **Pokaż/ukryj efekty** .

Spłaszczanie efektów

- Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Spłaszcz efekty**.

Aby ręcznie uzupełnić mapę bitową

1. Zaznacz mapę bitową.
2. Kliknij kolejno **Mapy bitowe** ▸ **Uzupełnij mapę bitową** ▸ **Ręcznie uzupełnij mapę bitową**.
3. W obszarze **Szerokość** i **Wysokość** wykonaj jedną z poniższych czynności:
   - W polach **Uzupełnij do** wpisz liczbę pikseli, które mają się składać na wymiary uzupełnianej mapy bitowej.
   - W polach **Uzupełnij o** wpisz wartości procentowe, o które oryginalna mapa bitowa ma zostać uzupełniona.

   Aby proporcjonalnie uzupełnić mapę bitową, zaznacz pole wyboru **Zachowaj proporcje**.

Chcąc automatycznie uzupełnić mapę bitową, tak aby pokryła cały obrazek, kliknij kolejno **Mapy bitowe** ▸ **Uzupełnij mapę bitową** ▸ **Automatycznie uzupełnij mapę bitową**.

Aby wybrać domyślne ustawienia uzupełnienia mapy bitowej

1. Kliknij kolejno pozycje **Układ** ▸ **Dokument Preferencje**.
2. Kliknij **Ogólne**.
3. Zaznacz lub odznacz pole **Automatycznie uzupełnij mapy bitowe dla efektów**.

Dodawanie modułu dodatkowego filtra

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. Kliknij **Wtyczki**.
3. Kliknij **Dodaj**.
4. Wybierz folder, w którym znajduje się moduł dodatkowy.
5. Ponownie uruchom aplikację.

   Moduł dodatkowy pojawi się w menu **Mapy bitowe** ▸ **Moduły dodatkowe**.



Aby usunąć moduł dodatkowy filtru, na liście **Foldery modułów dodatkowych** kliknij folder modułu dodatkowego i kliknij przycisk **Usuń**.

Kategorie efektów specjalnych

W tym rozdziale zamieszczono opisy efektów specjalnych dostępnych w aplikacji oraz przykładowe obrazki ilustrujące poszczególne efekty. Efekty specjalne są zorganizowane w następujące kategorie:

- „3-D” (stronie 513)
- „Pociągnięcia ozdobne” (stronie 517)
- „Rozmywanie” (stronie 523)
- „Aparat fotograficzny” (stronie 529)
- „Transformacje kolorów” (stronie 533)
- „Obrys” (stronie 535)
- „Korekcja” (stronie 537)
- „Twórcze” (stronie 537)
- „Niestandardowa” (stronie 543)
- „Zniekształcenie” (stronie 545)
- „Szum” (stronie 550)
- „Wyostrzanie” (stronie 553)
- „Tekstura” (stronie 555)
- „Transformacja” (stronie 560)

Więcej informacji na temat stosowania efektów specjalnych można znaleźć w sekcji „Efekty wektorów i map bitowych” na stronie 499.

3-D

Trójwymiarowe efekty specjalne można stosować do obrazka, aby utworzyć wrażenie głębi.

Obrót w przestrzeni

Efekt **Obrót w przestrzeni** (**Efekty** ▸ **Efekty 3D** ▸ **Obrót w przestrzeni**) umożliwia obrócenie obrazka przez dostosowanie interaktywnego modelu trójwymiarowego. Kliknij i przeciągnij interaktywny, trójwymiarowy model w obszarze **Obrót w przestrzeni** na karcie **FX** inspektora **Właściwości** aby obrócić i umieścić obraz. Zaznacz pole wyboru **Najlepsze dopasowanie**, aby zapewnić, że obrazek pozostanie w granicach okna obrazka.



Oryginał



Obrót w przestrzeni

Efekt fazy (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Faza** (**Efekty** ▸ **Efekty 3D** ▸ **Efekt fazy**) umożliwia tworzenie wyglądu podniesionej powierzchni.



Oryginał



Efekt fazowania

Cylinder

Efekt **Cylinder** (**Efekty** ▸ **Efekty 3D** ▸ **Cylinder**) umożliwia nadanie obrazkowi kształtu cylindra.



Oryginał



Cylinder

Płaskorzeźba

Efekt **Płaskorzeźba** (**Efekty** ▸ **Efekty 3D** ▸ **Płaskorzeźba**) umożliwia przekształcenie obrazka w płaskorzeźbę, której szczegóły wyglądają jak grzbiety i doliny na płaskiej powierzchni. Możliwe jest wybranie koloru lub głębokości płaskorzeźby, a także kierunku, z

którego pada światło. Efekt sprawdza się najlepiej w przypadku obrazków o średnim lub wysokim kontraście. **Głębia** określa głębokość krawędzi i wcięć płaskorzeźby. **Poziom** określa natężenie efektu. **Pokrętło kierunkowe** umożliwia określenie kierunku źródła światła. **Kolor oryginalny** tworzy wypukłość obrazka przy użyciu jego oryginalnych kolorów. **Szary** tworzy wypukłość obrazka w szarości, przy użyciu delikatnych, wypukłych świateł. **Czarny** tworzy wypukłość obrazka w czerni, przy użyciu kontrastowych, wypukłych świateł. **Inne** tworzy wypukłość obrazka przy użyciu koloru wybranego z selektora **Inny**.



Oryginał



Płaskorzeźba

Szkło (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Szkło** umożliwia umieszczenie na obszarze edytowalnym trójwymiarowej powierzchni przypominającej szkło. Możliwe jest określenie szerokości fazy, czyli obszaru, który ma zostać pochylony w celu uzyskania trójwymiarowego wyglądu, ostrości krawędzi fazy oraz kąta załamania światła na krawędziach. Można również określić jaskrawość, kierunek i kąt padania światła na fazę. Efekt **Szkło** umożliwia stosowanie gotowych stylów i tworzenie niestandardowych gotowych stylów.



Oryginał



Szkło

Zawijanie strony

Efekt **Zawijanie strony** (**Efekty ▸ Efekty 3D ▸ Zawijanie strony**) umożliwia zawinięcie jednego z narożników obrazka do środka. Można wybrać narożnik oraz określić orientację, przezroczystość i rozmiar zawijanego rogu. Możliwe jest także wybranie koloru dla zawijanego rogu oraz tła, które pojawi się po zastosowaniu efektu. Kliknij miniaturę, aby określić pozycję zawijania strony. Wybierz pionowy lub poziomy kierunek zawijania strony. Opcja **Nieprzezroczysty** tworzy zawijanie przy użyciu jednolitego koloru, a opcja **Przezroczysty** wyświetla leżący poniżej obrazek przez zawinięcie. Selektor **Zawijanie** umożliwia wybór koloru zawijania. Selektor **Tło** umożliwia wybranie koloru tła widocznego w miejscach, w których obrazek odwija się od papieru. Suwaki **Szerokość%** i **Wysokość%** umożliwiają określenie rozmiaru zawijania.



Oryginał



Zawijanie strony

Wypukłość/wklęsłość

Efekt **Wypukłość/wklęsłość** (**Efekty ▸ Efekty 3D ▸ Wypukłość/wklęsłość**) umożliwia naciągnięcie obrazka w kierunku oglądającego lub w kierunku przeciwnym. Można ustalić położenie efektu, określając punkt środkowy.



Oryginał



Wypukłość/ wklęsłość

Kula

Efekt **Kula** (**Efekty ▸ Efekty 3D ▸ Kula**) umożliwia nałożenie obrazka na zewnętrzną lub wewnętrzną powierzchnię kuli. Można określić punkt środkowy, względem którego zawijany jest obrazek i kontrolować zawijanie. Wartości dodatnie powodują przesunięcie pikseli ze środka obrazka w kierunku jego krawędzi, co daje w wyniku wypukły kształt. Wartości ujemne kompresują piksele w kierunku środka obrazka, nadając obrazkowi efekt wklęsłości.



Oryginał



Kula

Płytka (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Płytka** (**Efekty** ▸ **Efekty 3D** ▸ **Płytka**) umożliwia podniesienie obszaru leżącego wzdłuż krawędzi maski. Można określić szerokość, wysokość i gładkość podniesionej krawędzi, jak również jaskrawość, ostrość, kierunek i kąt źródeł światła. Efekt **Płaskorzeźba** pozwala stosować gotowe style i tworzyć niestandardowe style gotowe.



Oryginał



Płytka

Zygzak

Efekt **Zygzak** (**Efekty** ▸ **Efekty 3D** ▸ **Zygzak**) umożliwia utworzenie fal linii prostych i kątów rozchodzących się na zewnątrz od określonego punktu środkowego. Można wybrać typ fal i określić ich liczbę oraz siłę.



Oryginał



Zygzak

Pociągnięcia ozdobne

Efekty specjalne pociągnięć ozdobnych nadają obrazkowi wygląd, jakby był ręcznie malowany. Tych efektów można użyć, aby nadać obrazkom wygląd kompozycji wykonanych za pomocą pasteli, gąbki, akwareli albo aby tworzyć teksturowe tła.

Węgiel

Efekt **Węgiel** (**Efekty** ▸ **Pociągnięcia ozdobne** ▸ **Węgiel**) umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu czarno-białego obrazka rysowanego węglem.



Oryginał



Węgiel

Kredka Conte

Efekt **Kredka Conte** (**Efekty ▸ Pociągnięcia ozdobne ▸ Kredka Conte**) umożliwia symulację tekstur uzyskiwanych za pomocą kredki Conte. Można wybrać wiele kolorów kredki conte i określić nacisk kredki oraz ziarnistość tekstury.



Oryginał



Kredka Conte

Kredka

Efekt **Kredka** (**Efekty ▸ Pociągnięcia ozdobne ▸ Kredka**) umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu rysunku wykonanego kredką świecową. Można określić siłę nacisku kredki oraz utworzyć ciemne kontury wokół elementów na obrazku.



Oryginał



Kredka

Kubizm

Efekt **Kubizm** (**Efekty** ▸ **Pociągnięcia ozdobne** ▸ **Kubizm**) umożliwia grupowanie pikseli o podobnych kolorach w kwadraty w celu uzyskania obrazu przypominającego obrazy kubistyczne. Można określić rozmiar tych kwadratów, ilość światła oraz kolor papieru.



Oryginał



Kubizm

Tepowanie

Efekt **Tepowanie** (**Efekty** ▸ **Pociągnięcia ozdobne** ▸ **Tepowanie**) umożliwia nadanie pikselom obrazka wyglądu plamek farby. Można wybrać różne rodzaje pociągnięć pędzla i określić ich rozmiar.



Oryginał



Tepowanie

Impresjonizm

Efekt **Impresjonizm** (**Efekty** ▸ **Pociągnięcia ozdobne** ▸ **Impresjonizm**) umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu charakterystycznego dla obrazów impresjonistów. Można dostosować plamki farby lub pociągnięcia pędzla i określić ilość światła na obrazku.



Oryginał



Impresjonizm

Szpachelka

Efekt **Szpachelka** (**Efekty ▸ Pociągnięcia ozdobne ▸ Szpachelka**) umożliwia stworzenie wrażenia obrazka utworzonego przez nakładanie farby na płótno szpachelką. Można określić ilość smug oraz rozmiar i kierunek pociągnięć pędzla.



Oryginał



Szpachelka

Pastele

Efekt **Pastele** (**Efekty ▸ Pociągnięcia ozdobne ▸ Pastele**) umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu rysunku wykonanego pastelami. Można określić rozmiar i wariację koloru pociągnięć pędzla.



Oryginał



Pastele

Pióro i tusz

Efekt **Pióro i tusz** (**Efekty** ▸ **Pociągnięcia ozdobne** ▸ **Pióro i tusz**) umożliwia nadanie obrazkowi wygląd rysunku wykonanego piórkiem i tuszem przy użyciu techniki kreskowania krzyżykowego lub punktowania.



Oryginał



Pióro i tusz

Puentylizm

Efekt **Puentylizm** (**Efekty** ▸ **Pociągnięcia ozdobne** ▸ **Puentylizm**) analizuje główne kolory obrazka i przekształca je w małe kropki. Można określić rozmiar kropek i ilość światła na obrazku.



Oryginał



Puentylizm

Wydrapywanka

Efekt **Wydrapywanka** (**Efekty** ▸ **Pociągnięcia ozdobne** ▸ **Wydrapywanka**) umożliwia nadanie obrazkowi charakteru szkicu utworzonego przez zdrapanie czarnej powierzchni i odsłonięcie bieli lub koloru. Można określić gęstość farby i rozmiar pociągnięć pędzla.



Oryginał



Wydrapywanka

Szkicownik

Efekt **Szkicownik** (**Efekty** ▸ **Pociągnięcia ozdobne** ▸ **Szkicownik**) umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu szkicu wykonanego ołówkiem.



Oryginał



Szkicownik

Akwarela

Efekt **Akwarela** (**Efekty** ▸ **Pociągnięcia ozdobne** ▸ **Akwarela**) umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu charakterystycznego dla obrazów akwarelowych. Można określić rozmiar pędzla, poziom ziarnistości i jaskrawość obrazka. Można również określić intensywność oraz stopień mieszania kolorów.



Oryginał



Akwarela

Mazak wodny

Efekt **Mazak wodny** (**Efekty** ▸ **Pociągnięcia ozdobne** ▸ **Mazak wodny**) umożliwia nadanie rysunkowi wyglądu szkicu wykonanego kolorowymi mazakami. Można zmieniać pociągnięcia pędzlem, wybierając różne tryby. Można także określić rozmiar i wariację koloru pociągnięć pędzla.



Oryginał



Mazak wodny

Papier marszczony

Efekt **Papier marszczony** (**Efekty** ▸ **Pociągnięcia ozdobne** ▸ **Papier marszczony**) umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu obrazu namalowanego na pomarszczonym papierze z fakturą. Można tworzyć obrazy czarno-białe lub zachować pierwotne kolory obrazka.



Oryginał



Papier marszczony

Rozmywanie

Efekty specjalne rozmywania zmieniają piksele na obrazku w celu ich zmiękczenia, mieszania, wygładzenia krawędzi lub uzyskania efektów ruchu.

Strojenie rozmywania

Efekt **Strojenie rozmywania** (**Efekty** ▸ **Rozmywanie** ▸ **Strojenie rozmywania**) umożliwia stosowanie do obrazka czterech efektów rozmywania przedstawianych w postaci miniatur. Można dostosować efekt rozmywania i podczas edycji wyświetlić podgląd obrazka ze zmniejszoną lub zwiększoną ostrością. Filtr **Strojenie rozmywania** umożliwia poprawianie jakości obrazka i tworzenie ciekawych efektów wizualnych.



Oryginał



Strojenie rozmywania

Wygładzanie kierunkowe

Efekt **Wygładzanie kierunkowe** (**Efekty** ▸ **Rozmywanie** ▸ **Wygładzanie kierunkowe**) umożliwia wygładzenie obszarów stopniowej zmiany na obrazku z jednoczesnym zachowaniem szczegółów krawędzi i tekstury. Filtr ten można zastosować w celu delikatnego rozmycia krawędzi i powierzchni na obrazku bez utraty ostrości.



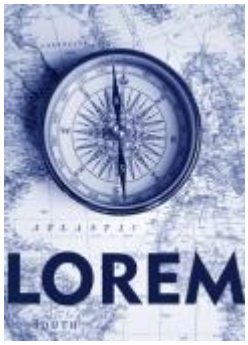
Oryginał



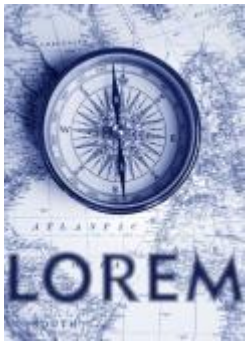
Wygładzanie kierunkowe

Wtapianie

Efekt **Wtapianie** (**Efekty** ▸ **Rozmycie** ▸ **Wtapianie**) stopniowo zwiększa przezroczystość wzdłuż krawędzi obiektów, dzięki czemu obiekty doskonale wtapiają się w tło. Można określić szerokość wtapianego obszaru obiektu oraz gradient przezroczystości, który ma zostać użyty. Przezroczystość krawędzi może zmieniać się równomiernie od początku do końca wtapianej sekcji (krawędzie **Liniowe**) lub w niewielkich przyrostach na początku wtapianej krawędzi, zwiększając przezroczystość w środku i stosując małe przyrosty przezroczystości na końcu (**Zakrzywione krawędzie**).



Oryginał



Wtapianie

Rozmywanie gaussowskie

Efekt **Rozmywanie gaussowskie** (**Efekty** ▸ **Rozmywanie** ▸ **Rozmywanie gaussowskie**) umożliwia uzyskanie efektu zamglenia przez obniżenie ostrości obrazka zgodnie z rozkładem Gaussa, w którym statystyka wartości pikseli jest rozciągana według krzywych dzwonowych. Efekt może podnieść jakość map bitowych z ostrymi krawędziami. Przesuń suwak **Promień**, aby dostosować intensywność efektu. Efekt **Rozmywanie gaussowskie** może być stosowany we wszystkich trybach koloru, z wyjątkiem trybu koloru z paletą oraz czarno-białego.



Oryginał



Rozmywanie gaussowskie

Usuwanie plamek

Efekt **Usuwanie plamek** (**Efekty** ▸ **Rozmywanie** ▸ **Usuwanie plamek**) umożliwia rozproszenie kolorów na obrazku, tworząc delikatny efekt rozmycia przy minimalnym zniekształceniu. Jest on najbardziej przydatny do usuwania postrzępionych krawędzi, które mogą pojawiać się na rysunkach kreskowych lub obrazkach o dużym kontraście. Efekt **Usuwanie plamek** jest dostępny także jako typ gotowej soczewki.



Oryginał



Usuwanie plamek

Filtr dolnoprzepustowy

Efekt **Filtr dolnoprzepustowy** (**Efekty** ▸ **Rozmywanie** ▸ **Filtr dolnoprzepustowy**)umożliwia usunięcie ostrych krawędzi i szczegółów z obrazka, pozostawiając gładkie wypełnienia gradientowe oraz obszary o niskiej częstotliwości. Im wyższe ustawienia, tym więcej szczegółów obrazka zostanie wymazanych.



Oryginał



Filtr dolnoprzepustowy

Poruszenie

Efekt **Poruszenie** (**Efekty** ▸ **Rozmywanie** ▸ **Poruszenie**) umożliwia utworzenie wrażenia ruchu na obrazku. Można określić kierunek ruchu.





Oryginał *Poruszenie*

Rozmywanie promieniste

Efekt **Rozmywanie promieniste** (**Efekty** ▸ **Rozmywanie** ▸ **Rozmywanie promieniste**) umożliwia uzyskanie wrażenia rozmycia okrężnego lub promieniowego względem wybranego punktu obrazka.



Oryginał



Rozmywanie promieniste

Rozmycie typu bokeh (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Rozmycie typu bokeh** (**Efekty** ▸ **Rozmywanie** ▸ **Rozmycie typu bokeh**) pozwala sterować intensywnością rozmycia części znajdujących się poza obszarem edytowalnym i dostosować przejście między obszarem, na którym ustawiono ostrość, a obszarem poddanym rozmyciu. Więcej informacji można znaleźć w Corel PHOTO-PAINT Pomocy.



Oryginał



Rozmycie typu bokeh

Inteligentne rozmycie

Efekt **Inteligentne rozmycie** (**Efekty** ▸ **Rozmycie** ▸ **Inteligentne rozmycie**) usuwa niepożądane artefakty i szum z obrazów.



Oryginał



Inteligentne rozmycie

Wygładzanie

Efekt **Wygładzanie** (**Efekty** ▸ **Rozmywanie** ▸ **Wygładzanie**) umożliwia zmniejszenie różnic między sąsiednimi pikselami, aby wygładzić obrazek bez utraty szczegółów. Filtr ten jest szczególnie przydatny do usuwania szumów będących efektem symulacji kolorów, które powstają podczas konwersji obrazka z trybu z paletą do trybu RGB. Efekt **Wygładzanie** daje wyraźniejsze wyniki niż efekt **Zmiękczanie**. Efekt **Wygładzanie** jest dostępny również jako typ wzorca soczewki.



Oryginał



Wygładzanie

Zmiękczanie

Efekt **Zmiękczanie** (**Efekty** ▸ **Rozmywanie** ▸ **Zmiękczanie**) umożliwia wygładzanie i tonowanie ostrych krawędzi obrazka bez utraty ważnych szczegółów. Różnica między efektami **Wygładzanie** i **Zmiękczanie** jest niewielka, lecz często wyraźnie widoczna podczas wyświetlania obrazków w wysokiej rozdzielczości. Efekt **Zmiękczanie** jest dostępny również jako typ gotowej soczewki.



Oryginał



Zmiękczanie

Powiększenie

Efekt **Powiększenie** (**efekty ▸ Rozmywanie ▸ Powiększenie**) umożliwia rozmycie pikseli obrazka od środka na zewnątrz. Piksele znajdujące się najbliżej środka będą najmniej rozmyte.



Oryginał



Powiększenie

Aparat fotograficzny

Efekty specjalne Aparat fotograficzny pozwalają symulować efekty uzyskiwane przez stosowanie filtrów fotograficznych, takich jak filtry miejscowe i filtry dyfuzyjne. Można również dodawać efekty świetlne, takie jak odbłysk soczewki oraz światła reflektorowe.

Koloryzacja

Efekt **Koloryzacja** (**Efekty ▸ Aparat ▸ Koloryzacja**) umożliwia zastąpienie wszystkich kolorów na obrazku jednym kolorem (lub barwą) w celu utworzenia obrazka duotone. Później można dostosować nasycenie lub żywość koloru. Kolor o nasyceniu 100% nie zawiera bieli. Kolor o nasyceniu 0% jest odcieniem szarości. Przy użyciu tego efektu można tworzyć różne obrazki jednokolorowe. Nadanie im odcienia brązowego może np. utworzyć efekt sepii, imitujący kolor starych fotografii.



Oryginał



Koloryzacja

Dyfuzja

Efekt **Dyfuzja** (**Efekty** ▸ **Aparat** ▸ **Dyfuzja**) umożliwia zmiękczenie obrazka poprzez rozkład pikseli obrazka w celu wypełnienia pustych miejsc i usunięcia szumu. Uzyskany wynik symuluje niską ostrość dyfuzyjnych filtrów fotograficznych. Efekt ten pozwala uzyskać gładkie lub rozmyte wyniki.



Oryginał



Dyfuzja

Odbłysk soczewki

Efekt **Odbłysk soczewki** (**Efekty** ▸ **Aparat** ▸ **Odbłysk soczewki**) tworzy na obrazku RGB pierścienie światła symulujące odbłyski pojawiające się na fotografii, gdy aparat skieruje się w kierunku jasnego źródła światła.



Oryginał



Odbłysk soczewki

Efekty świetlne

Efekt **Efekty świetlne** (**Efekty** ▸ **Aparat** ▸ **Efekty świetlne**) umożliwia dodanie źródeł światła do obrazka w trybie RGB lub w skali szarości, aby stworzyć wrażenie świateł reflektorów, jupiterów lub światła słonecznego. Można również stosować teksturę, aby utworzyć wypukłą płaskorzeźbę. Można użyć gotowego stylu światła lub tekstury, albo dostosować gotowy styl i zapisać go na liście wzorców.



Oryginał



Efekty świetlne

Filtr fotograficzny

Efekt **Filtr fotograficzny** (**Efekty** ▸ **Aparat** ▸ **Filtr fotograficzny**)umożliwia symulowanie efektu nałożenia kolorowego filtru na obiektyw aparatu fotograficznego. Można wybrać kolor filtru, a następnie dopasować nasycenie kolorem i jaskrawość.



Oryginał



Filtr fotograficzny

Tonowanie sepią

Efekt **Tonowanie sepią** (**Efekty** ▸ **Aparat** ▸ **Tonowanie sepią**) umożliwia imitowanie efektu uzyskanego podczas robienia zdjęć na kliszy sepiowej. Obrazki w odcieniu sepii są podobne do zdjęć czarno-białych (zwanych także zdjęciami w skali szarości), ale ich tonacja jest brązowa, a nie szara.



Oryginał



Tonowanie sepią

Filtr miejscowy

Efekt **Filtr miejscowy** (**Efekty** ▸ **Aparat** ▸ **Filtr miejscowy**) umożliwia sterowanie obszarem ostrości na obrazku i zmniejszenie wyrazistości obszaru otaczającego przez zastosowanie rozmycia gaussowskiego w celu imitowania głębi ostrości wykorzystywanej w fotografii. Można ustawić miejsce i promień ostrego obszaru, sterować krawędziami i stopniem rozmycia oraz zmniejszać poziom światła na otaczających obszarach. Można użyć gotowego stylu lub dostosować gotowy styl i zapisać go na liście wzorców.



Oryginał



Filtr miejscowy

Wehikuł czasu

Efekt **Wehikuł czasu** (**Efekty** ▸ **Aparat** ▸ **Wehikuł czasu**) pozwala cofnąć się w czasie i odtworzyć niektóre popularne style fotograficzne stosowane w przeszłości. Dostępnych jest siedem stylów z okresu od 1839 r. do lat 60. XX w.





Oryginał *Wehikuł czasu*



Efekt Wehikuł czasu odtwarza style fotograficzne stosowane w przeszłości.

Transformacje kolorów

Efekty specjalne transformacji kolorów pozwalają tworzyć spektakularne efekty przez zmianę kolorów obrazka.

Składowe kolorów

Efekt **Składowe kolorów** (**Efekty** ▸ **Transformacje kolorów** ▸ **Składowe kolorów**) umożliwia redukcję kolorów na obrazku do podstawowych składowych modelu RGB i przedstawia zmiany odcieni w postaci jednolitych kolorów. Można dostosować wartości tonalne poszczególnych składników koloru lub całej grupy.



Oryginał



Składowe kolorów

Rysunek rastrowy

Efekt **Obrazek rastrowy** (**Efekty** ▸ **Transformacje kolorów** ▸ **Obrazek rastrowy**) umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu kolorowego obrazka rastrowego. Obraz rastrowany powstaje po przekształceniu obrazka o tonach ciągłych do postaci ciągów kropek o różnych rozmiarach, odpowiadającym różnym tonom. Można określić rozmiar największego punktu i zmieniać deseń kolorów. Przesuń suwak **Maks. promień punktu**, aby ustawić maksymalny promień punktu rastra. Suwaki **Niebieskozielony**, **Purpurowy**, **Żółty** i **Czarny** umożliwiają określenie kątów ekranów koloru niebieskozielonego, purpurowego, żółtego i czarnego.



Oryginał



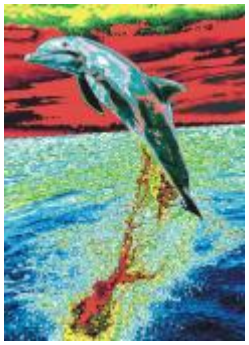
Rysunek rastrowy

Psychodeliczny

Efekt **Psychodeliczne** (**Efekty** ▸ **Transformacje kolorów** ▸ **Psychodeliczne**) umożliwia zmianę kolorów na obrazku na jaskrawe, szokujące kolory, takie jak pomarańczowy, jaskraworóżowy, niebieskozielony i jaskrawozielony. Efekt **Psychodeliczne** jest dostępny również jako typ wzorca soczewki.



Oryginał



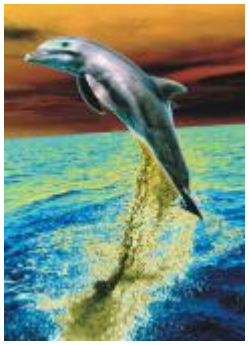
Psychodeliczna

Solaryzacja

Efekt **Solaryzacja** (**Efekty** ▸ **Transformacje kolorów** ▸ **Solaryzacja**) umożliwia przekształcenie kolorów na obrazku przez odwrócenie tonów kolorów. Efekt **Solaryzacja** jest dostępny również jako typ gotowej soczewki.



Oryginał



Solaryzacja

Obrys

Efekty specjalne obrysu pozwalają wykryć i podkreślić krawędzie obiektów. Można dostosować poziom wykrywania krawędzi oraz typ i kolor wykrywanych krawędzi.

Wykrywanie krawędzi

Efekt **Wykrywanie krawędzi** (**Efekty** ▸ **Obrys** ▸ **Wykrywanie krawędzi**) umożliwia wykrywanie krawędzi na obrazku i przekształcanie ich w linie na jednokolorowym tle. Efekt można dostosować, określając intensywność obrysu oraz kolor tła. Przycisk **Biały**, **Czarny** lub **Inny** umożliwia wybranie odpowiednio białego, czarnego lub innego koloru tła. Suwak **Czułość** umożliwia dostosowanie intensywności efektu.



Oryginał



Wykrywanie krawędzi

Wyszukaj krawędzie

Efekt **Wyszukaj krawędzie** (**Efekty** ▸ **Obrys** ▸ **Wyszukaj krawędzie**) wyszukaj krawędzie — wyszukuje krawędzie na obrazku i umożliwia przekształcenie ich w miękkie lub wyraźnie zaakcentowane linie. Przekształcenie krawędzi w miękkie linie polega na utworzeniu gładkiego, rozmytego konturu. Przekształcenie krawędzi w ostre linie powoduje utworzenie ostrych konturów. Filtr **Wyszukaj krawędzie** nadaje się najlepiej do obrazków o dużym kontraście, na przykład obrazków z tekstem.



Oryginał



Wyszukaj krawędzie

Trasuj obrysy

Efekt **Trasuj obrysy** (**Efekty** ▸ **Obrys** ▸ **Trasuj obrysy**) umożliwia wyróżnienie elementów obrazka przy użyciu 16-kolorowej palety. Efekt Trasuj obrysy pozwala określić piksele krawędzi, które mają zostać wyróżnione.



Oryginał

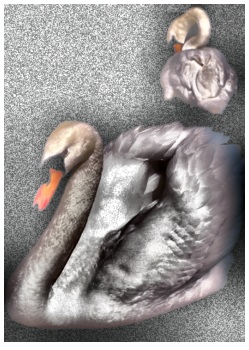


Trasuj obrysy

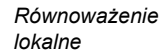
Równoważenie lokalne

Efekt **Równoważenie lokalne** (**Efekty** ▸ **Obrys** ▸ **Równoważenie lokalne**) umożliwia zwiększenie kontrastu w pobliżu krawędzi i wydobycie szczegółów zarówno w obszarach jasnych, jak i ciemnych. Aby uzyskać efekt stylizowania, filtr wykorzystuje sąsiednie piksele.





Oryginał



Równoważenie lokalne

Korekcja

Specjalne efekty korekcji umożliwiają usunięcie z obrazów kurzu i rys oraz wyostrzenie obrazów poprzez zwiększenie kontrastu, uwydatnienie krawędzi obrazów lub zmniejszenie cieniowania.

Kurz i rysy

Efekt **Kurz i rysy** (**Efekty** ▸ **Korekcja** ▸ **Kurz i rysy**) poprawia wygląd obrazu, na którym widoczne są małe drobiny kurzu i rysy. Działanie filtru polega na eliminowaniu kontrastu między pikselami, które przekraczają ustawiony próg kontrastu. Istnieje możliwość ustawienia promienia określającego liczbę pikseli, której dotyczyć będą zmiany. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Usuń kurz i rysy z map bitowych” na stronie 801.

Regulacja wyostrzania

Efekt **Regulacja wyostrzania** (**Efekty** ▸ **Korekcja** ▸ **Regulacja wyostrzania**) pozwala wyostrzyć obrazy poprzez uwydatnienie szczegółów krawędzi, ustawienie ostrości rozmazanych obszarów lub zwiększenie kontrastu. Filtr umożliwia wybranie wartości procentowej wyostrzenia obrazu oraz ustawienie progu liczby pikseli, których dotyczy efekt. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wyostrzanie obrazków” na stronie 802.



Można także wyostrzyć obrazy za pomocą indywidualnych efektów **Wyostrzanie**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wyostrzanie” na stronie 553.

Twórcze

Twórcze efekty specjalne wykorzystują różnorodne kształty i tekstury w celu dokonywania transformacji obrazków w kompozycje sztuki abstrakcyjnej. Kryształy, tkanina, szkło, ramki lub wiry mogą służyć za podstawę do utworzenia z obrazka czegoś nowego.

Styl graficzny

Efekty **Styl graficzny** (**Efekty** ▸ **Twórcze** ▸ **Styl graficzny**) wykorzystują technologie siatki neuronowej do przenoszenia stylu jednego obrazu do zawartości drugiego. Na podstawie analizy różnych obrazów w stylu źródłowym, w tym tekstur, wzorów, kolorowych mozaik i obrazów znanych artystów, wzorce sztucznej inteligencji pobierają zawartość semantyczną obrazu, stosują styl docelowy i tworzą stylizowany obraz, który symuluje tekstury, kolory, wzory graficzne i estetykę obrazu odniesienia. Eksperymentuj z wzorcami, aby w pełni wykorzystać kolekcję stylów i multimediów dostępnych w aplikacji. Intensywność efektu można zmieniać w celu dostosowania jego siły. Im wyższa intensywność, tym wyraźniejszy efekt. Można także kontrolować poziom szczegółów. Wysokie wartości wyostrzają krawędzie i uwzględniają więcej szczegółów obrazu, ale zwiększają rozmiar pliku i czas przetwarzania. Wybierz poziom szczegółów w zależności od wybranego wzorca stylu i intencji artystycznej.



Oryginał



Gładki akryl



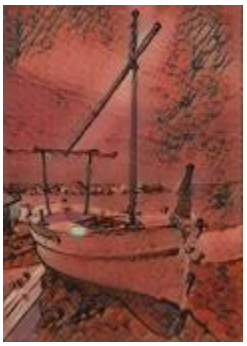
Ziarnisty



Grafit



Różowy pastel



Sienna



Pastelowa mozaika



Post-impresjonizm



Miękkie pastele



Neonowe



Pogrubione krawędzie



Nasycony akryl



Fale



Zachód słońca



Lampa lawa



Drewniane klocki



Ciepła tekstura



Cięcie drewna

Krystalizacja

Efekt **Krystalizacja** (**Efekty** ▸ **Kreatywne** ▸ **Krystalizacja**) powoduje, że obrazek wygląda, jakby był utworzony z kryształów. Można kontrolować efekt, określając wymiary kryształów. Niższe wartości powodują powstanie mniejszych kryształów i mniejszego zniekształcenia. Wyższe wartości dają w rezultacie większe kryształy i bardziej abstrakcyjny efekt.



Oryginał



Krystalizacja

Tkanina

Efekt **Tkanina** (**Efekty** ▸ **Kreatywne** ▸ **Tkanina**) umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu charakterystycznego dla obrazów na materiałach tekstylnych, takich jak haft, szydełkowanie, stebnowanie, tkaniny artystyczne ze sznurków i wstążek oraz kolaż tkaninowy. Można określić rozmiar i kąt wyrobów tekstylnych oraz jaskrawość.



Oryginał



Tkanina

Ramka

Efekt **Ramka** (**Efekty** ▸ **Kreatywne** ▸ **Ramka**) umożliwia umieszczenie obrazka w gotowej lub niestandardowej ramce. Można wybrać kolor, krycie, orientację oraz wyrównanie ramki. Możliwe jest również zapisywanie dostosowanych ustawień jako wzorców stylów. Można także uaktualnić, załadować i usunąć ustawienia ramki wzorcowej. Aby dostosować ramkę, kliknij kartę **Modyfikuj**. **Krycie** określa krycie ramki. **Rozmywanie/Wtapianie** rozmywa lub wtapia krawędź ramki z zawartością. **Poziome** i **Pionowe** określają rozmiar ramki poziomej i pionowej. **Pokrętło kierunkowe** umożliwia stopnia obrotu ramki. **Odbij poziomo** i **Odbij pionowo** odbijają ramkę odpowiednio w poziomie i w pionie. **Wyrównaj** umożliwia wybranie punktu środkowego ramki z mapy bitowej. **Wyśrodkuj ponownie** wyśrodkowuje ramkę na mapie bitowej. Przycisk **Zapisz wzorzec** umożliwia zapisanie dostosowanych ustawień ramki jako wzorca.



Oryginał



Ramka

Szklany blok

Efekt **Szklany blok** (**Efekty** ▸ **Kreatywne** ▸ **Szklany blok**) powoduje, że obrazek wygląda, jakby znajdował się pod grubą szklaną płytą. Można kontrolować efekt, określając wymiary szklanych bloków.



Oryginał



Szklany blok

Mozaika

Efekt **Mozaika** (**Efekty** ▸ **Kreatywne** ▸ **Mozaika**) umożliwia podział obrazka na nierówne eliptyczne części, dzięki czemu uzyskuje się wrażenie mozaiki. Można określić rozmiar części oraz kolor tła. Mozaikę można również umieścić w ramce.



Oryginał



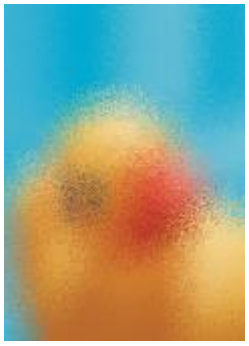
Mozaika

Rozpraszanie

Efekt **Rozpraszanie** (**Efekty** ▸ **Kreatywne** ▸ **Rozpraszanie**) umożliwia zniekształcenie obrazka przez rozproszenie pikseli. Można określić kierunek rozpraszania. Efekt **Rozpraszanie** jest dostępny również jako typ gotowej soczewki.



Oryginał



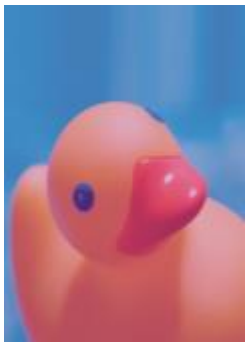
Rozpraszanie

Przydymione szkło

Efekt **Przydymione szkło** (**Efekty** ▸ **Kreatywne** ▸ **Przydymione szkło**) powoduje zastosowanie do obrazków przezroczystych kolorowych tonów. Można określić kolor przydymionego szkła, krycie tonu oraz poziom rozmycia.



Oryginał



Przydymione szkło

Witraż

Efekt **Witraż** (**Efekty** ▸ **Kreatywne** ▸ **Witraż**) umożliwia przekształcenie obrazka w witraż. Można dostosować rozmiar elementów szklanych i tworzyć między nimi lut.



Oryginał



Witraż

Winieta

Efekt **Winieta** (**Efekty** ▸ **Kreatywne** ▸ **Winieta**) pozwala otoczyć obrazek ramką o kształcie eliptycznym, kołowym, prostokątnym lub kwadratowym. Można określić kolor i stopień zanikania efektu. Przesuń suwak **Wyrazistość**, aby ustawić przejście między ramką i mapą bitową. Przesunięcie to odległość od środka obrazu do wewnętrznej krawędzi ramki. Im wyższe przesunięcie (czyli odległość od środka obrazka), tym cieńsza ramka.



Oryginał



Winieta

Wir

Efekt **Wir** (**Efekty** ▸ **Kreatywne** ▸ **Wir**) umożliwia utworzenie wiru wokół punktu środkowego określonego na obrazku. Można określić kierunek pikseli znajdujących się wewnątrz i na zewnątrz wiru.



Oryginał



Wir

Niestandardowa

Niestandardowe efekty specjalne obejmują cały zakres efektów umożliwiających transformowanie obrazka. Można tworzyć obrazy uzyskane środkami artystycznymi, nakładać na obrazek inny dostosowany obrazek lub wykorzystywać różnorodne efekty rozmycia, wyostrzenia i wykrywania krawędzi.

Filtr pasmowo przepustowy

Efekt **Filtr pasmowo przepustowy** (**Efekty** ▸ **Niestandardowe** ▸ **Filtr pasmowo przepustowy**) umożliwia dostosowanie ostrych i gładkich krawędzi na obrazku. Ostre obszary obrazka to takie, w których występują nagłe zmiany (np. kolory, krawędzie, szum). Gładkie obszary charakteryzują się stopniowymi zmianami.



Oryginał (po lewej), efekt Filtr pasmowo przepustowy (po prawej)

Mapa wypukłości

Efekt **Mapa wypukłości** (**Efekty ▸ Niestandardowe ▸ Mapa wypukłości**) dodaje do obrazka tekstury i desenie, osadzając je na powierzchni płaskorzeźby powstałej w oparciu o wartości pikseli obrazu mapy wypukłości. Wartości pikseli mapy wypukłości reprezentują ich wysokość nad powierzchnią. Można użyć gotowej mapy wypukłości lub załadować obrazek niestandardowej mapy wypukłości. Można określić właściwości powierzchni i światła efektu.



Oryginał (po lewej), efekt Mapa wypukłości (po prawej)

Zdefiniowane przez użytkownika

Te efekty **Zdefiniowane przez użytkownika** (**Efekty ▸ Niestandardowe ▸ Zdefiniowane przez użytkownika**) umożliwiają utworzenie efektów specjalnych, takich jak rozmywanie, wyostrzanie lub wykrywanie krawędzi poprzez zdefiniowanie nowej wartości koloru dla każdego piksela w oparciu o wartości kolorów sąsiednich pikseli. Można zdefiniować wartość wybranych pikseli numerycznie lub przez wpisanie wartości w siatce. Środkowe pole w siatce przedstawia wybrany piksel, a pola wokół — sąsiednie piksele. Liczba wpisana w środkowym polu siatki jest mnożona przez wartość koloru pierwotnego wybranego piksela. Liczba wynikowa (nowa wartość koloru wybranego piksela) może być dalej modyfikowana przez określenie zakresu wpływu wartości sąsiadujących pikseli, które mogą być dodane do wartości wybranego piksela lub odjęte od niej. Na przykład jeżeli we wszystkich polach otaczających środkowy piksel wpisano 0, wartość piksela nie zależy od sąsiadujących pikseli tylko od wartości wpisanej w środkowym polu. Wszystkie wartości wpisywane w siatce muszą być mnożone przez odpowiadające wartości pikseli i sumowane w celu utworzenia nowej wartości dla piksela. Nowa wartość piksela jest następnie dzielona przez wybrany dzielnik. Jeżeli dzielnik równa się wartości wpisanej w środkowym polu, to te dwie wartości nawzajem się wyeliminują, a nowa wartość dla piksela będzie zależeć jedynie od wartości sąsiadujących pikseli. Wynik wszystkich numerycznych operacji w siatce przedstawia ostateczną wartość koloru piksela (od 1 do 255).



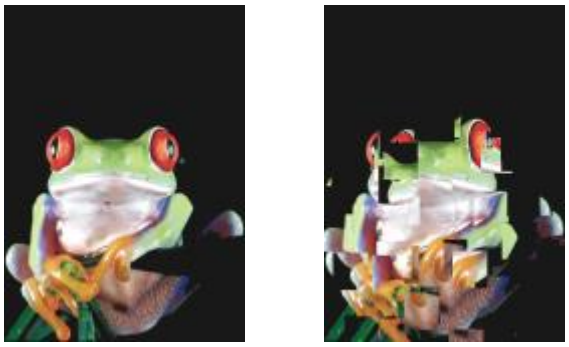
Oryginał (po lewej), efekt Zdefiniowane przez użytkownika (po prawej)

Zniekształcenie

Efekty specjalne zniekształcania dokonują transformacji wyglądu obrazków bez dodawania głębi.

Bloki

Efekt **Bloki** (**Efekty** ▸ **Zniekształcenie** ▸ **Bloki**) umożliwia rozbicie obrazka na porozrzucane fragmenty bloków. Można określić rozmiar bloków, odległość między nimi oraz kolor tła (które pojawia się po zastosowaniu filtru).



Oryginał *Bloki*

Przenikanie

Efekt **Przenikanie** (**Efekty** ▸ **Zniekształcenie** ▸ **Przenikanie**) powoduje przesunięcie aktywnego obrazu zgodnie z wartościami innego obrazu, nazywanego mapą przemieszczeń. Wartości z mapy przenikania pojawiają się na obrazku jako kształty, kolory i zniekształcenia.



Oryginał



Przenikanie

Deformacja siatki

Efekt **Deformacja siatki** (**Efekty** ▸ **Zniekształcenie** ▸ **Deformacja siatki**) umożliwia zniekształcenie obrazka poprzez zmianę położenia węzłów nałożonej na obrazek siatki. Liczbę węzłów siatki można zwiększyć, dodając więcej (maksymalnie 10) linii siatki. Większa liczba węzłów siatki umożliwia dokładniejszą kontrolę nad szczegółami obrazka. Można użyć dowolnego z gotowych stylów deformacji siatki oraz tworzyć i zapisywać style niestandardowe.



Oryginał



Deformacja siatki

Przesunięcie

Efekt **Przesunięcie** (**Efekty** ▸ **Zniekształcenie** ▸ **Przesunięcie**) umożliwia zmianę położenia obrazka poprzez przesunięcie go zgodnie z określonymi parametrami. Po przesunięciu w miejscu, gdzie wcześniej znajdował się obrazek pozostaje pusty obszar. Puste obszary można wypełnić, kafelkując lub rozciągając obrazek bądź stosując kolor.



Oryginał



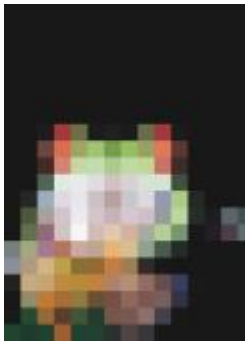
Przesunięcie

Ziarnistość

Efekt **Ziarnistość** (**Efekty ▸ Zniekształcenie ▸ Ziarnistość**) powoduje podział obrazka na komórki kwadratowe, prostokątne lub okrągłe. Efekt **Ziarnistość** jest dostępny również jako typ wzorca soczewki.



Oryginał



Ziarnistość

Marszczenie

Efekt **Marszczenie** (**Efekty ▸ Zniekształcenie ▸ Marszczenie**) umożliwia zniekształcenie obrazka poprzez nałożenie na niego co najmniej jednej fali. Można dostosować siłę fali podstawowej, aby ustawić stopień zagięcia obrazka, a także zastosować dodatkowe fale prostopadłe, aby zwiększyć zniekształcenie.



Oryginał



Marszczenie

Ścinanie

Efekt **Ścinanie** (**Efekty** ▸ **Zniekształcenie** ▸ **Ścinanie**) umożliwia odwzorowanie kształtu obrazka za pomocą kształtu złożonego z segmentów linii.



Oryginał



Ścinanie

Zawirowanie

Efekt **Zawirowanie** (**Efekty** ▸ **Zniekształcenie** ▸ **Zawirowanie**) umożliwia utworzenie spiralnego wiru na obrazku zgodnie z podanymi wartościami kierunku, liczby obrotów i kąta.



Oryginał



Zawirowanie

Kafelek

Efekt **Kafelkowanie** (**Efekty** ▸ **Zniekształcenie** ▸ **Kafelkowanie**) umożliwia zmniejszenie wymiarów obrazu i powielenie go w postaci serii identycznych kafelków na siatce. Tego efektu można użyć w połączeniu z wypełnieniami w celu tworzenia teł obrazków lub tapet dla stron WWW.



Oryginał



Kafelkowanie

Świeża farba

Efekt **Świeża farba** (**Efekty** ▸ **Zniekształcenie** ▸ **Świeża farba**) umożliwia utworzenie wrażenia mokrej farby na obrazach. Można określić rozmiar kropel farby oraz zakres kolorów objętych działaniem efektu.



Oryginał



Świeża farba

Wir wodny

Efekt **Wir wodny** (**Efekty** ▸ **Zniekształcenie** ▸ **Wir wodny**) umożliwia utworzenie na obrazku wzoru płynnego zawirowania. Można wykorzystać gotowe style efektu wiru wodnego lub utworzyć własne, ustawiając długość smugi, odstępy, skręt i widoczność bruzd. Można również zapisywać niestandardowe style wirów wodnych.



Oryginał



Wir wodny

Wiatr

Efekt **Wiatr** (**Efekty** ▸ **Zniekształcenie** ▸ **Wiatr**) umożliwia rozmycie obrazka w określonym kierunku i utworzenie efektu wiejącego przez obraz wiatru. Można określić siłę i kierunek rozmycia oraz przezroczystość efektu.



Oryginał



Wiatr

Szum

W przypadku edycji map bitowych mianem szumu określa się piksele wyświetlane przypadkowo na obrazku, przypominające śnieżenie na ekranie telewizora. Efekty specjalne szumu pozwalają tworzyć, kontrolować lub eliminować szum.

Dodaj szum

Efekt **Dodaj szum** (**Efekty** ▸ **Szum** ▸ **Dodaj szum**) umożliwia utworzenie efektu ziarnistości poprzez dodanie faktury do płaskiego lub nadmiernie rozmytego obrazka. Można określić typ oraz poziom szumu dodawanego do obrazka.



Oryginał



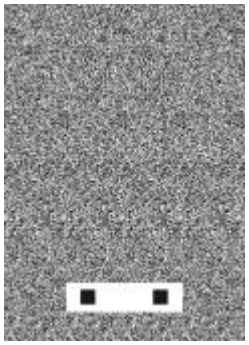
Dodaj szum

Stereogram

Efekt **Stereogram** (**Efekty** ▸ **Szum** ▸ **Stereogram**) umożliwia utworzenie symulowanego wzoru szumu nadającego obrazkowi wrażenie trójwymiarowej głębi, jeśli jest on oglądany w określony sposób. Efekt ten nadaje się szczególnie dobrze do rysunków kreskowych o wysokim kontraście i do obrazków w skali szarości. Zauważenie efektu trójwymiarowości może być bardzo trudne.



Oryginał



Stereogram

Maksimum

Efekt **Maksimum** (**Efekty** ▸ **Szum** ▸ **Maksimum**) powoduje usunięcie szumu poprzez dopasowanie wartości koloru poszczególnych pikseli w oparciu o maksimum wyliczone z sąsiednich pikseli. Filtr ten może dać efekt lekkiego rozmycia, jeśli zostanie zastosowany więcej niż jeden raz.



Oryginał



Maksimum

Mediana

Efekt **Mediana** (**Efekty** ▸ **Szum** ▸ **Mediana**) powoduje usunięcie szumu i szczegółów poprzez dopasowanie wartości koloru poszczególnych pikseli w oparciu o medianę wyliczoną z sąsiednich pikseli.



Oryginał



Mediana

Minimum

Ten efekt (**Efekty** ▸ **Szum** ▸ **Minimum**) powoduje usunięcie szumu poprzez dopasowanie wartości koloru poszczególnych pikseli w oparciu o minimum wyliczone z sąsiednich pikseli.



Oryginał



Minimum

Strojenie szumu

Efekt **Strojenie szumu** (**Efekty** ▸ **Szum** ▸ **Strojenie szumu**) umożliwia zastosowanie jednego z dziewięciu efektów szumu. Każdy efekt reprezentowany jest przez miniaturę, która przedstawia podgląd obrazka po zastosowaniu efektu.



Oryginał



Strojenie szumu

Usuń morę

Efekt **Usuń morę** (**Efekty** ▸ **Szum** ▸ **Usuń morę**) umożliwia usunięcie mory ze skanowanych obrazów. Mora jest efektem o kształcie fali powstającym w wyniku nałożenia w tym samym obrazku dwóch rastrów o różnej gęstości.



Oryginał



Usuń morę

Usuń szum

Efekt **Usuń szum** (**Efekty** ▸ **Szum** ▸ **Usuń szum**) umożliwia usunięcie szumu ze skanowanych obrazów. Szum to efekt „śnieżenia” powstający podczas skanowania lub przechwytywania wideo.



Oryginał



Usuń szum

Wyostrzanie

Obrazki można wyostrzyć, aby poprawić kontrast, uwypuklić krawędzie obrazka lub zmniejszyć wielkość cienia. Wyostrzanie jest zazwyczaj wykonywane po dostosowaniu koloru i tonu obrazka oraz po zmianie rozdzielczości lub rozmiaru obrazka. Więcej informacji na temat wyostrzania obrazków można znaleźć w Pomocy programu Corel PHOTO-PAINT.

Wyostrzanie adaptacyjne

Efekt **Wyostrzanie adaptacyjne** (**Efekty** ▸ **Wyostrzanie** ▸ **Wyostrzanie adaptacyjne**) umożliwia uwydatnienie krawędzi szczegółów przez analizę wartości sąsiadujących pikseli. Ten filtr zachowuje najwięcej szczegółów, ale jego działanie jest najbardziej widoczne na obrazkach o wysokiej rozdzielczości.



Oryginał



Wyostrzanie adaptacyjne

Wyostrzanie kierunkowe

Efekt **Wyostrzanie kierunkowe** (**Efekty** ▸ **Wyostrzanie** ▸ **Wyostrzanie kierunkowe**) umożliwia uwydatnienie krawędzi obrazka bez tworzenia efektu ziarnistości.



Oryginał



Wyostrzanie kierunkowe

Filtr górnoprzepustowy

Efekt **Filtr górnoprzepustowy** (**Efekty** ▸ **Wyostrzanie** ▸ **Filtr górnoprzepustowy**) usuwa szczegóły obrazka i cienie, w wyniku czego uzyskane zostaje wrażenie poświaty przez uwydatnienie światła i jasnych miejsc obrazka. Może to jednak wpłynąć na kolor i ton obrazka.



Oryginał



Filtr górnoprzepustowy

Wyostrzanie

Efekt **Wyostrzanie** (**Efekty ▸ Wyostrzanie ▸ Wyostrzanie**) umożliwia uwydatnienie krawędzi występujących na obrazku przez ustawienie ostrości rozmazanych obszarów i zwiększenie kontrastu między sąsiadującymi pikselami. Przesuń suwak **Poziom krawędzi (%)**, aby ustawić stopień wyróżniania szczegółów krawędzi. **Próg** określa odstęp między przyległymi wartościami tonalnymi wymagany do zastosowania efektu. Jest to kwestia ważna przy zapobieganiu śnieżeniu obszarów gładkich. Niższe wartości dają bardziej wyrazisty efekt ostrzenia ze względu na wyłączenie mniejszej liczby obszarów. Wyższe wartości progowe wyłączają obszary o mniejszym kontraście. Aby zapobiec gwałtownym zmianom barwy, włącz opcję **Zachowaj kolory**.



Oryginał



Wyostrzanie

Maska wyostrzająca

Efekt **Maska wyostrzająca** (**Efekty ▸ Wyostrzanie ▸ Maska wyostrzająca**) umożliwia podkreślenie szczegółów krawędzi i ustawienie ostrości rozmazanych obszarów na obrazku bez usuwania obszarów o niskich częstotliwościach. **Wartość procentowa** określa natężenie efektu wyostrzania. **Promień** określa liczbę pikseli ocenianych jednocześnie. **Próg** określa liczbę pikseli, na które ma wpływ efekt.



Oryginał



Maska wyostrzająca

Tekstura

Efekty specjalne tekstury pozwalają dodawać do obrazka tekstury o różnych kształtach i powierzchniach. Można wykorzystać takie rodzaje powierzchni, jak cegły, bąbelki, płótno, skóra słonia, plastik czy kamień lub nadać obrazkowi wygląd podmalówki bądź wytrawionej płytki. Za pomocą tych efektów można też zmienić obrazek tak, aby wyglądał jak namalowany na tynku lub oglądany przez materiał moskitiery.

Mur z cegieł

Efekt **Mur z cegieł** (**Efekty** ▸ **Tekstura** ▸ **Mur z cegieł**) umożliwia grupowanie pikseli w serie powiązanych komórek, dzięki czemu obrazek wygląda jak namalowany na murze z cegły. Można określić rozmiar cegieł i gęstość deseniu.



Oryginał



Mur z cegieł

Banieczki

Efekt **Banieczki** (**Efekty** ▸ **Tekstura** ▸ **Banieczki**) umożliwia utworzenie na obrazku efektu piany z bąbelków. Można określić rozmiar bąbelków oraz zakres pokrycia obrazka.



Oryginał



Banieczki

Płótno

Efekt **Płótno** (**Efekty** ▸ **Tekstura** ▸ **Płótno**) powoduje zastosowanie do obrazka fakturowej powierzchni poprzez umożliwienie wykorzystania innego obrazka jako płótna. Można wybrać gotową mapę płótna lub załadować dowolny obrazek jako mapę płótna. Najlepsze rezultaty osiąga się, używając obrazków o wysokim i średnim kontraście.



Oryginał



Płótno

Bruk

Efekt **Bruk** (**Efekty** ▸ **Tekstura** ▸ **Bruk**) powoduje, że obrazek wygląda, jakby był utworzony z bruku. Można określić rozmiar, odstępy oraz ziarnistość kostek bruku.



Oryginał



Bruk

Skóra słonia

Efekt **Skóra słonia** (**Efekty** ▸ **Tekstura** ▸ **Skóra słonia**) umożliwia utworzenie na obrazku efektu zmarszczek poprzez nałożenie falistych linii. Można określić wiek skóry słonia (do 100 lat), a także jej kolor.



Oryginał



Skóra słonia

Wytrawianie

Efekt **Wytrawianie** (**Efekty** ▸ **Tekstura** ▸ **Wytrawianie**) umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu wytrawionej płytki metalowej. Opcje filtru pozwalają dostosować głębokość wytrawienia, stopień szczegółowości, kierunek padania światła oraz kolor metalowej powierzchni.



Oryginał



Wytrawianie

Plastik

Efekt **Plastik** (**Efekty** ▸ **Tekstura** ▸ **Plastik**) powoduje, że obrazek wygląda, jakby był utworzony z plastiku. Można określić głębokość obrazka oraz kolor i kąt odblasków świetlnych na plastiku. Można także zmienić kąt światła. **Światło** określa jaskrawość akcentów obrazka. **Głębia** określa głębokość cieniowania plastiku. **Gładkość** określa stopień szczegółowości obrazka. Pokrętło **Kierunek światła** umożliwia określenie kierunku źródła światła. Selektor koloru umożliwia wybór koloru światła.



Oryginał



Plastik

Tynk

Efekt **Tynk** (**Efekty** ▸ **Tekstura** ▸ **Tynk**) powoduje takie rozmieszczenie pikseli, że obrazek wygląda jakby był namalowany na otynkowanym murze.



Oryginał



Tynk

Relief wypukły

Efekt **Relief wypukły** (**Efekty** ▸ **Tekstura** ▸ **Relief wypukły**) powoduje przekształcenie obrazu w relief wypukły. Można ustawić gładkość reliefu, stopień szczegółowości, kierunek padania światła oraz kolor powierzchni.



Oryginał



Relief wypukły

Moskitiera

Efekt **Moskitiera** (**Efekty** ▸ **Tekstura** ▸ **Moskitiera**) powoduje, że obrazek wygląda, jakby był oglądany przez moskitierę. Można określić szczegóły i jaskrawość siatki, miękkość obrazka oraz czy obrazek jest czarno-biały, czy kolorowy.



Oryginał



Moskitiera

Kamień

Efekt **Kamień** (**Efekty** ▸ **Tekstura** ▸ **Kamień**) powoduje nadanie obrazkowi faktury kamienia. Można określić liczbę szczegółów, gęstość deseniu i kąt padania światła na obrazek. Można stosować gotowe style efektu kamienia oraz tworzyć i zapisywać niestandardowe style jako wzorce.



Oryginał



Kamień

Podmalówka

Efekt **Podmalówka** (**Efekty** ▸ **Tekstura** ▸ **Podmalówka**) powoduje nadanie obrazkowi wyglądu charakterystycznego dla obrazów utworzonych na płótnie pokrywanym kolejnymi warstwami farby. Można określić, w jakim stopniu został zamalowany oryginalny obrazek oraz dostosować jaskrawość obrazka.



Oryginał



Podmalówka

Transformacja

Efekty transformacji umożliwiają przekształcenie koloru i odcienia obrazu.

Usuń przeplot

Efekt **Usuń przeplot** (**Efekty** ▸ **Transformacja** ▸ **Usuń przeplot**) umożliwia usuwanie linii z obrazów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Przekształcaj kolory i tony” na stronie 820.



Oryginał



Usuń przeplot

Kolory w negatywie

Efekt **Kolory w negatywie** (**Efekty** ▸ **Transformacja** ▸ **Kolory w negatywie**) umożliwia odwrócenie kolorów obrazu. W wyniku dopełnienia powstaje obrazek będący odpowiednikiem negatywu fotograficznego. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Przekształcaj kolory i tony” na stronie 820.



Oryginał



Kolory w negatywie

Posteryzacja

Efekt **Posteryzacja** (**Efekty** ▸ **Transformacja** ▸ **Posteryzacja**) umożliwia ograniczenie liczby wartości tonalnych na obrazie w celu usunięcia przejść tonalnych i utworzenia większych obszarów płaskiego koloru. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Przekształcaj kolory i tony” na stronie 820.





Oryginał *Posteryzacja*

Próg

Efekt **Próg** (**Efekty** ▸ **Transformacja** ▸ **Próg**) umożliwia określenie wartości jaskrawości jako progu. Piksele o wartościach jaskrawości większych lub mniejszych od progu są widoczne jako białe lub czarne. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Przekształcaj kolory i tony” na stronie 820.



Oryginał



Próg

CorelDRAW® 2025

Soczewki

Soczewki zawierają efekty twórcze, które umożliwiają zmienianie wyglądu obiektu bez faktycznego modyfikowania tego obiektu.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Zastosuj soczewki” (stronie 563)
- „Edytowanie soczewek” (stronie 565)

Zastosuj soczewki

Soczewki zmieniają wygląd obszaru obiektu znajdującego się pod nimi, nie zmieniając rzeczywistych właściwości obiektu. Soczewki można zastosować do dowolnego obiektu wektorowego, takiego jak prostokąt, elipsa, ścieżka zamknięta lub wielokąt. Można także zmienić wygląd tekstu artystycznego i map bitowych. Po zastosowaniu soczewki na obiekt wektorowy soczewka sama stanie się obrazem wektorowym. Podobnie, jeśli soczewka zostanie umieszczona nad mapą bitową, sama także staje się mapą bitową. Soczewka umożliwia stosowanie efektów map bitowych do obszarów obrazu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Stosowanie efektu mapy bitowej do obszaru obrazu” na stronie 510.

Po zastosowaniu soczewki można ją skopiować i wykorzystać w innym obiekcie.



Typy soczewek zastosowane do oryginału (pierwszy z lewej): (od lewej do prawej) Mapa termiczna, Powiększenie i Kolory niestandardowe

Poniżej wymieniono typy soczewek, które można zastosować do obiektów.

Soczewka	Opis
Efekt mapy bitowej	Umożliwia stosowanie efektów specjalnych do obszarów obrazu
Rozjaśnienie	Umożliwia rozjaśnienie i przyciemnienie fragmentów obiektu oraz określenie współczynnika rozjaśnienia i przyciemnienia.
Dodanie koloru	Umożliwia symulowanie modelu światła addytywnego. Kolory obiektów pod soczewką są dodawane do koloru soczewki, podobnie jak podczas mieszania kolorów światła. Można wybrać kolor oraz jego ilość.
Limit koloru	Umożliwia podgląd fragmentu obiektu w taki sposób, że przez soczewkę widać tylko czerń i kolor soczewki. Jeśli na przykład nad mapą bitową zostanie umieszczona soczewka ograniczająca koloru zielonego, w obszarze objętym działaniem soczewki odfiltrowane zostaną wszystkie kolory oprócz zielonego i czarnego.
Kolory niestandardowe	Umożliwia zmianę wszystkich kolorów fragmentu obiektu pod soczewką na kolory należące do zdefiniowanego zakresu kolorów. Można wybrać kolor początkowy i końcowy zakresu oraz przejście między tymi dwoma kolorami. Przejście może odbywać się liniowo, do przodu lub do tyłu wzdłuż spektrum kolorów.
Rybie oko	Umożliwia zniekształcenie, powiększenie lub zmniejszenie obiektów pod soczewką zgodnie ze zdefiniowaną wartością procentową.
Mapa termiczna	Umożliwia tworzenie efektu obrazka w podczerwieni poprzez odwzorowanie temperatur kolorów w obiektach pod soczewką.
Dopełnienie	Umożliwia zmianę kolorów pod soczewką na ich dopełnienia w palecie CMYK. Dopełnienia kolorów to kolory leżące po przeciwnej stronie na kole kolorów.
Powiększenie	Umożliwia powiększenie fragmentu obiektu przy zdefiniowanym współczynniku. Soczewka powiększająca zastępuje oryginalne wypełnienie obiektu, tworząc wrażenie jego przezroczystości.
Odcienie szarości	Umożliwia zmianę kolorów fragmentów obiektu pod soczewką na ich odpowiedniki w skali szarości. Soczewka odcieni szarości jest szczególnie przydatna do tworzenia efektów z sepią.
Przezroczystość	Umożliwia nadanie obiektowi takiego wyglądu, jak gdyby był wykonany z kolorowej folii lub szkła.

Soczewka	Opis
Szkieletowy	Umożliwia wyświetlenie fragmentu obiektu pod soczewką z wybranym kolorem konturu lub wypełnienia. Przykładowo, w przypadku określenia konturu jako czerwonego, a wypełnienia jako niebieskiego, wszystkie fragmenty obiektu pod soczewką będą miały czerwone kontury i niebieskie wypełnienia.

Aby zastosować soczewkę

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Soczewka**.
3. Wybierz typ soczewki z listy wyświetlonej w inspektorze **Soczewka**.
4. Określ odpowiednie ustawienia.



Efektu soczewki nie można stosować bezpośrednio do grup łączonych, takich jak obiekty z obrysem, obiekty z fazą, obiekty z głębią, cienie, tekst akapitowy lub obiekty utworzone za pomocą narzędzia **Środki artystyczne** .

Aby skopiować soczewkę

1. Zaznacz obiekt, na który chcesz skopiować soczewkę.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Kopiuj efekt** ▸ **Soczewki z**.
3. Kliknij obiekt, z którego chcesz skopiować soczewkę.

Edytowanie soczewek

Po utworzeniu soczewki można ją edytować. Na przykład kształt soczewki można dostosować, używając narzędzi **Edytuj kształt** i **Krzywa**. Więcej informacji na temat kształtowania obiektów można znaleźć w sekcji „Kształtowanie obiektów” na stronie 231.. Można także dostosować ustawienia soczewek **Efekt mapy bitowej**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Praca z efektami map bitowych” na stronie 510.

Można określić sposób, w jaki soczewka wpływa na obszar poniżej. Można na przykład zmienić punkt odniesienia soczewki oznaczony w oknie rysunku znakiem X, aby wyświetlić dowolny fragment rysunku. Punkt odniesienia to środek obszaru widocznego przez soczewkę. Soczewkę można umieścić w dowolnym miejscu okna rysunku, lecz widoczny będzie przez nią tylko obszar wokół punktu odniesienia. Przykładowo, w przypadku soczewki Powiększenie punkt odniesienia może posłużyć do powiększenia części mapy.

Soczewkę można także wyświetlić tylko tam, gdzie nakłada się ona na inne obiekty lub tło. Po zastosowaniu tej opcji efekt soczewki nie jest widoczny w miejscach, w których soczewka przykrywa puste miejsca (białe pole) w oknie rysunku.

Zamrażanie bieżącego widoku soczewki umożliwia przesunięcie jej bez zmiany obszaru widocznego przez soczewkę. Ponadto zmiany dokonywane na obszarach pod soczewką nie mają wpływu na widok w soczewce.

Można wtapiać krawędzie obiektów soczewek do dokładnego scalania z tłem. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Krawędzie obiektu wtapiania” na stronie 338.

Edytowanie właściwości soczewki

1. Zaznacz obiekt graficzny.
2. W inspektorze **Soczewka** (**Efekty** ▸ **Soczewka**) wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Ustawienie punktu widzenia soczewki	Zaznacz pole wyboru **Punkt widzenia**. Wpisz wartości w polach x i y, aby określić współrzędne punktu środkowego widocznego przez soczewkę i naciśnij klawisz **Return**.
Soczewkę należy wyświetlać tylko tam, gdzie nakłada się na obiekty lub tło	Zaznacz pole wyboru **Usuń przód**.
Zamrożenie widoku bieżącego soczewki	Zaznacz pole wyboru **Zamrożenie**.



Pole wyboru **Usuń przód** nie jest dostępne dla soczewek typu Rybie oko i Powiększenie.

Po ustawieniu trybu skupienia obiektu z efektem soczewki obiekt i soczewka są razem wprowadzane w tryb skupienia. W trybie skupienia można oddzielnie zaznaczać i edytować obiekt i soczewkę, jeśli soczewka jest zamrożona. Jeśli soczewka nie jest zamrożona, można edytować tylko jej kształt. Więcej informacji na temat trybu skupienia można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.

Mozaiki

Efekty Pointillizer i PhotoCocktail umożliwiają tworzenie mozaik z obiektów i obrazów.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Mozaiki wektorowe (efekt Pointillizer)” (stronie 567)
- „Mozaiki bitmapowe (efekt PhotoCocktail)” (stronie 571)

Mozaiki wektorowe (efekt Pointillizer)

Efekt Pointillizer umożliwia tworzenie wysokiej jakości mozaik wektorowych z dowolnej liczby wybranych obiektów wektorowych lub map bitowych. Niezależnie od tego, czy chcesz tworzyć precyzyjne wzory rastrowe, czy efekty artystyczne przypominające dzieła puentylistów, dzięki temu efektowi zyskasz inspirację i narzędzia niezbędne do tworzenia atrakcyjnych projektów.



Mozaika wektorowa stworzona przy użyciu rozszerzenia Puentylizer

Mozaiki wektorowe tworzone przy użyciu rozszerzenia Puentylizer idealnie nadają się na projekty oklein na pojazdy i dekoracji okien. Dzięki gamie narzędzi uzyskasz projekt doskonały w każdym szczególe.

Aby stworzyć mozaikę wektorową

1. Wybierz obiekt wektorowy lub mapę bitową.
   Można także wybrać wiele obiektów lub grup obiektów.

2 Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Pointillizer**.

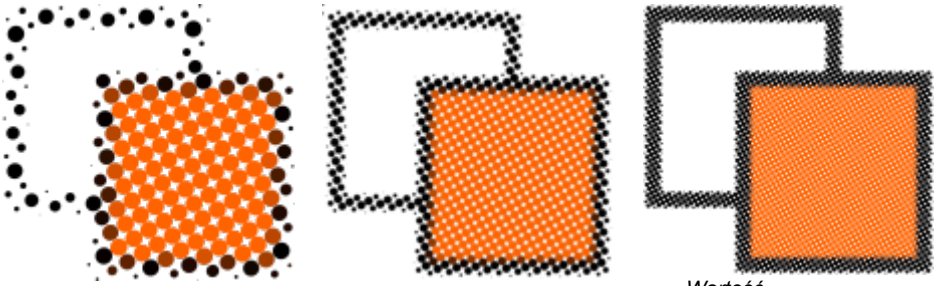
3 Dostosuj wybrane ustawienia w inspektorze **Pointillizer**.

4 Kliknij przycisk **Zastosuj**.
Aby anulować proces renderowania, naciśnij klawisz **Esc**.

Aby dostosować szczegóły mozaiki wektorowej

Do dostosowania i poprawienia szczegółów mozaiki wektorowej służą wybrane elementy sterujące znajdując się w inspektorze **Pointillizer**.

Zagęszczenie: Ta opcja umożliwia regulowanie liczby kafelków na cal kwadratowy.

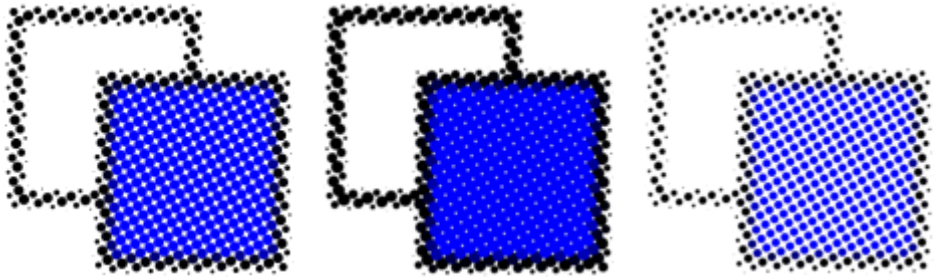


Wartość zagęszczenia 5

Wartość zagęszczenia 10

Wartość zagęszczenia 18

Skala: Ta opcja umożliwia regulację rozmiaru wszystkich kafelków poprzez ich zwiększanie i zmniejszanie. Wartości większe od domyślnej wartości 1 powodują zwiększenie rozmiaru kafelków, a wartości mniejsze — ich zmniejszenie.

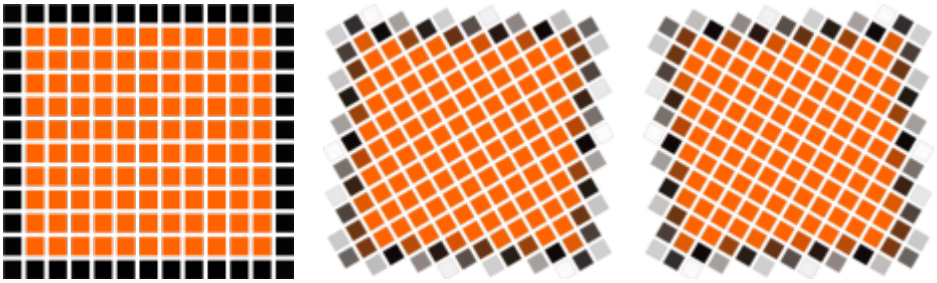


Wartość skali 1

Wartość skali 1. 2

Wartość skali 0,8

Kąt ekranu: Ta opcja służy do obracania rzędów kafelków wokół osi poziomej o określony kąt. Wartości dodatnie powodują obrócenie w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.



Kąt ekranu 0° *Kąt ekranu 30°* *Kąt ekranu –30°*

Zachowaj źródło oryginalne: Po zaznaczeniu pola wyboru **Zachowaj oryginał** grafika źródłowa zostaje zachowana, a na niej umieszczana jest mozaika wektorowa (efekt przekształcenia). Jeśli pole wyboru nie jest zaznaczone, źródło jest usuwane automatycznie po utworzeniu mozaiki.

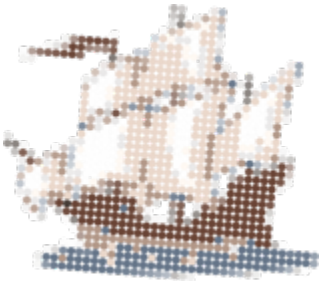
Ograniczenie kolorów: Po zaznaczeniu tego pola wyboru można kontrolować liczbę kolorów użytych do renderowania mozaiki. Aby określić maksymalną liczbę kolorów w grafice wyjściowej, wpisz wartość w polu **Liczba**.



Źródło (oryginał)



Gdy pole wyboru Ograniczenie kolorów nie jest zaznaczone



Ograniczenie kolorów do 8

Opcje śledzenia

W programie udostępnione są algorytmy śledzenia umożliwiające dostosowanie mozaiki.

Opcja **Metoda** umożliwia wybranie techniki interpretowania grafiki źródłowej. Dostępne są trzy metody śledzenia — Jednolite (biały mat), Modulacja rozmiaru 1 (krycie) i Modulacja rozmiaru 2 (jasność).

- **Jednolite (biały mat)** — do wygenerowania mozaiki wykorzystywane są kafelki tej samej wielkości. Przezroczystości są spłaszczane względem białego tła.
- **Modulacja rozmiaru 1 (krycie)** — źródło jest interpretowane jako seria kafelków o różnych rozmiarach na podstawie próbki wartości krycia. Im bardziej kryjące (mniej przezroczyste) obszary, tym większe kafelki.
- **Modulacja rozmiaru 2 (jasność)** — grafika źródłowa jest interpretowana na podstawie wartości jasności. Jaśniejsze obszary w źródle są renderowane jako mniejsze kafelki, a ciemniejsze jako większe.



Źródło



Jednolite (biały mat)

Modulacja rozmiaru 1 (krycie)

Modulacja rozmiaru 2 (jasność)

Opcja **Scalanie sąsiednich** umożliwia określenie maksymalnej liczby kafelków w podobnym kolorze do połączenia w jeden kafelek. Ustawienie to zostaje zastosowane tylko wówczas, jeśli jest dostępna odpowiednia ilość miejsca.



Oryginał

Maksymalna liczba 1

Maksymalna liczba 5

Nakładanie sąsiednich kafelków umożliwia połączenie nakładających się kafelków. Po zaznaczeniu tego pola wyboru grafika wyjściowa jest renderowana w klastrach danego koloru; usunięcie zaznaczenia powoduje zachowanie większej ilości szczegółów.



Oryginał

Spawanie włączone

Spawanie wyłączone

Kształt

Lista **Kształt** pozwala na wybranie jednego z wstępnie ustawionych kształtów kafelków, takich jak koło lub kwadrat. Aby użyć niestandardowego kształtu kafelka, wykonaj następujące czynności:

1. Z listy **Kształt** wybierz pozycję **Niestandardowy**.
2. Kliknij przycisk **Wybierz**, dostępny w dolnej części obszaru **Podgląd**.
3. Kliknij zamkniętą krzywą w oknie rysunku.
   W obszarze Podgląd pokazany jest wybrany kształt kafelka.



Kafelki okrągłe



Kafelki kwadratowe



Kafelki niestandardowe

Mozaiki bitmapowe (efekt PhotoCocktail)

Efekt **PhotoCocktail** umożliwia przekształcanie zdjęć i grafiki wektorowej w unikatowe mozaiki złożone z wybranych obrazów.



Przekształcanie grafiki w mozaikę złożoną z obrazów (elementy pracy, której autorem jest Ariel Garaza Díaz)

Można dostosować mozaikę, zmieniając liczbę kafelków i stopień mieszania się zdjęcia lub grafiki wektorowej z kafelkami mozaiki. Mozaikę można utworzyć jako pojedynczą mapę bitową lub jako zbiór kafelków bitmapowych, które można łatwo edytować. Dostępnych jest kilka metod, które pomagają kontrolować jakość mozaiki.

Aby utworzyć mozaikę z mapy bitowej lub obiektów wektorowych

1. Wybierz obraz referencyjny (mapa bitowa, obiekt wektorowy lub grupa obiektów), który chcesz odtworzyć jako mozaikę.
2. Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **PhotoCocktail**.
3. W inspektorze **PhotoCocktail** kliknij przycisk **Przeglądaj** znajdujący się w obszarze **Biblioteka** i przejdź do biblioteki obrazów, czyli folderu zawierającego obrazy, których można użyć jako kafelki. Kliknij przycisk **Wybierz folder**.

   Efekt PhotoCocktail indeksuje obrazy i pokazuje, ile z nich można wykorzystać jako kafelki. Element sterujący **Ścieżka** pokazuje lokalizację wybranej biblioteki obrazów.
4. Wybierz odpowiednie ustawienia.
5. Kliknij przycisk **Zastosuj**.

Ustawienia efektu PhotoCocktail

W inspektorze **PhotoCocktail** dostępne są dodatkowe elementy sterujące ułatwiające dostosowanie efektu.

Materiały pomocnicze

Zachowaj źródło oryginalne: Zaznacz to pole wyboru, jeśli chcesz zachować obraz referencyjny lub obiekty po zastosowaniu efektu. Usuń zaznaczenie pola wyboru, aby usunąć obraz referencyjny i pozostawić tylko mozaikę.

Siatka

Kolumny: to pole pozwala określić, ile kolumn kafelków ma zawierać mozaika. Im większa liczba, tym więcej szczegółów w mozaice.

Wiersze: pokazuje liczbę wierszy, które mają być zawarte w mozaice. Ta liczba jest automatycznie obliczana na podstawie wartości w polu **Kolumny**.



Po lewej: mozaika o niskiej gęstości siatki (mniej kolumn i wierszy); po prawej: mozaika o wysokiej gęstości siatki

Optymalizacja

Można odtworzyć obraz referencyjny dokładniej, stosując efekt metamorfozy. Efekt metamorfozy umożliwia nakładanie obrazu referencyjnego na kafelki mozaiki.

Tworzenie metamorfozy: to pole pozwala określić stopień mieszania się kolorów obrazu referencyjnego z kolorami kafelków. Wyższe wartości zwiększają podobieństwo mozaiki do obrazu referencyjnego.



Po lewej: brak mieszania; po prawej: zastosowano wysoki stopień mieszania

Duplikaty

W ostatecznej wersji mozaiki można użyć zduplikowanych kafelków.

Duplikaty: Zaznacz to pole wyboru, aby powtórzyć kafelki w ostatecznej wersji mozaiki. W polu **Kafelki** można określić minimalną liczbę kafelków otaczających zduplikowane kafelki.

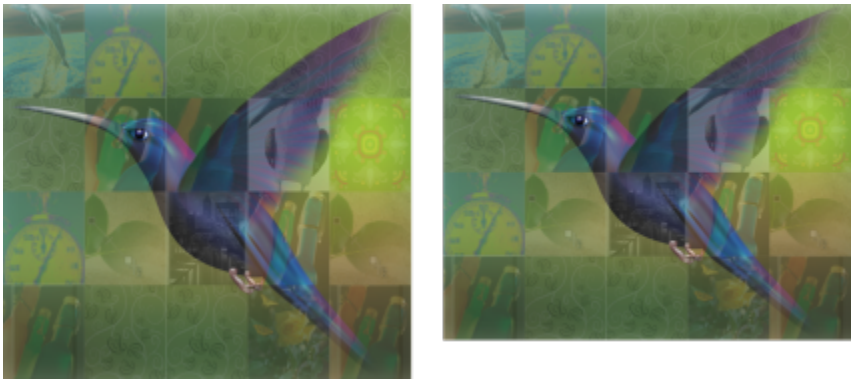
Grafika wyjściowa

Elementy sterujące grafiki wyjściowej umożliwiają zdefiniowanie kompozycji i jakości ostatecznej wersji mozaiki.

Kompozycja: to pole listy pozwala wybrać jedną z następujących opcji:

- **Pojedyncza mapa bitowa** renderuje mozaikę jako pojedynczy obraz rastrowy z efektem metamorfozy zastosowanym w obrazie.
- **Stos map bitowych** tworzy pojedynczy obraz rastrowy z efektem metamorfozy warstwowo ułożonym na górze jako pojedynczy obiekt.
- **Zbiór map bitowych** tworzy grupę kafelków bitmapowych z efektem metamorfozy warstwowo ułożonym na górze jako pojedynczy obiekt.

Krawędzie: to pole listy pozwala wybrać metodę traktowania niepełnych kafelków wokół krawędzi. Na przykład niekompletne kafelki wokół krawędzi można usunąć z ostatecznej wersji mozaiki lub można rozciągnąć grafikę wyjściową, aby odpowiadała obrazowi referencyjnemu. Rozciągnięcie grafiki wyjściowej powoduje, że kafelki mozaiki stają się prostokątne, a nie kwadratowe.



Po lewej: kafelki są rozciągnięte, aby dopasować je do wymiarów obrazu referencyjnego; po prawej: Częściowe kafelki wzdłuż dolnej krawędzi są usuwane.

Priorytet: to pole listy pozwala wybrać jedną z następujących metod dostosowywania jakości grafiki wyjściowej:

- Metoda **Dopasuj do wartości DPI dokumentu** automatycznie generuje mozaikę o tej samej wartości DPI (punkty na cal), co aktywny dokument.
- Metoda **Niestandardowa wartość DPI** umożliwia określenie rozdzielczości ostatecznej wersji mozaiki w polu DPI.
- Metoda **Niestandardowe wymiary kafelka** pozwala określić szerokość każdego kafelka w pierwszym polu Kafelek. Wysokość kafelka jest obliczana automatycznie. Wymiary są wyświetlane w pikselach.
- Metoda **Niestandardowe wymiary grafiki wyjściowej** pozwala określić szerokość ostatecznej wersji mozaiki w pierwszym polu Grafika. Wysokość jest obliczana automatycznie. Maksymalne wymiary mozaiki to 15 000 x 15 000 pikseli.

Na wartość DPI mozaiki wpływ ma gęstość siatki i wymiary mozaiki.

Rozmiar kafelka to dobry wskaźnik jakości grafiki wyjściowej. Im większy rozmiar kafelka, tym lepsza jakość. Rozmiar w pikselach uzyskuje się, dzieląc rozmiar mozaiki w pikselach przez gęstość siatki.

CorelDRAW® 2025

Dodaj efekty 3D

W przypadku obiektów można tworzyć złudzenie trójwymiarowej (3D) głębi przez dodanie efektów konturu, perspektywy, głębi, fazy lub cienia.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Kontury obiektów” (stronie 575)
- „Stosuj perspektywę” (stronie 579)
- „Twórz głębie” (stronie 582)
- „Twórz efekty fazy” (stronie 586)
- „Dodawanie cieni i cieni wewnętrznych” (stronie 589)
- „Dodawanie cieni blokowych” (stronie 594)
- „Obiekty metamorfozy” (stronie 598)

Kontury obiektów

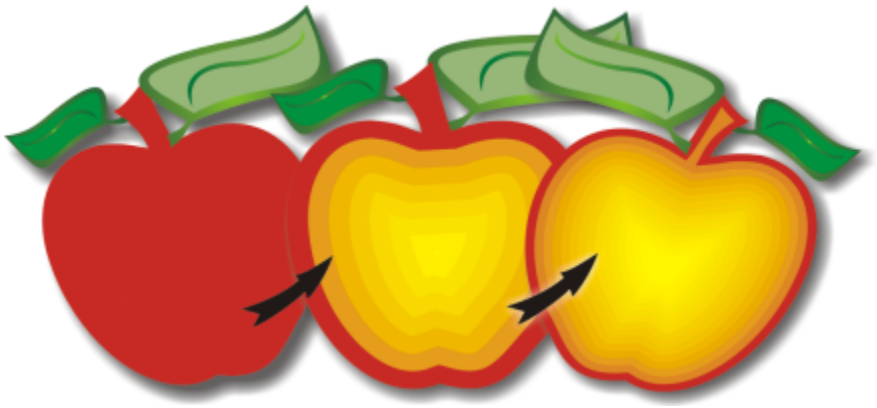
Do obiektu można dodać obrys, tworząc szereg koncentrycznych linii biegnących w stronę środka obiektu lub na zewnątrz od niego. CorelDRAW umożliwia również ustawienie liczby linii obrysu oraz odległości między nimi.

Przy użyciu obrysów można nie tylko tworzyć ciekawe efekty 3D czy cieniowanie skomplikowanych ilustracji, ale też kontury do wycinania za pomocą urządzeń takich jak plotery, maszyny grawerskie czy wycinarki folii winylowej.

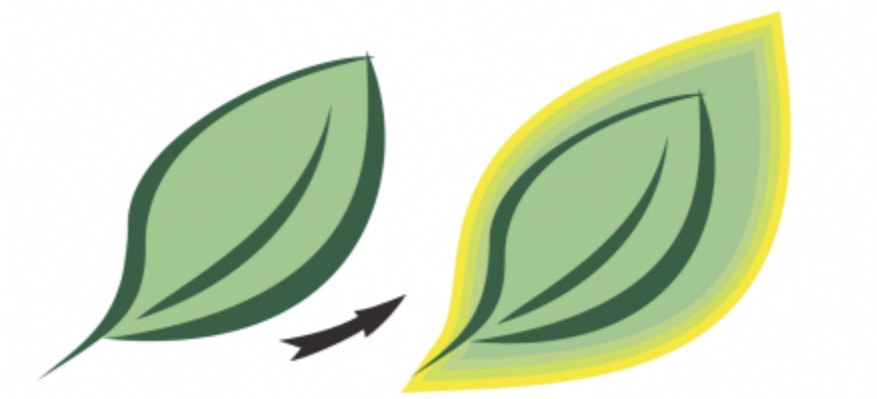
Po utworzeniu obrysu dla danego obiektu można skopiować lub sklonować ustawienia tego obrysu na inny obiekt. Można także zmienić kolory wypełnienia między liniami obrysu i samych obrysów. Można zdefiniować zmianę kolorów w efekcie obrysu, tak że jeden kolor przenika w następny. Zmiana kolorów może odbywać się wzdłuż prostej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnie do niego.

Można też wybrać wygląd narożników obrysu. Można na przykład używać szpiczastych albo zaokrąglonych narożników albo fazować (ścinać) ostre narożniki obrysu.

Można oddzielić obiekt od jego linii obrysu.



Obiektowi powyżej nadano obrys środkowy. Liczbę linii obrysu oraz odstępy pomiędzy nimi można zmienić.



Obiektowi powyżej nadano obrys zewnętrzny. Należy zwrócić uwagę, że wewnętrzny obrys wychodzi z zewnętrznego brzegu obiektu.

Po ustawieniu trybu skupienia obiektu z efektem konturu obiekt i efekt są razem wprowadzane w tryb skupienia. W trybie skupienia można oddzielnie zaznaczać i edytować obiekt i efekt. Więcej informacji na temat trybu skupienia można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.

Aby nadać obrys obiektowi

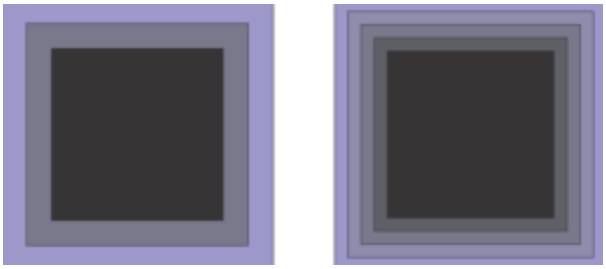
1. W przyborniku kliknij narzędzie **Obrys** .
2. Kliknij obiekt lub grupę obiektów i przeciągnij uchwyt początkowy do środka, aby utworzyć obrys wewnątrz obiektu, albo od środka na zewnątrz, aby utworzyć obrys zewnętrzny.
3. Przesuń suwak, aby określić liczbę kroków obrysu.

Można również

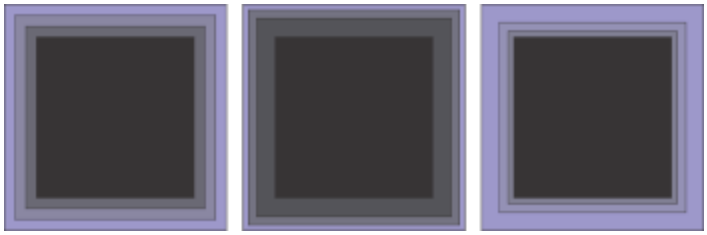
Dodać linie obrysu w kierunku do środka zaznaczonego obiektu	Kliknij przycisk **Do środka** .

Można również

Zdefiniować liczbę linii obrysu	Kliknij przycisk **Obrys wewnętrzny** lub **Obrys zewnętrzny** na pasku właściwości i wpisz wartość w oknie dialogowym **Kroki obrysu** na pasku właściwości.
Zdefiniować odległość między liniami obrysu	Wpisz odpowiednią wartość w polu **Przesunięcie obrysu** na pasku właściwości.
Przyśpieszyć zmianę linii obrysu (modyfikuje to kształty obrysu)	Kliknij przycisk **Przyspieszenie obiektów i kolorów** na pasku właściwości i przesuń suwak **Obiekt**.
Wybierz kształt narożników obrysu	Na pasku właściwości kliknij przycisk **Narożniki obrysu** i wybierz jedno z następujących poleceń: • **Ostre narożniki** (dla ostrych narożników obrysu) • **Zaokrąglone narożniki** • **Fazowane narożniki**



Obrys wewnętrzny w dwóch krokach (po lewej) i czterech krokach (po prawej)



Od lewej do prawej: Obrys wewnętrzny bez przyspieszenia, z niższym przyspieszeniem, z wyższym przyspieszeniem

Obrysy można tworzyć, klikając kolejno **Efekty** ▸ **Obrys** (drugie polecenie **Obrys** w menu **Efekty**) i określając żądane ustawienia w inspektorze **Obrys**.

Aby skopiować lub sklonować obrys

1 Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować efekt obrysu.

2 Kliknij menu **Obiekt**, a następnie kliknij jedno z następujących poleceń:

- **Kopiuj efekt** ▸ **Obrys z**

- **Klonuj efekt ▸ Obrys z**

3 Kliknij obiekt, którego efekt obrysu chcesz skopiować lub sklonować.

Obrys można także skopiować za pomocą narzędzia **Pipeta atrybutów** Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby skopiować efekty z jednego obiektu do drugiego” na stronie 347.

Aby określić kolor wypełnienia obrysowanego obiektu

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Obrys** .

2 Zaznacz obiekt z obrysem.

3 Otwórz selektor **Kolor wypełnienia** na pasku właściwości i kliknij kolor.

Jeśli obiekt oryginalny ma wypełnienie tonalne, wyświetlony zostanie drugi selektor kolorów.

Przejścia kolorystyczne można przyspieszyć, klikając przycisk **Przyspieszenie obiektów i kolorów** na pasku właściwości i przesuwając suwak.

Kolor wypełnienia obrysu można zmienić, przeciągając dowolny kolor z palety kolorów do uchwytu końca wypełnienia.

Aby zdefiniować kolor konturu obrysowywanego obiektu

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Obrys** .

2 Zaznacz obiekt z obrysem.

3 Na pasku właściwości otwórz selektor **Kolor konturu** i kliknij dowolny kolor.

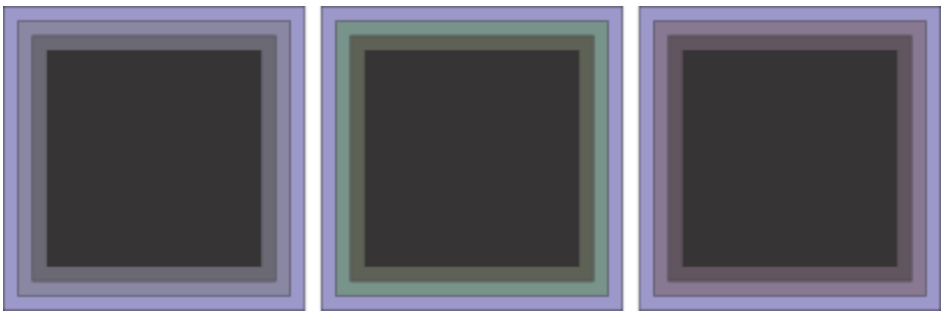
Aby zdefiniować przejścia wypełnienia

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Obrys** .

2 Zaznacz obiekt z obrysem.

3 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Kolory obrysu** i wybierz jedną z następujących opcji:

- **Obrys z liniową zmianą kolorów**
- **Obrys ze zmianą kolorów w prawo**
- **Obrys ze zmianą kolorów w lewo**



Przejścia wypełnienia od lewej do prawej: Liniowe, w prawo, w lewo

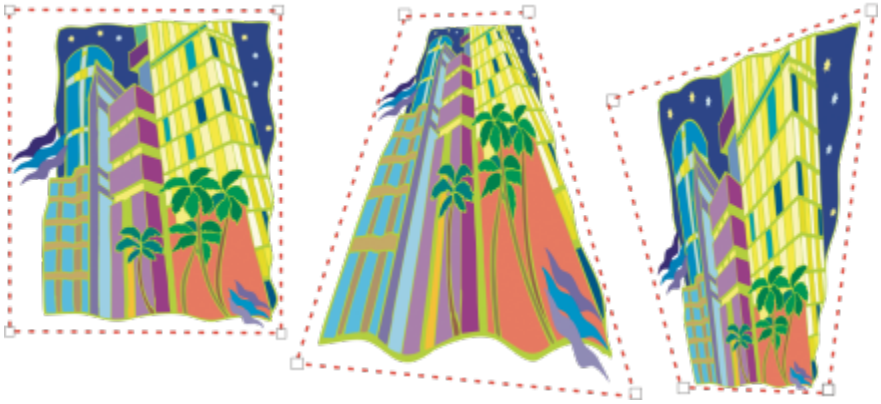
Aby oddzielić obiekt od linii obrysu

1 Zaznacz obiekt z obrysem za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .

2 Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Rozłącz obrys**.

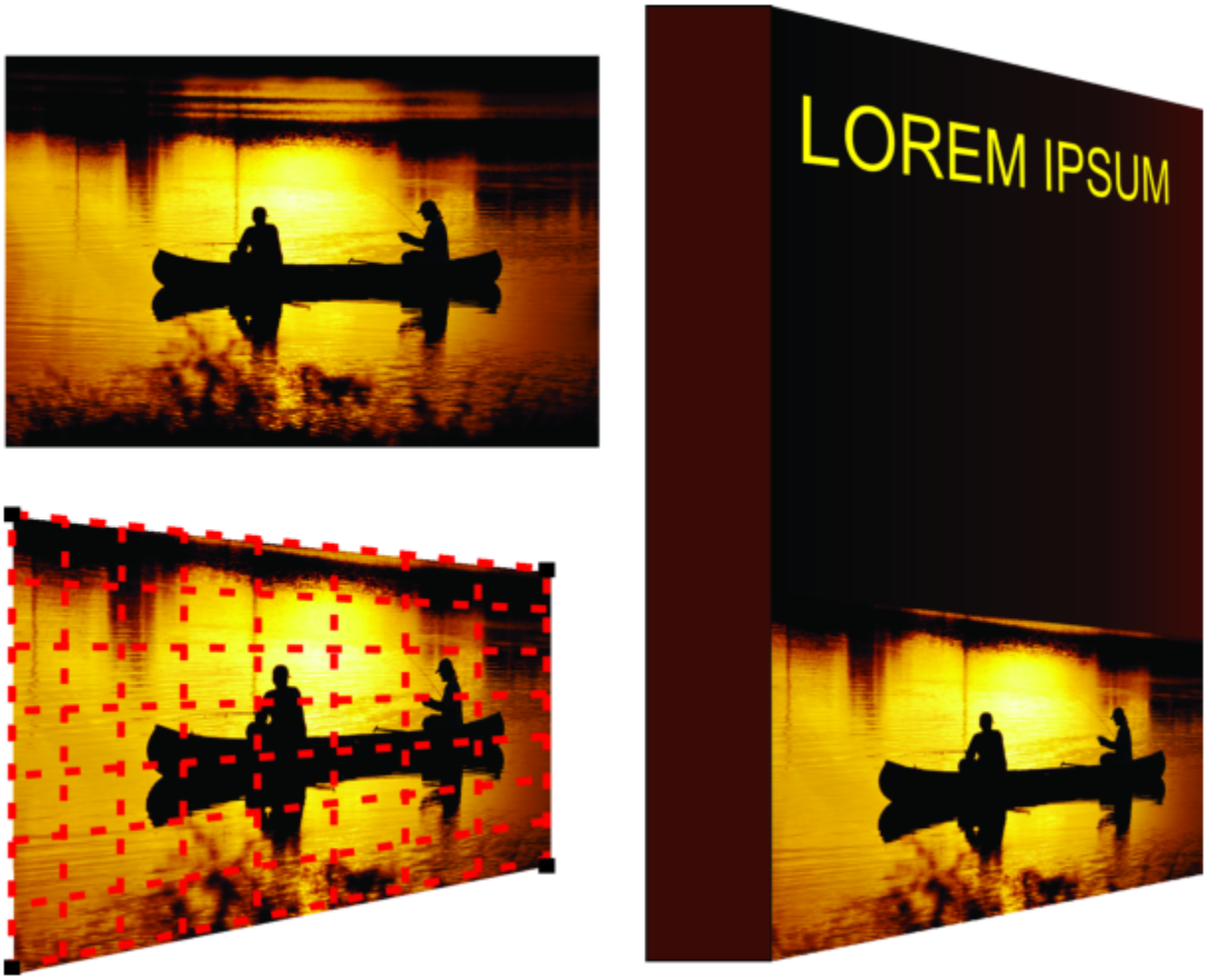
Stosuj perspektywę

Dodanie perspektywy do obiektów tworzy iluzję odległości i głębi. Efekt perspektywy można uzyskać, skracając jeden lub dwa boki obiektu. Efekt ten sprawia, że obiekt wydaje się oddalać w jednym lub dwóch kierunkach, co daje efekt perspektywy jednopunktowej lub dwupunktowej.



Grafika oryginalna (po lewej) i po zastosowaniu perspektywy jednopunktowej (w środku) i dwupunktowej (po prawej).

Program CorelDRAW umożliwia stosowanie perspektywy w obiektach wektorowych i mapach bitowych. Perspektywę można dodać interaktywnie w oknie rysunku.



Perspektywa dwupunktowa (dolna lewa) zastosowana do mapy bitowej (górna lewa).

Efekt perspektywy jest stosowany w sposób nieniszczący, co pozwala na jego edycję, usunięcie i przywrócenie oryginalnego obrazka w dowolnym momencie. Po dodaniu perspektywy do map bitowych można je przekształcać i manipulować nimi tak, jak innymi obiektami wektorowymi. Informacje na temat przekształcania obiektów można znaleźć w sekcji „Transformacje obiektów” na stronie 330.

Efekt perspektywy może być stosowany do obiektów pojedynczych lub zgrupowanych.



Perspektywa zastosowana do grupy obiektów wektorowych i map bitowych

Możesz też dodać efekt perspektywy do połączonych grup, takich jak obrysy, metamorfozy i głębie. Nie można stosować efektu perspektywy do tekstu akapitowego i symboli.

Perspektywę można dopasować, przenosząc węzły na siatce perspektywy lub punkty zbiegu. Przeniesienie węzła umożliwia edycję perspektywy dwupunktowej. Przeniesienie punktu zbiegu umożliwia edycję perspektywy jednopunktowej.

Po zastosowaniu efektu perspektywy można go skopiować na inne obiekty na rysunku, dopasować go lub usunąć z obiektu.

Aby zastosować perspektywę

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zastosować perspektywę jednopunktową	Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Dodaj perspektywę**. Naciśnij klawisz i przeciągnij węzeł.
Zastosować perspektywę dwupunktową	Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Dodaj perspektywę**. Przeciągnij węzły na zewnątrz siatki, aby zastosować właściwy efekt.

Naciśnięcie klawisza ogranicza swobodę przemieszczania węzłów do osi poziomej lub pionowej w celu utworzenia efektu perspektywy jednopunktowej.

Naciśnij klawisze + **Shift** podczas przeciągania, aby przenieść dwa sąsiadujące węzły symetrycznie do lub od punktu środkowego. Jest to funkcja przydatna przy symetrycznym zniekształcaniu obrazu.

Aby skopiować efekt perspektywy obiektu

1. Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować efekt perspektywy.
2. Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Kopiuj efekt** ▸ **Perspektywa z...**.
3. Zaznacz obiekt, z którego chcesz skopiować efekt perspektywy.



Do kopiowania efektu perspektywy można również użyć narzędzia **Pipeta atrybutów**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby skopiować efekty z jednego obiektu do drugiego” na stronie 347.

Aby dopasować perspektywę

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Kształt** 
2. Zaznacz obiekt z efektem perspektywy.
3. Przeciągnij węzeł na nową pozycję.



Naciśnięcie klawisza ogranicza swobodę przemieszczania węzłów do osi poziomej lub pionowej w celu utworzenia efektu perspektywy jednopunktowej.

Dzielenie, kadrowanie i usuwanie części obiektu z perspektywą spłaszcza efekt perspektywy, uniemożliwiając jego dalszą edycję.



Można także dostosować perspektywę jednopunktową, przeciągając punkt zbiegu.

Naciśnij klawisze + **Shift** podczas przeciągania, aby zbliżyć lub oddalić dwa sąsiadujące węzły wzdłuż osi poziomej lub pionowej. Jest to funkcja przydatna przy symetrycznym efekcie perspektywy.

Aby usunąć efekt perspektywy z obiektu

1. Zaznacz obiekt z efektem perspektywy.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Wyczyść perspektywę**.

Twórz głębie

Wrażenie trójwymiarowości obiektów można uzyskać przez utworzenie głębi. Głębie tworzy się przez rzutowanie punktów z obiektu i takie ich połączenie, aby powstało złudzenie trójwymiarowości. Program CorelDRAW pozwala też zastosować głębię wektorową do obiektu w grupie.

Po utworzeniu głębi wektorowej można skopiować lub sklonować jej atrybuty na wybrany obiekt. Klonowanie i kopiowanie przenosi atrybuty z jednego obiektu z efektem głębi na inny. Klonowanych ustawień głębi nie można jednak poddawać edycji niezależnie od obiektu głównego.

Kształt z nadaną głębią można zmienić, obracając go lub zaokrąglając jego narożniki.

Program CorelDRAW umożliwia także usuwanie głębi wektorowej.

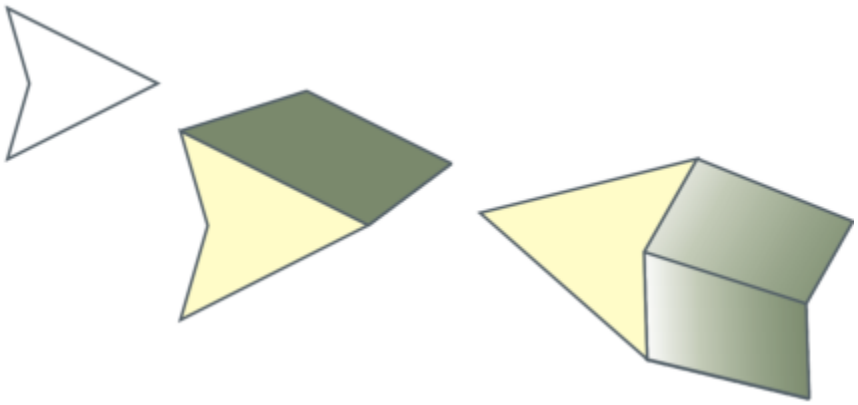
Fazy

Innym sposobem nadania obiektowi trójwymiarowego wyglądu jest zastosowanie do głębi efektu fazowanej krawędzi. Faza tworzy iluzję, że krawędzie obiektu z nadaną głębią zostały ścięte pod kątem. Efektem tym można sterować, określając wartości kąta i głębokości fazowania.

Efekt fazy można utworzyć bez nadawania obiektowi efektu głębi. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Twórz efekty fazy” na stronie 586.

Wypełnianie głębi

Wybrane wypełnienie można zastosować do całej głębi lub tylko do powierzchni pogłębionych. Każdą powierzchnię można indywidualnie pokryć wypełnieniem albo nałożyć je w taki sposób, aby pokryło cały obiekt bez naruszenia deseniu lub tekstury wypełnienia.



Od lewej do prawej: kształt prosty, kształt z wypełnieniem głębi w postaci jednolitego koloru, kształt z gradientowym wypełnieniem głębi i zastosowanym obrotem

Oświetlenie

Głębie można wzbogacić, stosując źródła światła. Maksymalnie można dodać trzy źródła rzucające na obiekt z głębią światło o różnym natężeniu. Gdy źródła światła nie są już potrzebne, można je usunąć.

Punkty zbiegu

Można tworzyć głębie wektorowe, w których linie głębi zbiegają się w punkcie zbiegu. Punkt zbiegu określonej głębi wektorowej można skopiować na inny obiekt, aby uzyskać wrażenie, że oba obiekty zbiegają się ku temu samemu punktowi.

Głębiom można także nadać różne punkty zbiegu.



Głębie z różnymi punktami zbiegu

Po ustawieniu trybu skupienia obiektu z efektem głębi obiekt i efekt są razem wprowadzane w tryb skupienia. W trybie skupienia można oddzielnie zaznaczać i edytować obiekt i efekt. Więcej informacji na temat trybu skupienia można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.

Aby utworzyć głębię

1. Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Głębia** .
3. Z listy **Wzorce** na pasku właściwości wybierz odpowiedni wzorzec.
4. Wybierz typ głębi z listy **Typ głębi** na pasku właściwości.

Głębię można edytować za pomocą inspektora **Głębia** (**Efekty** ▸ **Głębia**).

Aby skopiować lub sklonować głębię

1. Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować głębię.
2. Kliknij menu **Obiekt**, a następnie kliknij jedno z następujących poleceń:
   - **Kopiuj efekt** ▸ **Głębia z**
   - **Klonuj efekt** ▸ **Głębia z**
3. Kliknij obiekt, którego właściwości głębi chcesz skopiować.

Do kopiowania głębi można również użyć narzędzia **Pipeta atrybutów** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby skopiować efekty z jednego obiektu do drugiego” na stronie 347.

Aby zmienić formę głębi wektorowej

Aby	Wykonaj następujące czynności
Obrócić głębię	Zaznacz obiekt z głębią. Kliknij przycisk **Obrót głębi** na pasku właściwości. Przeciągnij głębię w żądanym kierunku.
Zmienić kierunek głębi	Używając narzędzia **Głębia**, kliknij głębię. Kliknij punkt zbiegu i przeciągnij go w żądanym kierunku.
Zmienić głębokość głębi	Używając narzędzia **Głębia**, kliknij głębię. Przeciągnij suwak między interakcyjnymi uchwytami wektora.
Zaokrąglić narożniki prostokąta lub kwadratu z głębią	W przyborniku kliknij narzędzie **Kształt**. Przeciągnij węzeł narożnika wzdłuż konturu prostokąta lub kwadratu.

Aby usunąć głębię wektorową

1. Zaznacz obiekt z głębią.
2. Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Wyczyść głębię**.

Aby usunąć głębię wektorową, możesz również nacisnąć przycisk **Wyczyść głębię** na pasku właściwości.

Aby zastosować wypełnienie do głębi

1. Zaznacz obiekt z głębią za pomocą narzędzia **Głębia**.
2. Kliknij przycisk **Kolor głębi** na pasku właściwości.
3. Kliknij jeden z następujących przycisków:
   - **Użyj wypełnienia obiektu** — powoduje zastosowanie do głębi wypełnienia obiektu.
   - **Użyj koloru jednolitego** — powoduje zastosowanie do głębi koloru jednolitego.
   - **Użyj cieniowania** — powoduje zastosowanie do głębi wypełnienia gradientowego.

Obiektowi można nadać nieprzerwane wypełnienie deseniem lub teksturą, zaznaczając pole wyboru **Jak na płaszczyźnie** przed kliknięciem przycisku **Użyj wypełnienia obiektu**.

Aby zastosować fazowane krawędzie do głębi

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Głębia**.
2. Zaznacz obiekt z głębią.
3. Kliknij przycisk **Fazy głębi** na pasku właściwości.
4. Zaznacz pole wyboru **Użyj fazy**.
5. Wpisz odpowiednią wartość w polu **Głębokość fazy**.
6. Wpisz odpowiednią wartość w polu **Kąt fazy**.

W celu określenia głębokości i kąta fazy można również skorzystać z pola **Interakcyjny widok fazy**  , znajdującego się poniżej pola wyboru **Użyj fazy**.

Można wyświetlić jedynie fazę i ukryć głębię, włączając pole wyboru **Pokaż tylko fazę**.

Aby dodać światła do głębi

1. Zaznacz obiekt z głębią.
2. Kliknij przycisk **Oświetlenie głębi** na pasku właściwości.
3. Zaznacz dowolne z trzech numerowanych pól wyboru.
   Dane źródła światła są reprezentowane przez ponumerowane kółka umieszczone w oknie podglądu.
4. Przeciągnij ponumerowane kółka w oknie **Podgląd intensywności światła**, aby określić położenie źródeł światła.

Można również

Dopasować intensywność źródła światła	Przesuń suwak **Intensywność** obok numerowanego pola wyboru.
Usunąć źródło światła	Usuń zaznaczenie numerowane pole wyboru.

Aby zmienić punkt zbiegu głębi

Aby	**Wykonaj następujące czynności**
Zablokować punkt zbiegu	Kliknij dwukrotnie obiekt z głębią. Wybierz pozycję **PZ do obiektu** lub **PZ do strony** z listy **właściwości punktu zbiegu** na pasku właściwości.
Skopiować punkt zbiegu	Kliknij dwukrotnie obiekt z głębią, dla którego chcesz zmienić punkt zbiegu. Z listy **Właściwości punktu zbiegu** na pasku właściwości wybierz pozycję **Kopiuj PZ z**. Zaznacz obiekt z efektem głębi, z którego chcesz skopiować punkt zbiegu.
Ustawić jeden punkt zbiegu dla dwóch głębi	Kliknij dwukrotnie obiekt z głębią. Z listy **Właściwości punktu zbiegu** na pasku właściwości wybierz opcję **Wspólny PZ**. Zaznacz obiekt z głębią, którego punkt zbiegu będzie wspólny.

Twórz efekty fazy

Za pomocą efektu fazy można nadać głębię 3D obiektowi graficznemu lub tekstowemu, aby sprawiał wrażenie, że na krawędziach są zbocza (ukośnie ścięte). W efektach fazy można stosować zarówno kolory dodatkowe, jak i kolory rozbarwiane (CMYK), można je więc z powodzeniem zastosować w pracach przeznaczonych do druku.

Efekt fazy można w dowolnej chwili usunąć.

Efekty fazy można stosować tylko do obiektów wektorowych i tekstu ozdobnego, ale nie do map bitowych.

Style fazy

Do wyboru są następujące style fazy:

- **Miękka krawędź** — tworzy fazowane powierzchnie wyglądające na zacienione w niektórych obszarach.
- **Płaskorzeźba** — nadaje obiektowi wygląd płaskorzeźby.



Od lewej do prawej: logo bez efektu fazy, z efektem fazy Miękka krawędź, z efektem fazy Płaskorzeźba

Powierzchnie fazowane

Można wpływać na intensywność efektu fazy, określając szerokość fazowanej powierzchni.

Oświetlenie i kolor

Obiekt z efektem fazy wygląda na oświetlony białym światłem rozproszonym (światłem otoczenia) i światłem reflektorowym. Światło rozproszone ma małą intensywność i nie można go zmienić. Światło reflektorowe domyślnie jest również białe, lecz można zmienić jego kolor, intensywność i położenie. Zmiana koloru światła reflektorowego wpływa na kolor fazowanych powierzchni. Zmiana intensywności światła reflektorowego powoduje rozjaśnienie lub przyciemnienie fazowanych powierzchni. Zmiana położenia światła reflektorowego wpływa na to, które z fazowanych powierzchni wyglądają na oświetlane.

Zmiana położenia światła reflektorowego polega na określeniu jego kierunku i wysokości. Kierunek określa, gdzie w płaszczyźnie obiektu znajduje się źródło światła (np. na lewo lub na prawo od obiektu). Wysokość określa, jak wysoko względem płaszczyzny obiektu znajduje się światło reflektorowe. Na przykład światło reflektorowe można umieścić równo z horyzontem (wysokość odpowiadająca kątowi 0°) lub bezpośrednio nad obiektem (wysokość odpowiadająca kątowi 90°).

Ponadto można zmienić kolor fazowanych powierzchni znajdujących się w cieniu, określając kolor cienia.

Po ustawieniu trybu skupienia obiektu z efektem fazowania obiekt i efekt są razem wprowadzane w tryb skupienia. W trybie skupienia można oddzielnie zaznaczać i edytować obiekt i efekt. Więcej informacji na temat trybu skupienia można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.

Aby utworzyć efekt fazy Miękka krawędź

1. Zaznacz obiekt, który jest zamknięty i do którego zastosowano wypełnienie.
2. Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Faza**.
3. W inspektorze **Faza** włącz opcję **Miękka krawędź**.
4. Włącz jedną z następujących opcji w obszarze **Przesunięcie fazy**:
   - **Do środka** — umożliwia utworzenie fazowanych powierzchni stykających się pośrodku obiektu.
   - **Odległość** — umożliwia określenie szerokości fazowanych powierzchni. W polu **Odległość** wpisz odpowiednią wartość.
5. Kliknij przycisk **Zastosuj**.

Można również

Zmienić kolor fazowanych powierzchni w cieniu	Wybierz kolor za pomocą selektora kolorów **Kolor cienia**. Fazowane powierzchnie przybiorą odcień określonego koloru cienia.
Wybrać kolor światła reflektorowego	Wybierz kolor za pomocą selektora kolorów **Kolor światła**.
Zmienić intensywność światła reflektorowego	Przesuń suwak **Intensywność**.
Określić położenie światła reflektorowego	Przesuń dowolny z następujących suwaków: • **Kierunek** • **Wysokość** Wartości kierunku należą do zakresu od 0° do 360°; wartości wysokości należą do zakresu od 0° do 90°.



Efekty fazy można stosować tylko do tekstu ozdobnego. Tekst akapitowy można przekształcić w tekst ozdobny, zaznaczając tekst za pomocą narzędzia **Wskaźnik** i klikając kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Przekształć w tekst ozdobny**.

Najmniejsza wartość wysokości (0°) powoduje umieszczenie światła reflektorowego w płaszczyźnie obiektu, największa wartość wysokości (90°) powoduje umieszczenie światła reflektorowego bezpośrednio nad obiektem.

Efekt koloru cienia jest najbardziej widoczny, gdy światło reflektorowe znajduje się blisko płaszczyzny obiektu (mała wartość wysokości).

Mając daną wartość wysokości, można zmienić położenie światła reflektorowego przez zmianę wartości kierunku. Na przykład na wysokości określonej kątem 45° wymienione poniżej wartości kierunku określają położenie światła reflektorowego następująco:

- 45° umieszcza światło reflektorowe w prawym górnym rogu.
- 135° umieszcza światło reflektorowe w lewym górnym rogu.
- 225° umieszcza światło reflektorowe w lewym dolnym rogu.
- 315° umieszcza światło reflektorowe w prawym dolnym rogu.

Aby utworzyć efekt Płaskorzeźba

1. Zaznacz obiekt, który jest zamknięty i do którego zastosowano wypełnienie.
2. Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Faza**.
3. W inspektorze **Faza** włącz opcję **Płaskorzeźba**.
4. W polu **Odległość** wpisz małą wartość.
5. Aby zmienić intensywność światła reflektorowego, przesuń suwak **Intensywność**.
6. Aby określić kierunek światła reflektorowego, przesuń suwak **Kierunek**.
7. Kliknij przycisk **Zastosuj**.

   Jeśli chcesz, aby efekt fazy był bardziej widoczny, wpisz większą wartość w polu **Odległość** i ponownie zastosuj efekt.

Można również

Wybrać kolor cienia	Wybierz kolor za pomocą selektora kolorów **Kolor cienia**.
Wybrać kolor światła reflektorowego	Wybierz kolor za pomocą selektora kolorów **Kolor światła**.

Efekt fazy Płaskorzeźba uzyskuje się przez utworzenie dwóch duplikatów obiektu. Duplikaty zostają przesunięte w przeciwne strony: jeden do źródła światła, a drugi od źródła światła. Kolor duplikatu umieszczonego bliżej światła reflektorowego jest mieszaniną kolorów światła reflektorowego i obiektu; zależy on od intensywności światła. Kolor duplikatu umieszczonego dalej od światła reflektorowego jest 50-procentową mieszaniną koloru cienia i koloru obiektu.

Dla stylu fazy Płaskorzeźba suwak **Wysokość** jest wyłączony.

Aby usunąć efekt fazy

1. Zaznacz obiekt, do którego zastosowano efekt fazy.
2. Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Wyczyść efekt**.

Dodawanie cieni i cieni wewnętrznych

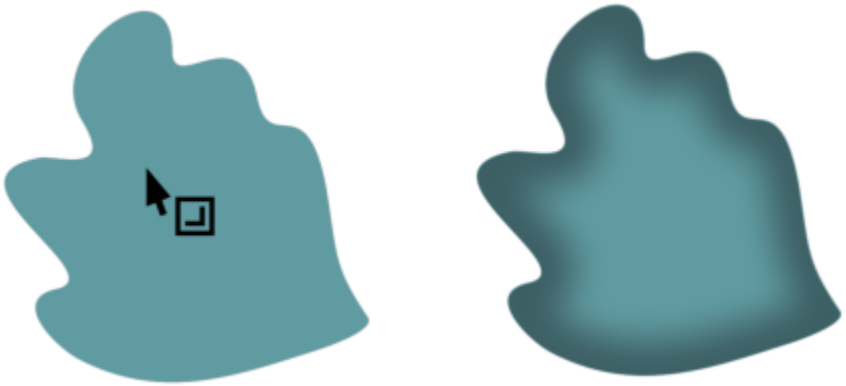
Cienie i cienie wewnętrzne symulują światło padające na obiekty, dodając głębię 3D dla bardziej realistycznego wyglądu. Cienie pojawiają się za lub pod obiektami, a cienie wewnętrzne wewnątrz obiektów.

Cienie i cienie wewnętrzne można dodawać do większości obiektów lub grup obiektów, włącznie z tekstem i mapami bitowymi.

Cienie i cienie wewnętrzne można dodawać interaktywnie lub przy użyciu wzorców. Po dodaniu cienia można go edytować. Na przykład można dostosować atrybuty, takie jak kolor, krycie, przesunięcie i wtapianie. Cienie można edytować interaktywnie, przy użyciu kontroli wektorowej lub elementów sterujących na pasku właściwości.



Cień dodany do obiektu. Efekt wtapiania zmiękcza krawędzie cienia po prawej stronie.



Obiekt z zastosowanym cieniem wewnętrznym



Zmieniając ustawienia cienia wewnętrznego, można zmienić wygląd obiektu. Ten sam obiekt tekstowy z różnymi ustawieniami cieni wewnętrznych.

Po utworzeniu cienia można skopiować lub sklonować jego atrybuty na wybrany obiekt. Przy kopiowaniu cienia oryginał i kopia nie są połączone i można je niezależnie poddawać edycji. Przy klonowaniu atrybuty cienia obiektu głównego są automatycznie nadawane jego klonowi.

Większą kontrolę nad cieniem można uzyskać, oddzielając go od odpowiadającego mu obiektu. Na przykład można edytować cień tak, jak przezroczystość.Ponadto można oddzielić cień od jego obiektu, aby można było zastosować zarówno cień wewnętrzny, jak i cień do obiektu.

Tak jak w wypadku przezroczystości, do cienia można zastosować tryb scalania, aby określić, jak kolor cienia ma być mieszany z kolorem obiektu pod spodem. Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Tryby scalania” na stronie 467.

Można usuwać cienie i cienie wewnętrzne.

Po ustawieniu trybu skupienia obiektu z efektem cienia obiekt i efekt są razem wprowadzane w tryb skupienia. W trybie skupienia można oddzielnie zaznaczać i edytować obiekt i efekt. Więcej informacji na temat trybu skupienia można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.

Cienie i głębie tworzone w programie CorelDRAW doskonale sprawdzają się w druku, jednak nie nadają się do realizacji na takich urządzeniach, jak wycinarki folii winylowej i plotery. Do tego rodzaju projektów potrzebne są cienie do wycinania. Aby

dodać do obiektu cień do wycinania, należy użyć cienia blokowego. Więcej informacji na temat cieni blokowych można znaleźć w sekcji „Dodawanie cieni blokowych” na stronie 594.

Cień do wycinania można utworzyć także przez zduplikowanie obiektu, wypełnienie duplikatu ciemnym kolorem, a następnie umieszczenie go za obiektem oryginalnym.

Do tworzenia cieni można także użyć głębi.

Dodawanie cienia lub cienia wewnętrznego

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Cień** .

2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodawanie cienia	Na pasku właściwości kliknij narzędzie **Cień** . Przeciągnij od środka obiektu do pozycji, w której chcesz upuścić cień. Aby dodać cień perspektywy, przeciągnij wskaźnik z krawędzi obiektu.
Dodawanie cienia wewnętrznego	Na pasku właściwości kliknij narzędzie **Cień wewnętrzny** . Przeciągaj wskaźnik ze środka obiektu, dopóki cień wewnętrzny nie osiągnie właściwego rozmiaru. Im bliżej krawędzi przeciągniesz uchwyt końcowy, tym węższy stanie się cień wewnętrzny. Wskazówka: Aby przesunąć cień wewnętrzny, należy przeciągnąć poza krawędzie i prostokąt ograniczający obiekt.



Cień płaski (po lewej) i cień perspektywy (po prawej)

Cieni nie można dodawać do połączonych grup, tj. obiektów po zastosowaniu efektu metamorfozy, obiektów z konturem, obiektów z fazą, obiektów z głębią, obiektów utworzonych za pomocą narzędzia **Środki artystyczne** ani do innych cieni.

Cieni nie można dodawać do mapy bitowej, która została ukształtowana przez obwiednię, lub do obiektów, do których zastosowano efekty mapy bitowej.

Do obiektu można zastosować tylko jeden cień — cień lub cień wewnętrzny, nie obydwa. Można jednak użyć grupowania, aby zastosować obydwa cienie do tego samego obiektu. Na przykład, można zastosować cień wewnętrzny do obiektu, utworzyć grupę z tego obiektu, a następnie zastosować cień do grupy.

Cień można także dodać, wybierając pozycję z menu **Lista wzorców** na pasku właściwości.



U góry: Różne wzorce cienia zastosowane do obiektu. U dołu: Różne wzorce cienia wewnętrznego zastosowane do obiektu.

Edytowanie cienia lub cienia wewnętrznego

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Cień**.

2 Kliknij obiekt z cieniem.

3 Aby określić atrybuty cienia, użyj następujących elementów sterujących na pasku właściwości:

- **Kolor cienia** — aby wybrać kolor cienia
- **Tryb scalania** — aby wybrać sposób wtapiania koloru cienia z kolorem obiektu znajdującego się poniżej. Domyślny tryb scalania **Mnożenie** daje naturalnie wyglądające cienie.
- **Krycie cienia** — aby dostosować przezroczystość cienia.
- **Wtapianie cienia** — aby wyostrzyć lub zmiękczyć krawędzie cienia.
- **Kierunek wtapiania** — aby zmiękczyć krawędzie cienia w kierunku wnętrza cienia, na zewnątrz cienia lub w obu kierunkach. Cienie wyglądają bardziej realistycznie, gdy stosuje się je z wtapianiem rozmywania gaussowskiego, które jest opcją domyślną. Opcje Wewnętrzne i Średnie nie są dostępne dla cieni wewnętrznych.
- **Krawędź wtapiania** — aby wybrać typ wtapiania. Ten element sterujący jest niedostępny w przypadku wtapiania typu Rozmywanie gaussowskie.
- **Szerokość cienia wewnętrznego** — aby ustawić szerokość cienia wewnętrznego, który nie jest przesunięty.
- **Przesunięcie cienia** — aby zmienić odległość między cieniem a krawędzią obiektu. W przypadku cieni zmiana przesunięcia sprawia, że obiekt wydaje się być bliżej lub dalej od tła.

Można również

Edytowanie cienia perspektywy	Użyj dowolnego z następujących elementów sterujących: • **Kąt cienia** — aby ustawić kierunek cienia • **Rozciąganie cienia** — aby ustawić długość cienia • **Wyrazistość cienia** — aby dostosować osłabianie cienia Uwaga: Te elementy regulacyjne są niedostępne w przypadku cieni wewnętrznych i cieni płaskich.

Można również



Cienie perspektywy z różnymi wartościami kąta, rozciągania i osłabiania

Zapisywanie ustawień niestandardowych jako wzorca	Kliknij przycisk **Dodaj wzorzec** + i wpisz nazwę wzorca cienia. Wzorce cieni są zapisywane w folderze **Dokumenty/Corel/Corel Content/CorelDRAW/Presets/Shadow** folder.
Usuwanie niestandardowego wzorca cienia	Wybierz wzorzec niestandardowy w oknie **Lista wzorców** i kliknij przycisk **Usuń wzorzec** —.

Kopiowanie lub klonowanie cienia lub cienia wewnętrznego

1. Wybierz obiekt, do którego chcesz skopiować lub sklonować cień.
2. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Kopiowanie cienia	Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Kopiuj efekt** ▸ **Cień z** i kliknij cień obiektu.
Kopiowanie cienia wewnętrznego	Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Kopiuj efekt** ▸ **Cień z** i kliknij cień wewnętrzny obiektu.
Klonowanie cienia	Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Klonuj efekt** ▸ **Cień z** i kliknij cień obiektu.
Klonowanie cienia wewnętrznego	Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Klonuj efekt** ▸ **Cień z** i kliknij cień wewnętrzny obiektu.

Do kopiowania cienia lub cienia wewnętrznego można także użyć narzędzia **Pipeta atrybutów**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby skopiować efekty z jednego obiektu do drugiego” na stronie 347.

Można także skopiować cień z jednego obiektu do drugiego przy użyciu przycisku **Kopiuj właściwości cienia** na pasku właściwości.

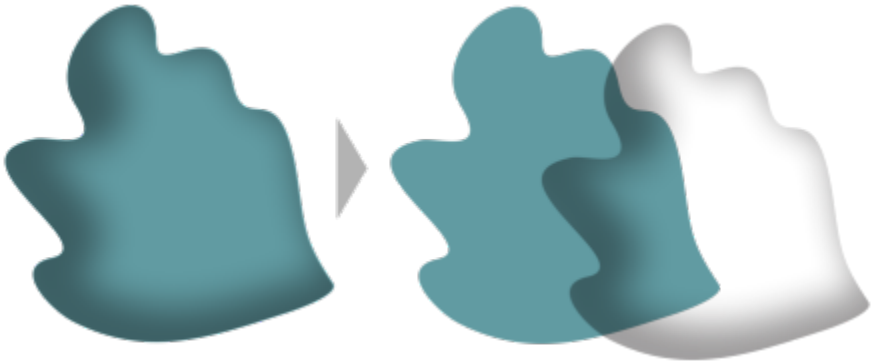
Oddzielanie cienia lub cienia wewnętrznego od obiektu

1 Zaznacz cień lub cień wewnętrzny obiektu za pomocą narzędzia **Wskaźnik**.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Rozłącz cień**.
- Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Rozłącz cień wewnętrzny**.

3 Kliknij pusty obszar w oknie rysunku, aby usunąć zaznaczenie obiektu i cienia, a następnie przeciągnij cień.



Oddzielanie cienia wewnętrznego od obiektu

Ta procedura umożliwia zastosowanie do obiektu cienia wewnętrznego i cienia. Na przykład można zastosować cień do obiektu, rozłączyć cień, a następnie zastosować cień wewnętrzny do obiektu.

Usuwanie cienia lub cienia wewnętrznego

1 Zaznacz cień obiektu.

2 Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Wyczyść cień**.

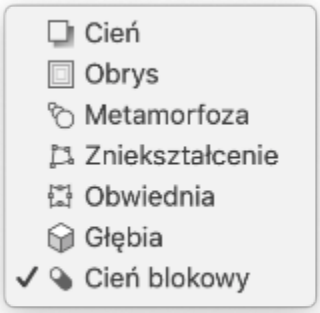
Aby usunąć cień z obiektu, możesz także wybrać cień i kliknąć przycisk **Wyczyść cień** na pasku właściwości.

Dodawanie cieni blokowych

Narzędzie **Cień blokowy** w programie CorelDRAW umożliwia dodawanie cieni jednolitych do obiektów i tekstu. W przeciwieństwie do cieni standardowych i głębi, cienie blokowe składają się z prostych linii, przez co idealnie nadają się do sitodruku i robienia znaków.



Tekst z cieniem blokowym



Narzędzie Cień blokowy znajduje się na palecie Interakcyjne narzędzie.

Można dostosowywać głębokość i kierunek, a także kolor cienia blokowego. Cień blokowy może zawierać otwory, lecz można je usunąć w celu utworzenia jednolitego obiektu złożonego z krzywych.

Domyślnie cień blokowy jest generowany z obrysu obiektu. Można także zdecydować się na zignorowanie obrysu i rozpoczęcie cienia blokowego od krawędzi obiektu. Efekt tej opcji jest lepiej bardziej oczywisty, gdy obiekt zawiera gruby obrys. Dodatkowo można rozszerzyć cień blokowy generowany z obrysu obiektu.



U góry: tekst oryginalny. W dolnym wierszu do tekstu dodawane są różne cienie blokowe. U dołu po lewej: cień blokowy rozciąga się od obrysu obiektu. Pośrodku: cień blokowy ignoruje obrys. U dołu po prawej: cień blokowy zostaje rozszerzony.

W przypadku planowania druku lub eksportu dokumentu można określić ustawienia cienia blokowego zgodnie ze swoimi potrzebami. Na przykład można ustawić cień blokowy do nadrukowania, tzn. do wydrukowania na wierzchu obiektów leżących niżej. Ponadto nakładające się obszary między obiektem a jego cieniem blokowym można usunąć podczas eksportowania lub drukowania dokumentu.

Cienie blokowe można usunąć z obiektów w dowolnym momencie.

Po ustawieniu trybu skupienia obiektu z cieniem blokowym obiekt i cień blokowy są razem wprowadzane w tryb skupienia. W trybie skupienia można oddzielnie wybierać i edytować obiekt i cień blokowy. Więcej informacji na temat trybu skupienia można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.

Aby dodać cień blokowy

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Cień blokowy** .

2 Kliknij obiekt, a następnie przeciągnij go w odpowiednim kierunku, aż zostanie utworzony cień blokowy o odpowiednich rozmiarach.

Cienia blokowego nie można dodać do mapy bitowej, która została ukształtowania przez obwiednię.

Aby edytować cień blokowy

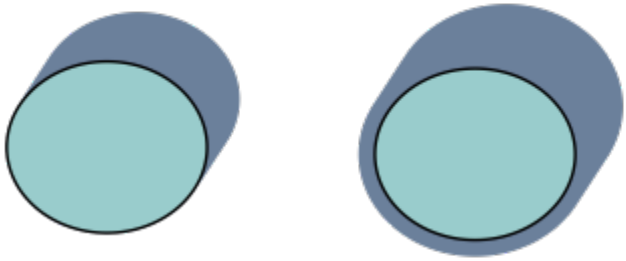
1 Kliknij obiekt przy użyciu narzędzia **Cień blokowy** .

2 Wykonaj dowolne zadania z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dopasować głębokość cienia blokowego	Wpisz wartość w polu **Głębokość**. Wskazówka: Można także dostosować głębokość, przeciągając uchwyt wektora w oknie rysunku.
Ustawić kierunek cienia blokowego	Wpisz wartość w polu **Kierunek**. Ta wartość określa kąt cienia blokowego względem obiektu. Wskazówka: Można także zmienić kierunek cienia blokowego, przeciągając uchwyt w oknie rysunku.
Zmienić kolor cienia blokowego	Wybierz kolor z selektora **Kolor cienia bloku** na pasku właściwości. Wskazówka: Kolor można także zmienić, przeciągając go z palety kolorów do uchwytu wektora w oknie rysunku.
Usunąć otwory z cienia blokowego	Kliknij przycisk **Usuń otwory** na pasku właściwości, aby go włączyć.



Dopasowywanie głębokości cienia blokowego

Aby	Wykonaj następujące czynności
	 *U góry: Cień blokowy z otworami. U dołu: Ten sam cień blokowy z usuniętymi otworami.*
Rozszerzyć cienie blokowe generowane z obrysu	Na pasku właściwości kliknij przycisk **Generuj z obrysu obiektu**, aby go włączyć. Wpisz wartość w polu **Rozszerz cień blokowy** na pasku właściwości.  *Cień blokowy po prawej stronie jest rozszerzony.*
Zignorować obrys podczas generowania cienia blokowego	Na pasku właściwości kliknij przycisk **Generuj z obrysu obiektu**, aby go wyłączyć.

Aby ustawić opcje drukowania i eksportowania dla cieni blokowych

1 Kliknij obiekt przy użyciu narzędzia **Cień blokowy**.

2 Wykonaj dowolne zadania z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Ustawić cień do wydrukowania na wierzchu obiektów leżących niżej	Kliknij przycisk **Nadrukuj cień blokowy**.
Przyciąć obszary zachodzące między obiektem i jego cieniem blokowym	Kliknij przycisk **Uprość**. 

Aby	Wykonaj następujące czynności
	Dolny wiersz przedstawia cień blokowy przycięty w celu usunięcia obszaru, w którym tekst i cień blokowy zachodzą na siebie.

Aby usunąć cień blokowy

1 Kliknij cień blokowy przy użyciu narzędzia **Cień blokowy**.

2 Kliknij przycisk **Wyczyść cień blokowy** na pasku właściwości.

Obiekty metamorfozy

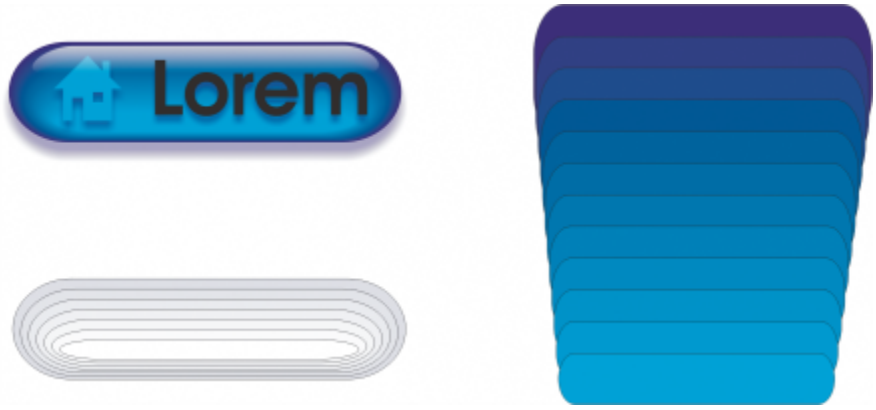
Program CorelDRAW umożliwia tworzenie metamorfoz, takich jak metamorfoza wzdłuż prostej, metamorfoza wzdłuż ścieżki i metamorfoza złożona. Metamorfozy są często używane do tworzenia realistycznych cieni i refleksów świetlnych na obiektach.



Refleksy świetlne i cienie na obiektach po prawej stronie zostały utworzone przy użyciu metamorfoz.

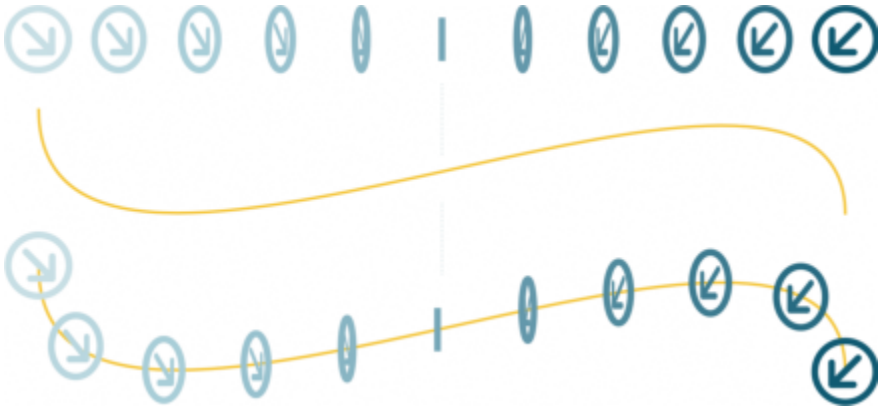
W metamorfozie wzdłuż prostej widoczne są kolejne fazy przemiany kształtu i rozmiaru przy przejściu od jednego obiektu do drugiego. Kolory konturu i wypełnienia obiektów pośrednich przechodzą stopniowo prostą ścieżką przez spektrum kolorów. W konturach obiektów pośrednich widoczna jest stopniowa przemiana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

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



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

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



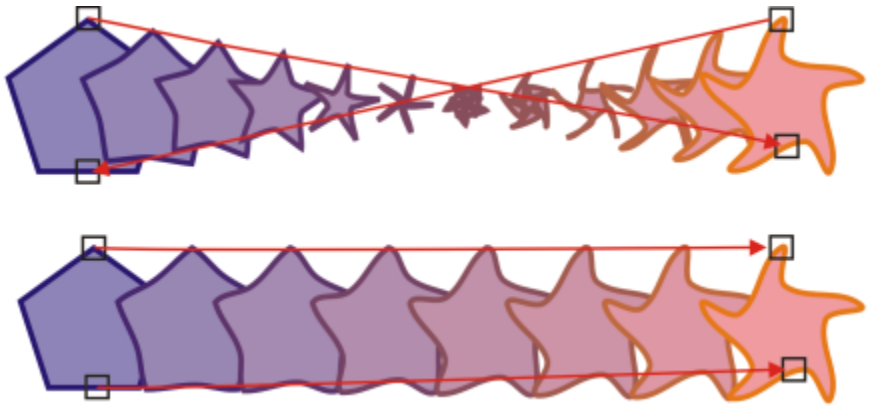
Metamorfozę wzdłuż prostej (na górze) ułożono na linii krzywej (na dole).

Wygląd metamorfozy można zmienić, dostosowując liczbę obiektów pośrednich i odległość między nimi, przejścia kolorów w metamorfozie, węzły odwzorowania metamorfozy oraz jej obiekt początkowy i końcowy. Części metamorfozy podzielonej lub złożonej można połączyć w celu utworzenia pojedynczego obiektu.



Ta metamorfoza złożona składa się z trzech metamorfoz.

Metamorfozę można także podzielić i usunąć.



Mapując węzły, można kontrolować wygląd metamorfozy. Dwa węzły wielokąta zostały odwzorowane na dwa węzły gwiazdy, przez co uzyskano płynniejsze przejście (na dole).

Po ustawieniu trybu skupienia obiektów w metamorfozie obiekt i metamorfoza są razem wprowadzane w tryb skupienia. W trybie skupienia można oddzielnie wybierać i edytować obiekt i metamorfozę. Więcej informacji na temat trybu skupienia można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.

Aby utworzyć metamorfozę obiektów

Aby	Wykonaj następujące czynności
Utworzyć metamorfozę wzdłuż prostej	W przyborniku kliknij narzędzie **Metamorfoza**. Zaznacz pierwszy obiekt i przeciągnij wskaźnik na drugi obiekt.
Utworzyć metamorfozę wzdłuż ścieżki narysowanej odręcznie	W przyborniku kliknij narzędzie **Metamorfoza**. Zaznacz pierwszy obiekt. Przytrzymaj klawisz i przeciągając wskaźnik, narysuj linię biegnącą do drugiego obiektu.
Dopasować metamorfozę do ścieżki	W przyborniku kliknij narzędzie **Metamorfoza**. Kliknij przycisk **Właściwości ścieżki** na pasku właściwości. Kliknij polecenie **Nowa ścieżka**. Za pomocą zakrzywionej strzałki kliknij ścieżkę, do której chcesz dopasować metamorfozę.
Rozciągnąć metamorfozę wzdłuż całej ścieżki	Zaznacz metamorfozę już dopasowaną do ścieżki. Kliknij przycisk **Więcej opcji przejścia** na pasku właściwości, a następnie kliknij przycisk **Przejście wzdłuż całej ścieżki**.
Utworzyć metamorfozę złożoną	Za pomocą narzędzia **Metamorfoza** przeciągnij wskaźnik z obiektu na obiekt początkowy lub końcowy innej metamorfozy.

Metamorfozy obiektów można również dokonać za pomocą inspektora **Metamorfoza** (**Efekty** ▸ **Metamorfoza**).

Aby skopiować lub sklonować metamorfozę

1. Zaznacz dwa obiekty, które chcesz poddać metamorfozie.
2. Kliknij menu **Obiekt**, a następnie kliknij jedno z następujących poleceń:
   - **Kopiuj Efekt** ▸ **Metamorfoza z**
   - **Klonuj Efekt** ▸ **Metamorfoza z**
3. Zaznacz metamorfozę, której atrybuty chcesz skopiować lub sklonować.

Metamorfozy złożonej nie można kopiować ani klonować.

Metamorfozę można także skopiować za pomocą narzędzia **Pipeta atrybutów** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby skopiować efekty z jednego obiektu do drugiego” na stronie 347.

Aby ustawić liczbę obiektów pośrednich w metamorfozie

1 Zaznacz metamorfozę.
2 Wpisz wartość w polu **Obiekty metamorfozy** na pasku właściwości.
3 Naciśnij klawisz **Return**.

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

Aby ustawić odległość między obiektami w metamorfozie dopasowywanej do ścieżki

1 Zaznacz metamorfozę dopasowywaną do ścieżki.
2 Kliknij przycisk **Odstęp metamorfozy** na pasku właściwości.
3 Wpisz wartość w polu **Obiekty metamorfozy** na pasku właściwości.
4 Naciśnij klawisz **Return**.

Jeśli zostało użyte polecenie **Wzdłuż całej ścieżki**, to przycisk **Odstęp metamorfozy** jest niedostępny.

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

Aby ustawić przejście kolorów w metamorfozie

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

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

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

Aby odwzorować węzły metamorfozy

1 Zaznacz metamorfozę.

2 Kliknij przycisk **Więcej opcji metamorfozy** na pasku właściwości, a następnie kliknij przycisk **Mapuj węzły**.

3 Kliknij węzeł w obiekcie początkowym i w obiekcie końcowym.

Aby pracować z obiektem początkowym lub końcowym metamorfozy

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zaznaczyć obiekt początkowy lub końcowy	Zaznacz metamorfozę, kliknij przycisk **Obiekty początkowy i końcowy** na pasku właściwości, a następnie kliknij polecenie **Pokaż początek** lub **Pokaż koniec**.
Zmienić obiekt początkowy lub końcowy metamorfozy	Zaznacz metamorfozę, kliknij przycisk **Obiekty początkowy i końcowy** na pasku właściwości, a następnie kliknij polecenie **Nowy początek** lub **Nowy koniec**. Kliknij obiekt poza metamorfozą, który chcesz zastosować jako jej początek lub koniec.
Wyeliminować obiekt początkowy lub końcowy metamorfozy podzielonej lub złożonej	Przytrzymaj klawisz **Command**, kliknij obiekt pośredni metamorfozy, a następnie kliknij obiekt początkowy lub końcowy. Kliknij przycisk **Więcej opcji metamorfozy** na pasku właściwości. Jeżeli zaznaczony jest obiekt początkowy, kliknij przycisk **Eliminuj początek**. Jeśli zaznaczony jest obiekt końcowy, kliknij przycisk **Eliminuj koniec**.

Kierunek metamorfozy można odwrócić, klikając kolejno **Obiekt** ▸ **Kolejność** ▸ **Odwróć kolejność**.

Aby zmienić ścieżkę metamorfozy

1 Zaznacz metamorfozę.

2 Kliknij przycisk **Właściwości ścieżki** na pasku właściwości, a następnie kliknij polecenie **Nowa ścieżka**.

3 Kliknij ścieżkę, której chcesz użyć do metamorfozy.

Można również

Odłączyć metamorfozę od ścieżki	Kliknij przycisk **Właściwości ścieżki** na pasku właściwości, a następnie kliknij polecenie **Odłącz od ścieżki**.
Zmienić ścieżkę wybranej metamorfozy odręcznej	Kliknij ścieżkę metamorfozy za pomocą narzędzia **Kształt** i przeciągnij węzeł ścieżki.

Aby zaznaczyć ścieżkę metamorfozy, kliknij przycisk **Właściwości ścieżki** , a następnie kliknij polecenie **Pokaż ścieżkę**.

Aby podzielić metamorfozę

1. Zaznacz metamorfozę.
2. Kliknij przycisk **Więcej opcji metamorfozy** na pasku właściwości.
3. Kliknij przycisk **Podziel** .
4. Kliknij obiekt pośredni leżący w punkcie, w którym chcesz podzielić metamorfozę.

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

Aby usunąć metamorfozę

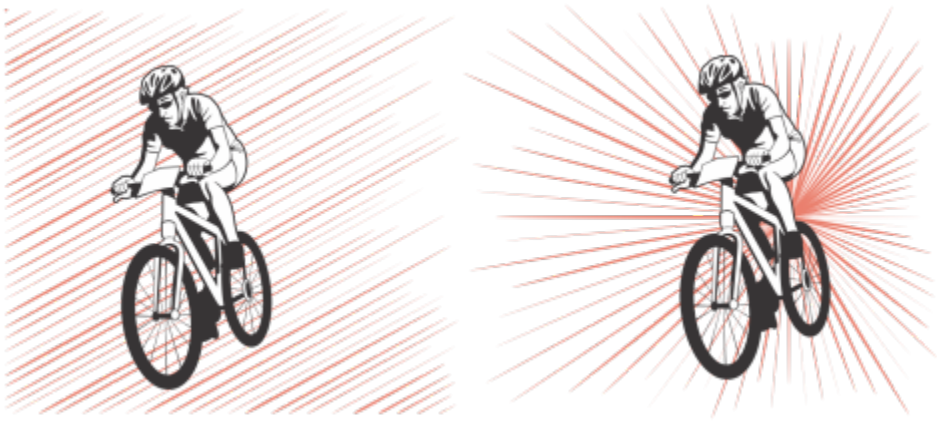
1. Zaznacz metamorfozę.
2. Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Wyczyść metamorfozę**.

Inną metodą usunięcia zaznaczonego przejścia jest kliknięcie przycisku **Wyczyść przejście** na pasku właściwości.

CorelDRAW® 2025

Dodawanie ruchu i ostrości

Narzędzie Środki wyrazu pozwala tworzyć efekty graficzne w stylu inspirowanym komiksami i nowoczesnymi ilustracjami. Takie efekty idealnie nadają się do dodawania środków wyrazu, ruchu lub ostrości do projektów lub ilustracji.

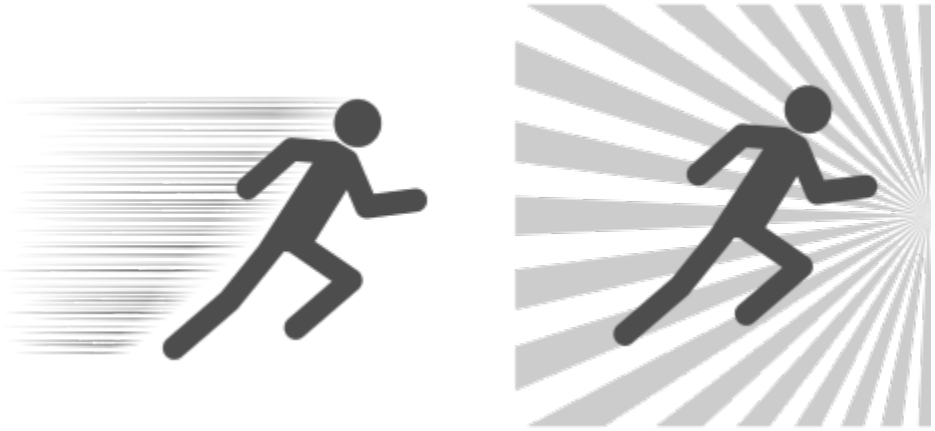


Efekty utworzone za pomocą narzędzia Środki wyrazu

Niniejsza sekcja zawiera temat „Efekty wrażeniowe” na stronie 605.

Efekty wrażeniowe

Dostępne są dwa style efektów wrażeniowych: Promieniowy i Równoległy. Efektów Promieniowych można używać do dodawania perspektywy lub nadawania ostrości do elementu projektu. Efektów Równoległych można używać do dodawania energii lub wyrażania ruchu.



Efekty wrażeniowe: Równoległy (po lewej) i Promieniowy (po prawej)

Można kształtować efekt wrażeniowy, dodając wewnętrzne i zewnętrzne granice. Aby dostosować efekt, można obracać linie efektu i zmieniać szerokość linii i odstępy między liniami, a także kształt każdego pociągnięcia. Można również losowo dobierać ustawienia linii, aby uzyskać bardziej naturalny wygląd. Przykładowo linie mogą zaczynać i kończyć się losowo w granicach efektu.

Efekty są obiektami wektorowymi i można je edytować za pomocą innych narzędzi w programie CorelDRAW. Na przykład można zniekształcić lub zmienić kształt linii efektu, a także zmienić kolor efektu.

Aby dodać efekt wrażeniowy

1. Kliknij narzędzie **Środki wyrazu** w przyborniku.
2. Na pasku właściwości wybierz pozycję **Promieniowy** lub **Równoległy** z pola listy **Styl efektu**.
3. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku.

   Aby zmienić rozmiar efektu, przeciągnij niebieski węzeł wzdłuż jego krawędzi.
4. Na pasku właściwości skoryguj dowolne ustawienia.

   Więcej informacji na temat dodawania granic można znaleźć w sekcji „Aby dodać i usunąć granice efektu” na stronie 606.

   Więcej informacji na temat ustawień linii i odstępów między liniami można znaleźć w sekcji „Aby dopasować dodatkowe ustawienia” na stronie 608.

Aby dodać i usunąć granice efektu

Można ograniczyć efekt w obrębie granic wewnętrznych i zewnętrznych, używając innych obiektów jako kształtów referencyjnych. Obiekty referencyjne nie są połączone z efektem i można je przesuwać, ukrywać lub usuwać bez zmiany wyglądu efektu.

1. Wybierz efekt.
2. Ustaw położenie efektu za obiektami referencyjnymi, dokładnie tam, gdzie chcesz, aby efekt się pojawił.

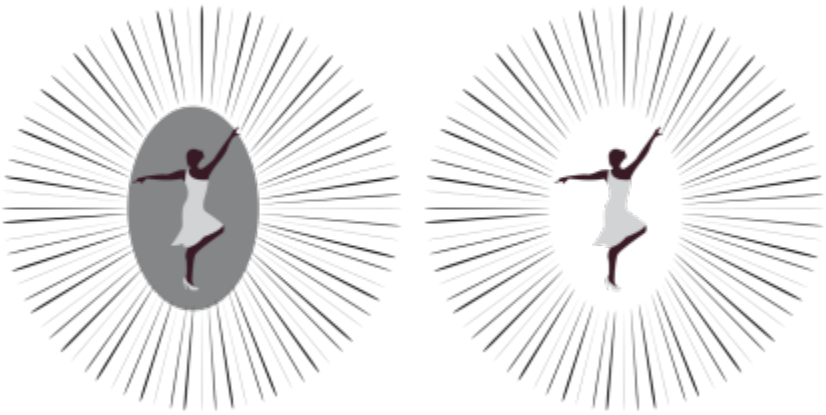
   Aby umieścić efekt za obiektami, możesz użyć odpowiedniego polecenia z menu **Obiekt** ▸ **Kolejność** (na przykład **Przesuń na spód warstwy)**.
3. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać granicę wewnętrzną	Na pasku właściwości kliknij przycisk **Granica wewnętrzna** i kliknij obiekt referencyjny w oknie rysunku. Czynność ta kształtuje wewnętrzną krawędź efektu, tworząc odstęp o kształcie wybranego obiektu.

Aby	Wykonaj następujące czynności
	Gdy obiekt referencyjny nie jest już potrzebny, można go usunąć.
Usunąć granicę wewnętrzną	Kliknij przycisk **Usuń granicę wewnętrzną** . Odstęp jest usuwany z efektu, ale obiekt referencyjny używany jako granica wewnętrzna nie jest usuwany.
Dodać granicę zewnętrzną	Kliknij przycisk **Granica zewnętrzna** i kliknij obiekt referencyjny w oknie rysunku. Czynność ta ogranicza efekt wewnątrz prostokąta ograniczającego obiektu referencyjnego. Gdy obiekt referencyjny nie jest już potrzebny, można go usunąć.
Usunąć granicę zewnętrzną	Kliknij przycisk **Usuń granicę zewnętrzną** , aby przywrócić efekt do pierwotnego kształtu. Czynność ta przywraca efekt do pierwotnego kształtu, ale nie usuwa obiektu referencyjnego, który został użyty do określenia granicy zewnętrznej.

Do określania granic nie można używać następujących obiektów: symbole, obiekty w ramkach tekstu, zgrupowane obiekty, sam efekt wrażeniowy i inne efekty wrażeniowe.

Zmiana kształtu obiektów referencyjnych po użyciu ich jako granic efektu nie zmienia kształtu granic. Jeśli chcesz zmienić kształt granic, musisz je usunąć, a następnie dodać ponownie.



W tym przykładzie używana jest szara elipsa do określenia granicy wewnętrznej efektu (po lewej). Elipsa zostaje następnie usunięta (po prawej).

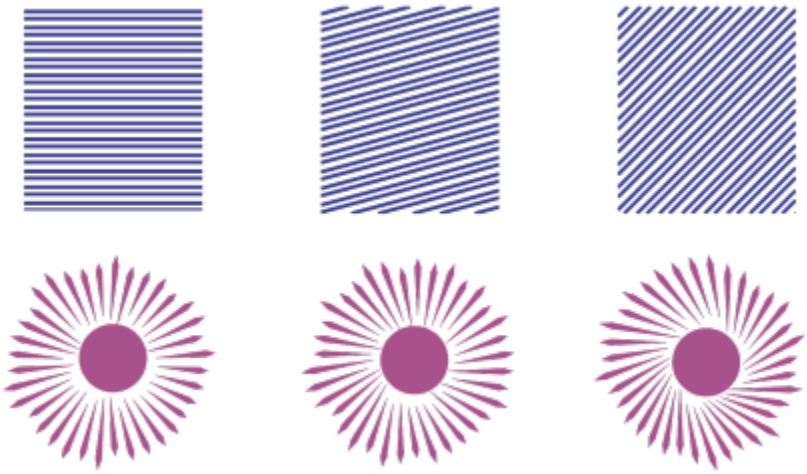


W tym przykładzie używany jest czerwony prostokąt do określenia granicy zewnętrznej efektu (po lewej). Granica zewnętrzna zostaje następnie usunięta, a efekt zostaje przywrócony do pierwotnego kształtu (po prawej).

Aby dopasować dodatkowe ustawienia

Elementy sterujące na pasku właściwości umożliwiają dostosowanie linii i odstępów między liniami w efekcie.

Kąt obrotu: wpisz wartość, aby określić kąt linii w efekcie (styl równoległy) lub obrócić linie wokół wewnętrznej krawędzi (styl promieniowy). Należy zwrócić uwagę, że obrót można zastosować do efektów promieniowych tylko wtedy, gdy istnieje granica wewnętrzna do obracania wokół niej linii.



Od lewej do prawej: efekty równoległe i promieniowe bez obrotu, z obrotem 15° i z obrotem 45°

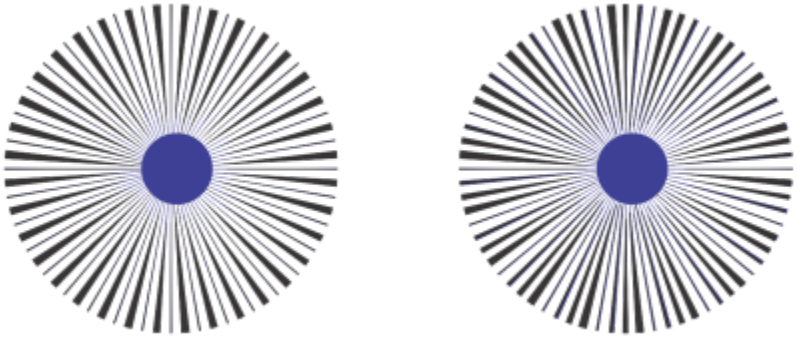
Punkty początkowe i końcowe : ten przycisk umożliwia losowe zaczynanie i kończenie linii w granicach efektu. Kliknij przycisk i zaznacz dowolne z następujących pól wyboru: **Losowe punkty początkowe** i **Losowe punkty końcowe**. Gdy te pola wyboru są nieaktywne, wszystkie linie efektu zaczynają i kończą się na krawędziach granicznych.



Od lewej do prawej: przed i po losowym wyborze punktów początkowych i końcowych efektu

Szerokość linii: wpisz wartości w polu **Min.** i **Maks.**, aby ustawić minimalną i maksymalną szerokość linii w efekcie. Wartość minimalna nie może przekroczyć wartości maksymalnej.

Kroki szerokości: ustaw liczbę kroków między szerokością minimalną i maksymalną. Gdy wartość wynosi 0, w efekcie występują tylko dwa typy linii: maksymalnej szerokości i minimalnej szerokości. Wyższe wartości liczbowe dodają linie o rosnącej szerokości między najcieńszymi i najgrubszymi liniami. Na przykład wartość 2 dodaje dwie linie między każdą linią o minimalnej i maksymalnej szerokości.



Po lewej: wartość kroku szerokości równa 0. Po prawej: wartość kroku szerokości równa 2. Dodawane są dwie linie między najgrubszą i najcieńszą linią w efekcie.

Losowa kolejność szerokości: kliknij ten przycisk, aby wybrać losowo kolejność linii w efekcie. Linie nie będą się już pojawiać w powtarzającym się deseniu od najcieńszej do najgrubszej.

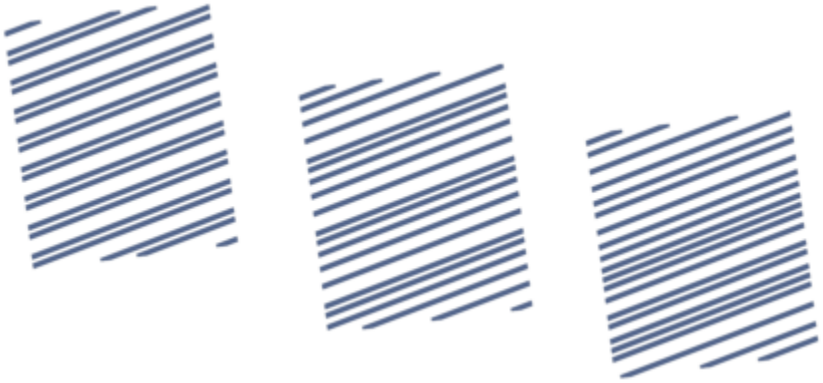


Od lewej do prawej: przed i po losowym wyborze kolejności linii.

Odstępy między liniami: wpisz wartości w polu **Min.** i **Maks.**, aby ustawić minimalną i maksymalną wielkość odstępu między liniami w efekcie. Wartość minimalna nie może przekroczyć wartości maksymalnej.

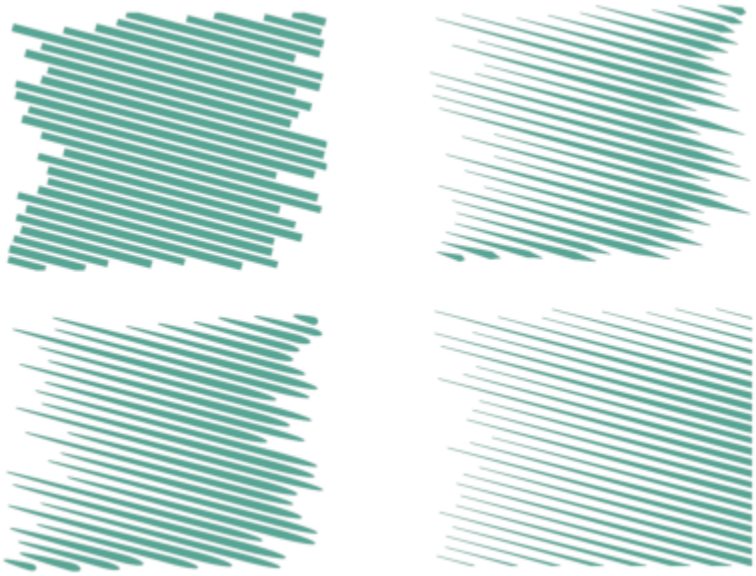
Kroki odstępu: ustaw liczbę kroków między minimalnym a maksymalnym odstępem między liniami. W przypadku wartości 0 istnieją tylko dwa typy odstępów między liniami: maksymalny i minimalny. Wartości równe większe lub równe 1 tworzą dodatkowe typy odstępów między liniami.

Wybór losowy kolejności odstępów:: zaznacz to pole wyboru, aby wybrać losowo kolejność dodatkowych odstępów między minimalnymi i maksymalnymi odstępami pomiędzy liniami.



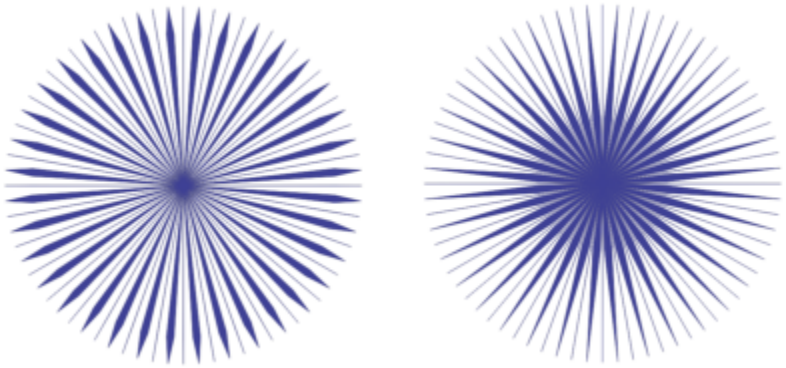
Po lewej: efekt obejmuje dwa naprzemienne typy odstępów między liniami: maksymalny i minimalny. Pośrodku: dodano więcej wariantów odstępów między liniami (kroki odstępu). Po prawej: warianty odstępów między liniami pojawiają się w losowej kolejności.

Styl linii: to pole listy pozwala wybrać kształt linii.



Ten sam efekt wrażeniowy przy zastosowaniu czterech różnych stylów linii

Najszerszy punkt: dostępne dla stylów linii o różnej szerokości, to pole umożliwia ustawienie pozycji najszerszego punktu linii. Im wyższa wartość, tym bliżej są najszersze punkty do punktów końcowych linii.



Od lewej do prawej: wysoka i niska wartość ustawienia Najszerszy punkt

Aby edytować efekt wrażeniowy jako obiekt wektorowy

Można zmieniać rozmiar efektu, a także przekształcać i przenosić go w taki sposób, jak w przypadku innych obiektów w CorelDRAW. Pojedyncze linie w efekcie można także edytować przy użyciu narzędzia **Kształt**. Ponadto można zmieniać kolor linii i konturu efektów.

1 Zaznacz efekty za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .

2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przekształcić efekt	Przeciągnij uchwyty zaznaczenia na prostokąt ograniczający, aby zmienić rozmiar efektu, a także rozciągnąć i odbić go.

Aby	Wykonaj następujące czynności
	Kliknij ponownie efekt, aby wyświetlić nowy zestaw uchwytów i przeciągnij uchwyt, aby obrócić lub pochylić efekt.
Edytować linie za pomocą narzędzia **Kształt**	Kliknij kolejno opcje **Obiekt** ▸ **Rozdziel kształt wpływu**. Następnie rozdziel grupę linii, naciskając pozycję **Obiekt** ▸ **Grupa** ▸ **Rozdziel grupę**. Kliknij narzędzie **Kształt**  i edytuj linie, dodając, usuwając i manipulując węzłami.
Zmienić kolor efektu	Aby zmienić kolor linii, kliknij kolor na ekranowej palecie kolorów. Aby dodać kolor konturu do linii efektu, kolor na ekranowej palecie kolorów.



Każdorazowe dostosowanie ustawienia na pasku właściwości narzędzia **Środki wyrazu** prowadzi do ponownego narysowania efektu, a niektóre zmiany dokonane za pomocą narzędzi do edycji grafiki wektorowej mogą zostać utracone. Dlatego zalecamy wprowadzanie dodatkowych zmian dopiero po zakończeniu dostosowywania ustawień efektu wrażeniowego.

Nie można zastosować trybu skupienia do efektów wrażeniowych. Więcej informacji na temat trybu skupienia można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.

Tekst

Dodawanie tekstu i manipulowanie nim **615**

Formatowanie tekstu **641**

Praca z tekstem w różnych językach **673**

Zarządzaj czcionkami **679**

Narzędzia językowe **691**

CorelDRAW® 2025



Dodawanie tekstu i manipulowanie nim

Program CorelDRAW zapewnia wiele sposobów dodawania tekstu i manipulowania nim (nazywanego również „pisaniem”). Można tworzyć dwa rodzaje obiektów tekstowych: tekst ozdobny i tekst akapitowy. Tekst ozdobny jest przydatny do szybkiego dodawania pojedynczych słów lub krótkich wierszy tekstu. Tekst akapitowy nadaje się do tworzenia dokumentów zawierających dużo tekstu, takich jak biuletyny czy broszury.

Położenie i wygląd tekstu można zmieniać. Można na przykład dopasować tekst do ścieżki, zawinąć tekst wokół obiektów lub obrócić tekst. Można również formatować wygląd znaków i akapitów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Formatowanie tekstu” na stronie 641.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Importowanie i wklejanie tekstu” (stronie 615)
- „Tekst ozdobny” (stronie 617)
- „Tekst akapitowy” (stronie 618)
- „Dodawanie kolumn do ramek tekstu” (stronie 621)
- „Połączenie i łączenie ramki tekstu akapitowego” (stronie 622)
- „Wyrównywanie tekstu do siatki bazowej” (stronie 625)
- „Zaznaczanie tekstu” (stronie 626)
- „Wyszukiwanie, edycja i przekształcanie tekstu” (stronie 626)
- „Przesunięcie, obracanie, odbicie lustrzane i odbijanie tekstu” (stronie 629)
- „Przenoszenie tekstu” (stronie 631)
- „Zawijanie tekstu” (stronie 631)
- „Dopasowywanie tekstu do ścieżki” (stronie 632)
- „Znaki specjalne, symbole i glify” (stronie 635)
- „Osadzanie rysunku” (stronie 639)
- „Poprzednia wersja tekstu” (stronie 639)

Importowanie i wklejanie tekstu

Tekst można zaimportować do nowego lub istniejącego dokumentu. Umożliwia to opracowanie tekstu w edytorze, a następnie dodanie go do dokumentu programu CorelDRAW. Program CorelDRAW obsługuje następujące formaty plików tekstowych:

- pliki Tekst ANSI (TXT);
- pliki Microsoft Word (DOC);
- pliki Microsoft Word Open XML (DOCX);

- pliki Rich Text Format (RTF).

Podczas importowania lub wklejania tekstu można się zdecydować na zachowanie lub odrzucenie czcionek i formatowania. W przypadku zachowania czcionek importowany lub wklejany tekst zachowuje oryginalną czcionkę. Zachowanie formatowania powoduje przeniesienie takich informacji, jak znaki wypunktowania i kolumny. Jeśli czcionki i formatowanie zostaną odrzucone, właściwości wybranego tekstu zostaną zastosowane do zaimportowanego lub wklejonego tekstu. Jeśli żaden tekst nie zostanie wybrany, domyślna czcionka i właściwości formatowania zostaną zastosowane do zaimportowanego lub wklejonego tekstu. Więcej informacji na temat importowania plików można znaleźć w sekcji „Importuj pliki” na stronie 921. Więcej informacji na temat wklejania można znaleźć w sekcji „Aby wkleić obiekt do rysunku” na stronie 334.



Wskaźnik importowania tekstu umożliwia umieszczenie tekstu na stronie rysunku.

Tekst można zaimportować do zaznaczonej ramki lub — jeśli ramka nie została wybrana — automatycznie wstawić do nowej ramki tekstu w oknie dokumentu. Przy ustawieniach domyślnych ramki tekstu zachowują ten sam rozmiar, bez względu na to, ile tekstu jest do nich dodawane. Tekst, który nie mieści się w ramce, jest ukrywany, a ramka zmienia kolor na czerwony do momentu jej powiększenia lub połączenia z inną ramką tekstu. Rozmiar tekstu można dopasować w taki sposób, aby tekst idealnie mieścił się w ramce. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Połączenie i łączenie ramki tekstu akapitowego” na stronie 622.

Aby zaimportować tekst do dokumentu

1. Używając narzędzia **Tekst** A, umieść wskaźnik w ramce tekstu, do której ma zostać zaimportowany tekst.

   Jeśli w dokumencie nie ma ramki tekstu, pomiń krok 1 i przejdź do kroku 2.
2. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
3. Wybierz dysk i folder, w którym przechowywany jest plik.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.
6. Wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Zachowaj czcionki i formatowanie**
   - **Zachowaj tylko formatowanie**
   - **Odrzuć czcionki i formatowanie**

   Jeśli do importowanego czarnego tekstu ma być zastosowany kolor czarny modelu CMYK, zaznacz pole wyboru **Wymuszaj czarny CMYK**. To pole wyboru jest dostępne wtedy, gdy wybrana jest opcja zachowywania formatowania tekstu.
7. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Ustaw wskaźnik importowania na stronie rysunku i kliknij.
   - Kliknij i przeciągnij na stronie rysunku, aby określić rozmiar ramki tekstu.
   - Naciśnij klawisz **Spacja**, aby umieścić zaimportowany tekst w domyślnej lokalizacji.

Aby wkleić tekst do dokumentu

1. Skopiuj lub wytnij tekst.
2. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej**.

3 Wybierz jedną z następujących opcji:
- **Zachowaj czcionki i formatowanie**
- **Zachowaj tylko formatowanie**
- **Odrzuć czcionki i formatowanie**

Jeśli do importowanego czarnego tekstu ma być zastosowany kolor czarny modelu CMYK, zaznacz pole wyboru **Wymuszaj czarny CMYK**. To pole wyboru jest dostępne wtedy, gdy wybrana jest opcja zachowywania formatowania tekstu.

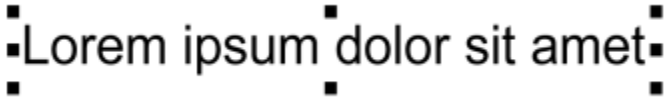
Jeśli zostanie wybrana opcja zachowania czcionek, a importowany tekst wymaga czcionki, która nie jest zainstalowana na komputerze, odpowiednia czcionka zostanie podstawiona przez system zastępowania czcionek PANOSE. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Czcionki zastępcze” na stronie 680.

W odniesieniu do importowanego tekstu można również ustawić opcję dzielenia wyrazów. Więcej informacji na temat opcji dzielenia wyrazów można znaleźć w sekcji „Podzielić wyrazy w tekście” na stronie 669.

Jeśli te same opcje formatowania mają być używane w każdej operacji importowania lub wklejania tekstu, należy zaznaczyć pole wyboru **Nie pokazuj więcej tego ostrzeżenia**. Aby ponownie aktywować ostrzeżenie, kliknij kolejno menu **CorelDRAW**, ▸ **Preference** ▸ **CorelDRAW**, kliknij **Ostrzeżenia** w lewym oknie pola dialogowego, które zostanie wyświetlone i włącz pole wyboru **Wklejanie i importowanie tekstu**.

Tekst ozdobny

Tekst ozdobny służy do dodawania do dokumentu pojedynczych wyrazów lub krótkich wierszy tekstu, takich jak nagłówki. Do tekstu ozdobnego można zastosować liczne efekty, takie jak cienie czy obrys.



Tekst ozdobny jest wyświetlany w oknie dokumentu w prostokącie ograniczającym

Tekst ozdobny można dodać wzdłuż otwartej lub zamkniętej ścieżki bądź dopasować istniejący tekst ozdobny do ścieżki. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Dopasowywanie tekstu do ścieżki” na stronie 632.

Ponadto można do tekstu przypisać hiperłącza. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby przypisać hiperłącze do obiektów i tekstu” na stronie 917.

Aby dodać tekst ozdobny

- Za pomocą narzędzia **Tekst** kliknij w oknie rysunku i wpisz tekst.

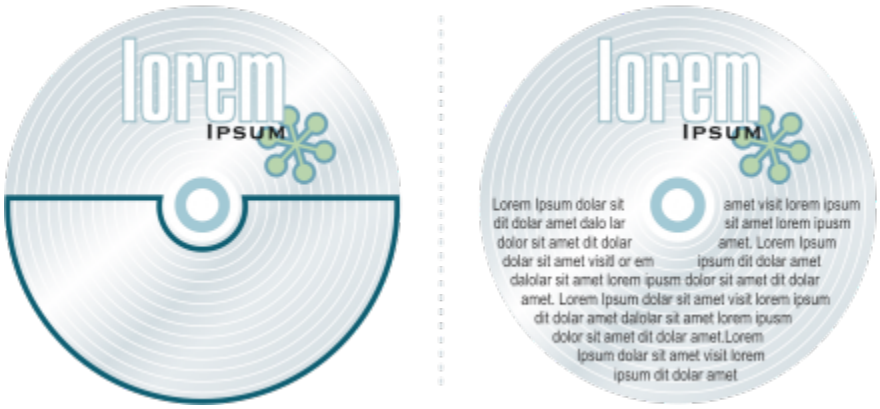
Tekst ozdobny można przekształcić w tekst akapitowy, wybierając tekst ozdobny za pomocą narzędzia **Wskaźnik** i klikając kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Przekształć w tekst akapitowy**.

Tekst akapitowy

Tekst akapitowy można dodać do dokumentu, używając ramek tekstu. Tekst akapitowy, zwany również „blokiem tekstu”, jest ogólnie używany w przypadku większych fragmentów tekstu, wymagających zastosowania bardziej zaawansowanego formatowania. Tekstu akapitowego można na przykład użyć w przypadku tworzenia broszur, biuletynów, katalogów czy innych dokumentów z dużą ilością tekstu.

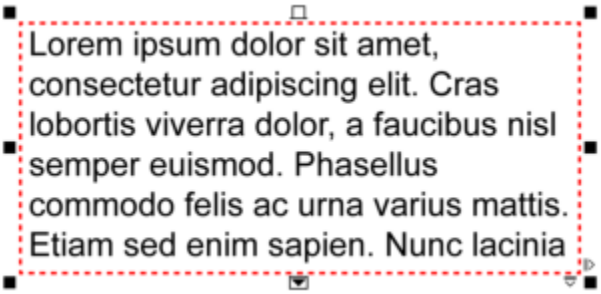
Ramkę tekstu można wstawić bezpośrednio w oknie rysunku. Tekst można również umieszczać wewnątrz obiektu graficznego, co powoduje zwiększenie liczby dostępnych kształtów, których można użyć jako ramek tekstu. Ramkę tekstu można utworzyć z zamkniętego obiektu, a następnie wpisać tekst w ramce. Tekst można w dowolnym momencie oddzielić od obiektu, aby można je było modyfikować niezależnie. Ramkę tekstu można przekształcić z powrotem w obiekt.

Aby zobaczyć układ dokumentu przed dodaniem ostatecznej zawartości, można wypełnić ramki tymczasowym tekstem zastępczym. Można również używać niestandardowego tekstu zastępczego.



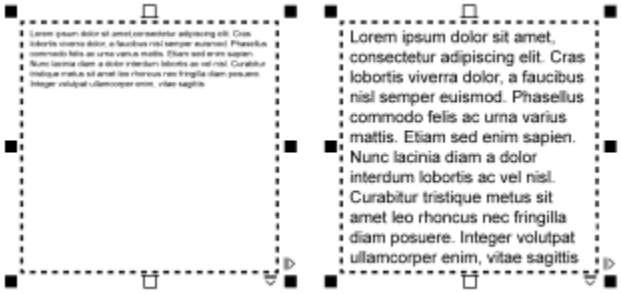
Tekst akapitowy umieszczony wewnątrz obiektu. Usunięcie konturu powoduje, że obiekt staje się niewidoczny.

Przy ustawieniach domyślnych ramki tekstu zachowują ten sam rozmiar, bez względu na to, ile tekstu jest do nich dodawane. Tekst można dopasować do ramki, zwiększając lub zmniejszając jej rozmiar. Po dodaniu większej ilości tekstu, niż mieści się w ramce, tekst przekroczy dolną prawą krawędź ramki tekstu, ale pozostanie ukryty. Ramka zmieni kolor na czerwony, informując w ten sposób o obecności tekstu wykraczającego poza ramkę. Wykraczanie tekstu poza ramkę można poprawić ręcznie, zwiększając rozmiar ramki, zmieniając rozmiar tekstu, zmieniając szerokość kolumny lub łącząc ramkę z inną ramką tekstu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Połączenie i łączenie ramki tekstu akapitowego” na stronie 622.



Ramka tekstu zmieni kolor na czerwony, informując w ten sposób o obecności tekstu wykraczającego poza ramkę.

Rozmiar czcionki może zostać zmieniony automatycznie, dzięki czemu tekst mieści się idealnie wewnątrz ramki. Jeśli tekst wykracza poza ramkę, program CorelDRAW automatycznie zmniejsza rozmiar czcionki. Jeśli tekstu jest niewiele, aplikacja rozszerza go w celu wypełnienia ramki.



Wielkość czcionki tekstu w ramce (po lewej) została automatycznie dopasowana, dzięki czemu tekst mieści się idealnie w ramce (po prawej).

Można również zmienić formatowanie wybranych ramek tekstu akapitowego oraz ramek, z którymi są one połączone. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji „Aby wybrać preferencje formatowania dla ramek tekstu” na stronie 624. Tekst można również dopasować wewnątrz ramki tekstu, używając siatki bazowej.Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wyrównywanie tekstu do siatki bazowej” na stronie 625.

Ponadto do tekstu akapitowego można przypisać hiperłącza. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji „Aby przypisać hiperłącze do obiektów i tekstu” na stronie 917. Orientację tekstu można również zmienić w przypadku tekstu w języku azjatyckim. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby wybrać orientację tekstu azjatyckiego” na stronie 674.

Aby dodać tekst akapitowy

1 Kliknij narzędzie **Tekst** A.

2 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku, aby określić rozmiar ramki tekstu akapitowego.

3 Wpisz tekst w ramce tekstu.

Można również

Ustawić szerokość kolumny ramki tekstu w celu automatycznego dopasowania do wielkości tekstu	Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**. W inspektorze **Właściwości** kliknij przycisk **Ramka**, aby wyświetlić opcje dotyczące ramek. W obszarze **Ramka** kliknij przycisk **Kolumny**. Włącz opcję **Automatycznie dostosuj szerokość ramki**.
Zastosować kolor tła do ramki tekstu	Otwórz próbnik kolorów **Tło** w obszarze **Rama** inspektora **Właściwości** i kliknij kolor.

Czerwony tekst informuje o tekście wykraczającym poza ramkę. Wykraczanie tekstu poza ramkę można poprawić ręcznie, zwiększając rozmiar ramki, zmieniając rozmiar tekstu lub łącząc ramkę z inną ramką tekstu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Połączenie i łączenie ramki tekstu akapitowego” na stronie 622. Wykraczanie tekstu poza ramkę można również poprawić automatycznie, klikając kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Ramka tekstu akapitowego** ▸ **Dopasuj tekst do ramki**.

Rozmiar ramki tekstu akapitowego można dopasować za pomocą narzędzia **Wskaźnik**. Należy kliknąć ramkę tekstu i przeciągnąć dowolny uchwyt zaznaczenia.

Aby utworzyć ramkę z obiektu

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** kliknij obiekt, który chcesz wstawić do ramki tekstu.
- Używając narzędzia rysowania, narysuj zamknięty kształt.

2 Wybierz obiekt i kliknij kolejno **Tekst** ▸ **Ramka tekstu akapitowego** ▸ **Utwórz pustą ramkę tekstu**.

Można również

Utworzyć ramkę tekstu z obiektu za pomocą narzędzia **Tekst**	Kliknij narzędzie **Tekst** A. Przenieś wskaźnik myszy na kontur obiektu i kliknij obiekt, gdy wskaźnik zamieni się we wskaźnik **wstawiania tekstu do obiektu** ab. Wpisz tekst wewnątrz ramki tekstu.
Utwórz ramkę tekstu z obiektu za pomocą menu kontekstowego	Kliknij obiekt z wciśniętym klawiszem Control i kliknij kolejno pozycje **Typ ramki** ▸ **Utwórz pustą ramkę tekstu**.

Aby przekształcić ramkę tekstu z powrotem w obiekt

- Kliknij ramkę tekstu z wciśniętym klawiszem Control, wybierz **Typ ramki** i kliknij **Usuń ramkę**.

Jeśli w ramce znajduje się zawartość, zostanie ona usunięta podczas przekształcania ramki w zwykły obiekt.

Aby oddzielić ramkę tekstu od obiektu

1 Kliknij narzędzie **Wskaźnik** .

2 Wybierz obiekt zawierający ramkę tekstu.

3 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Rozłącz - tekst akapitowy wewnątrz ścieżki**.

Ramkę tekstu i obiekt można teraz przesuwać lub edytować oddzielnie.

Po oddzieleniu ramki tekstu od niektórych obiektów, takich jak elipsy czy gwiazdy, tekst nie zachowuje kształtu obiektu. Tekst jest wtedy zachowywany w standardowej prostokątnej ramce tekstu.

Aby wstawić tekst zastępczy

1 Wybierz pustą ramkę tekstu.

2 Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Ramka tekstu akapitowego** ▸ **Wstaw tekst zastępczy**.

Tekst zastępczy można zmienić, tworząc tekst w edytorze tekstu i zapisując dokument pod nazwą „placeholder.rtf”. Plik należy zapisać w następującym folderze **Użytkownicy**: **Moje dokumenty**/**Corel**/**Corel Content**. Po następnym uruchomieniu aplikacji niestandardowy tekst zastępczy zostanie wstawiony do ramki tekstu. Jeśli plik zostanie jednak zapisany pod niewłaściwą nazwą lub w nieodpowiednim folderze, w ramce tekstu zostanie wstawiony domyślny tekst „Lorem ipsum”.

Tekst zastępczy można wstawić w wielu ramkach, klikając narzędzie **Wskaźnik**, zaznaczając ramki tekstu przy naciśniętym klawiszu **Shift**, a następnie klikając kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Ramka tekstu akapitowego** ▸ **Wstaw tekst zastępczy**. Możesz też wybrać pustą ramkę tekstu, kliknąć przytrzymując klawisz Control, i wybrać polecenie **Wstaw tekst zastępczy**. Po wstawieniu tekstu zastępczego do pierwszej z połączonych ramek tekst zastępczy wypełnia wszystkie ramki.

Można też cofnąć wstawianie tekstu zastępczego, klikając pozycje **Edycja** ▸ **Cofnij wstawianie tekstu zastępczego**.

Aby dopasować tekst w celu wypełnienia ramki

1 Zaznacz ramkę tekstu.

2 Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Ramka tekstu akapitowego** ▸ **Dopasuj tekst do ramki**.

W przypadku dopasowania tekstu do ramki połączonej z innymi ramkami aplikacja dopasowuje rozmiar tekstu we wszystkich połączonych ramkach tekstu. Więcej informacji na temat łączenia ramek tekstu można znaleźć w sekcji „Połączenie i łączenie ramki tekstu akapitowego” na stronie 622.

Dodawanie kolumn do ramek tekstu

Tekst można umieszczać w kolumnach. Kolumny są przydatne w przypadku projektów zawierających dużo tekstu, takich jak biuletyny, magazyny czy gazety. Można tworzyć kolumny o jednakowych lub różnych szerokościach oraz definiować odstępy między kolumnami. Można również stosować w kolumnach przepływ tekstu od prawej do lewej w przypadku tekstu dwukierunkowego, takiego jak arabski czy hebrajski (ta opcja jest dostępna tylko w przypadku niektórych języków).



Tekst w ramce (po lewej) został umieszczony w dwóch kolumnach (po prawej).

Aby dodać kolumny do ramki tekstu

1 Zaznacz ramkę tekstu akapitowego.

2 Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.

3 W inspektorze **Właściwości** kliknij przycisk **Ramka**, aby wyświetlić opcje dotyczące ramek.

4 Wpisz wartość w polu **Liczba kolumn**.

Aby zmienić rozmiar kolumn w ramce tekstu

1 Kliknij narzędzie **Tekst** i wybierz ramkę tekstu z kolumnami.

2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Ręcznie dopasować szerokości kolumny i rowka	Kliknij narzędzie **Tekst** A. Przeciągnij boczny uchwyt zaznaczenia kolumny.
Ustawić określoną szerokość kolumny i rowka	W inspektorze **Właściwości** kliknij przycisk **Ramka**, aby wyświetlić opcje dotyczące ramek. Kliknij przycisk **Kolumny** i wpisz odpowiednie wartości w polach **Szerokość** lub **Odstęp**.
Automatyczne utworzyć kolumny o jednakowej szerokości	W inspektorze **Właściwości** kliknij przycisk **Ramka**, aby wyświetlić opcje dotyczące ramek. Kliknij przycisk **Kolumny** i zaznacz pole wyboru **Jednakowa szerokość kolumn**.

Aby zmienić przepływ tekstu dwukierunkowego w kolumnach

1. Zaznacz ramkę tekstu akapitowego.
2. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.
3. W inspektorze **Właściwości** kliknij przycisk **Ramka**, aby wyświetlić opcje dotyczące ramek.
4. Kliknij przycisk **Kolumny**.
5. Zaznacz pole wyboru **Kolumny od prawej do lewej**.

Opcja **Kolumny od prawej do lewej** jest dostępna tylko w przypadku języków dwukierunkowych, takich jak hebrajski czy arabski. Trzeba też zainstalować odpowiednią klawiaturę.

Połączenie i łączenie ramki tekstu akapitowego

Ramki tekstu można scalać. Można też dzielić ramki tekstu na ich elementy składowe — kolumny, akapity, wypunktowania, wiersze, wyrazy i znaki. Za każdym razem, gdy jest dzielona ramka tekstu, elementy składowe są umieszczane w osobnych ramkach tekstu.

Połączenie ramek tekstu powoduje przekierowanie tekstu wykraczającego poza ramkę do następnej ramki. Połączenie pomiędzy dwiema ramkami powoduje, że w przypadku zmiany rozmiaru połączonej ramki lub zmiany rozmiaru tekstu w niej zawartego ilość tekstu w drugiej ramce zmienia się automatycznie. Ramki tekstu można łączyć przed wpisaniem tekstu lub później.

Nie można łączyć tekstu ozdobnego. Można jednak połączyć ramkę tekstu akapitowego z otwartym lub zamkniętym obiektem. Po połączeniu ramki z obiektem otwartym (np. linią) strumień tekstu płynie wzdłuż linii. W przypadku łączenia ramki tekstu z obiektem zamkniętym (np. prostokątem) jest wstawiana ramka tekstu, a strumień tekstu jest kierowany do wnętrza obiektu. Jeśli tekst wykracza poza otwartą lub zamkniętą ścieżkę, można go połączyć z inną ramką lub obiektem. Można również łączyć z istniejącymi ramkami i obiektami na stronach lub utworzyć połączoną ramkę w tym samym miejscu na następnej stronie.

Po połączeniu ramek tekstu można skierować strumień tekstu z jednego obiektu lub ramki tekstu do innego obiektu lub ramki. Po zaznaczeniu obiektu lub ramki tekstu niebieska strzałka wskazuje kierunek przepływu tekstu. Strzałki te można ukryć lub wyświetlić.



Połączenie tekstu umożliwia przepływ tekstu między ramkami tekstu i obiektami.

Połączenia między wieloma ramkami oraz między ramkami i obiektami można usunąć. Gdy są połączone tylko dwie ramki i połączenie zostanie usunięte, tekst wykraczający poza ramkę pozostaje w drugiej ramce. Usunięcie ramki stanowiącej część serii połączonych ramek powoduje przekierowanie strumienia tekstu do następnej ramki lub obiektu.

Formatowanie akapitów, takie jak kolumny, inicjały wpuszczane czy znaki wypunktowania, jest stosowane domyślnie tylko do wybranych ramek tekstu. Można jednak zmienić ustawienia, dzięki czemu formatowanie będzie stosowane do wszystkich połączonych ramek tekstu lub do wszystkich wybranych, a następnie połączonych ramek tekstu. Na przykład w przypadku zastosowania podziału na kolumny do tekstu w jednej ramce można zdecydować, czy wszystkie połączone z nią ramki będą także formatowane w kolumnach.

Aby scalić lub rozłączyć ramki tekstu akapitowego

1 Zaznacz ramkę tekstu.

Aby scalić ramki tekstu, przytrzymaj klawisz **Shift** i zaznacz kolejne ramki tekstu za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .

2 Kliknij menu **Obiekt**, a następnie kliknij jedno z następujących poleceń:

- **Połącz**
- **Rozłącz**

Nie można scalać ramek tekstu z obwiedniami, tekstu dopasowanego do ścieżki oraz połączonych ramek tekstu.

W przypadku zaznaczenia jako pierwszej ramki tekstu, która zawiera kolumny, scalona ramka tekstu także będzie zawierała kolumny.

Aby połączyć ramki tekstu akapitowego i obiekty

1 Używając narzędzia **Tekst** , zaznacz początkową ramkę tekstu.

2 Kliknij kartę **przepływu tekstu** u dołu ramki tekstu lub obiektu.

Jeśli ramka tekstu nie może pomieścić całego tekstu, na karcie pojawia się strzałka , a ramka tekstu zmienia kolor na czerwony.

3 Kiedy wskaźnik zmienia się we wskaźnik **Łącze do** , wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby połączyć ramkę lub obiekt na tej samej stronie, kliknij ramkę tekstu lub obiekt, w którym będzie kontynuowany przepływ tekstu.
- Aby połączyć istniejącą ramkę lub obiekt na różnych stronach, kliknij odpowiednią kartę **Strona** w pasku nawigacyjnym, a następnie kliknij ramkę tekstu lub obiekt.
- Aby utworzyć nową połączoną ramkę na nowej stronie, kliknij odpowiednią kartę **Strona** w pasku nawigacyjnym i przesuń wskaźnik nad obszar strony rysunku, który odpowiada położeniu pierwszej ramki. Po wyświetleniu podglądu ramki kliknij, aby

utworzyć połączoną ramkę. Nowa ramka będzie mieć taki sam rozmiar i połączenie, jak oryginalna ramka. Po kliknięciu w dowolnym miejscu na stronie jest tworzona ramka tekstu w rozmiarze całej strony.

Jeśli ramka tekstu jest połączona, karta **Przepływ tekstu** zmienia wygląd , a niebieska strzałka wskazuje kierunek przepływu tekstu. Jeśli połączony tekst znajduje się na innej stronie, wyświetlany jest numer strony oraz niebieska linia przerywana. Informacje na temat ukrywania lub wyświetlania tych oznaczeń można znaleźć w sekcji „Aby wybrać preferencje formatowania dla ramek tekstu” na stronie 624.

Aby pomyślnie połączyć ramki tekstu, należy się upewnić, że została wyłączona funkcja automatycznego określania rozmiaru ramek. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby dodać tekst akapitowy” na stronie 619.

Aby przekierować strumień tekstu do innej ramki tekstu lub do innego obiektu

1. Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** kliknij kartę **Przepływ tekstu** w dolnej części ramki lub obiekt zawierający strumień tekstu do zmodyfikowania.
2. Zaznacz nową ramkę lub obiekt, do którego będzie przepływać tekst.

Aby usunąć połączenia między ramkami tekstu lub obiektami

1. Używając narzędzia **Wskaźnik**, zaznacz połączone ramki lub obiekty.
2. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Ramka tekstu akapitowego** ▸ **Rozłącz**.

Połączone ramki na różnych stronach można rozłączyć tylko wówczas, gdy znajdują się one na sąsiadujących stronach.

Łącza można również usuwać, klikając ramkę tekstu, a następnie klikając kolejno pozycje **Obiekty** ▸ **Rozłącz tekst**.

Aby wybrać preferencje formatowania dla ramek tekstu

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. W lewym oknie wyświetlanego okna dialogowego kliknij **Tekst** i kliknij **Tekst akapitowy**.
   Aby ukryć lub wyświetlić wskaźniki przepływu tekstu, zaznacz lub usuń zaznaczenie pola wyboru **Pokaż kolejność ramek tekstu**.
3. Włącz jedną z następujących opcji w obszarze **Podczas edycji zastosuj formatowanie ramek tekstu akapitowego**:
   - **Wszystkie połączone ramki** — formatowanie akapitu jest stosowane do zaznaczonych ramek tekstu oraz wszystkich ramek tekstu połączonych z nimi.
   - **Tylko zaznaczone ramki** — formatowanie akapitu jest stosowane tylko do zaznaczonych ramek tekstu.
   - **Zaznaczone i kolejne ramki** — formatowanie akapitu jest stosowane do zaznaczonych ramek tekstu oraz wszystkich ramek tekstu, które są później z nimi połączone.

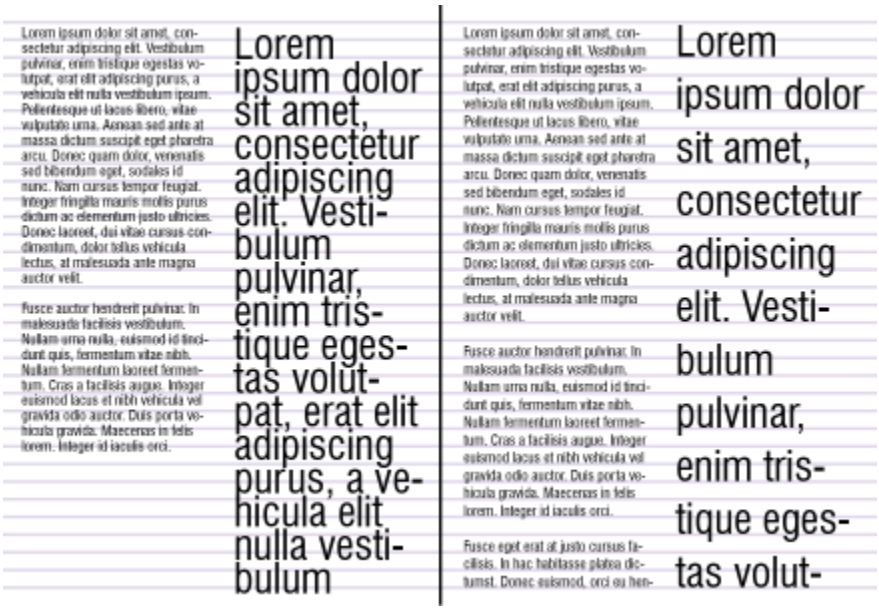
Można również

Wyświetlać i ukrywać ramki tekstu	Zaznacz pole wyboru **Pokaż ramki tekstu**.
Włączać automatyczne powiększanie i pomniejszanie ramek w celu dopasowania tekstu	Zaznacz pole wyboru **Dopasowuj ramki tekstu akapitowego do tekstu**.

Wyrównywanie tekstu do siatki bazowej

Tekst można wyrównać w ramce lub w różnych ramkach, korzystając z siatki bazowej. Jest to przydatne na przykład w celu wyrównania co najmniej dwóch ramek tekstu, które zawierają różne czcionki, rozmiary czcionek i odstępy.

Do siatki bazowej można przyciągać wszystkie obiekty, natomiast wyrównywać do siatki bazowej można tylko ramki tekstu. Przyciąganie jest włączone lub wyłączone dla wszystkich obiektów (jest to ustawienie siatki). Wyrównywanie jest włączone lub wyłączone dla poszczególnych ramek (jest to ustawienie ramki tekstu). Informacje na temat wyświetlania lub ukrywania siatki bazowej, włączania lub wyłączania przyciągania, zmieniania koloru siatki i ustawiania odstępów między wierszami można znaleźć w sekcji „Siatka bazowa” na stronie 767.



Kolumny tekstu z różnymi czcionkami i rozmiarami czcionek (po lewej) są wyrównywane za pomocą siatki bazowej (po prawej).

Po wyrównaniu tekstu akapitowego do siatki bazowej odstępy między liniami są ustawiane automatycznie, dzięki czemu wiersze tekstu znajdują się na siatce bazowej. Po wyrównaniu tekstu do siatki bazowej odstępy między wierszami są kontrolowane przez siatkę, a nie przez ustawione wcześniej właściwości tekstu. Więcej informacji na temat odstępów między wierszami można znaleźć w sekcji „Zmiana odstępów między wierszami i akapitami” na stronie 657.

Do dopasowania do siatki bazowej można wybrać jedną lub więcej ramek tekstu. Po włączeniu tej opcji tekst w ramce tekstu jest wyrównywany do siatki bazowej, kiedy część lub całość ramki tekstu wykracza poza stronę rysunku. Jeśli ramka tekstu zostanie przesunięta całkowicie poza stronę rysunku, tekst nie będzie wyrównywany do siatki bazowej.

Po wyrównaniu ramki tekstu do siatki bazowej i połączeniu jej z inną ramką obie ramki są wyrównywane do siatki bazowej. Po wyrównaniu jednej z już połączonych ramek do siatki bazowej jest wyrównywana tylko wybrana ramka. Więcej informacji na temat łączenia ramek tekstu można znaleźć w sekcji „Połączenie i łączenie ramki tekstu akapitowego” na stronie 622.

Aby wyrównać tekst akapitowy do siatki bazowej

1. Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Siatka** ▸ **Siatka bazowa**.
2. Zaznacz ramkę tekstu.
3. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Wyrównaj do siatki bazowej**.

Możesz też kliknąć ramkę tekstu prawym przyciskiem myszy i wybrać polecenie **Wyrównaj do siatki bazowej**.

Można jednocześnie wyrównywać kilka zaznaczonych ramek.

Zaznaczanie tekstu

Program CorelDRAW umożliwia zaznaczenie tekstu w celu edycji określonych znaków lub zmodyfikowania go jako obiektu. Można na przykład wybrać określone znaki w celu zmiany czcionki lub zaznaczyć obiekt tekstowy, taki jak ramka tekstu, w celu jego przesunięcia, zmiany rozmiaru czy obrócenia.

Aby wybrać obiekt tekstowy

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zaznaczyć tekst ozdobny	Kliknij tekst ozdobny za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .
Wybrać ramkę tekstu	Kliknij ramkę tekstu za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .

Używając narzędzia **Wskaźnik** , można wybrać wiele obiektów tekstowych. Należy przytrzymać naciśnięty klawisz **Shift** i kliknąć każdy obiekt tekstowy.

Aby zaznaczyć tekst do edycji

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybrać określone znaki tekstu ozdobnego lub akapitowego do edycji	Przeciągnij wskaźnik myszy zaznaczając tekst za pomocą narzędzia **Tekst** .
Wybrać ramkę tekstu do edycji	Kliknij ramkę tekstu za pomocą narzędzia **Tekst** .

Wyszukiwanie, edycja i przekształcanie tekstu

Można automatyczne wyszukiwać i zamieniać tekst na rysunku. Można również wyszukać i zamienić właściwości obiektów tekstowych. Można wyszukiwać znaki specjalne, na przykład kreski długości pauzy lub łączniki opcjonalne. Tekst można edytować w oknie dialogowym lub bezpośrednio w oknie rysunku.

Do tekstu akapitowego są dostępne dodatkowe opcje formatowania. Aby zastosować te opcje formatowania do tekstu ozdobnego, należy najpierw przekształcić tekst ozdobny w tekst akapitowy. Podobnie można zastosować efekty specjalne do tekstu akapitowego, przekształcając go na ozdobny. Przekształcanie tekstu może spowodować utratę formatowania.

Zarówno tekst akapitowy, jak i tekst ozdobny, można także przekształcić w krzywe. Przekształcając znaki w linie lub obiekty złożone z krzywych, można dodawać, usuwać lub przenosić węzły poszczególnych znaków i w ten sposób zmieniać ich kształt. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Obiekty złożone z krzywych” na stronie 232.

Przekształcenie tekstu w krzywe nie powoduje zmiany wyglądu tekstu; zachowane zostają: czcionka, styl, położenie i obrót znaków, odstępy, a także inne ustawienia tekstu i efekty. Wszelkie tekstowe obiekty dołączone są także przekształcone w krzywe. Jeśli tekst akapitowy zostanie przekształcony w krzywe w ramce tekstu o stałym rozmiarze, tekst wykraczający poza ramkę tekstu zostanie usunięty.

Aby wyszukać tekst

1. Kliknij kolejno **Edycja** ▸ **Znajdź i zamień**.
2. W inspektorze **Znajdź i zamień**, wybierz **Znajdź i zastąp tekst** z listy w górnej części inspektora.
3. W polu **Znajdź** wpisz tekst, który chcesz wyszukać.
   Aby wyszukać tekst o wielkości liter zgodnej z podanym tekstem, zaznacz pole wyboru **Uwzględnij wielkość**.
   Aby wyszukać tylko całe słowa, zaznacz pole wyboru **Znajdź tylko całe słowa**.
4. Kliknij przycisk **Znajdź następny**.



Aby wyszukać znak specjalny, można również kliknąć grot strzałki skierowanej w prawo znajdującej się obok pola **Znajdź**, wybrać znak specjalny, a następnie kliknąć przycisk **Znajdź następny**.

Można również rozszerzyć zakres wyszukiwania, aby znaleźć tekst na wszystkich stronach dokumentu, na wielu stronach lub na określonych stronach. Możesz również ograniczyć zakres wyszukiwania tylko do wybranych obiektów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby ustawić zakres wyszukiwania” na stronie 380.

Aby wyszukać i zamienić tekst

1. Kliknij kolejno **Edycja** ▸ **Znajdź i zamień**.
2. W inspektorze **Znajdź i zamień**, wybierz **Znajdź i zastąp tekst** z listy w górnej części inspektora.
3. Zaznacz opcję **Zamień na**.
4. W polu **Znajdź** wpisz tekst, który chcesz wyszukać.
   Aby wyszukać tekst o wielkości liter zgodnej z podanym tekstem, zaznacz pole wyboru **Uwzględnij wielkość**.
   Aby wyszukać tylko całe słowa, zaznacz pole wyboru **Znajdź tylko całe wyrazy**.
5. W polu **Zamień na** wpisz tekst, który zastąpi szukany tekst.
6. Kliknij jeden z następujących przycisków:
   - **Znajdź kolejny >** — umożliwia przechodzenie między wszystkimi instancjami znalezionego tekstu wpisanego w polu **Znajdź**.
   - **Zamień** — umożliwia zamienienie zaznaczonego wystąpienia tekstu wpisanego w polu **Znajdź**. Jeśli żadne wystąpienie szukanego tekstu nie jest zaznaczone, kliknięcie przycisku **Zamień** spowoduje wyszukanie następnego wystąpienia.
   - **Zamień wszystko** — powoduje zamienienie wszystkich wystąpień tekstu wpisanego w polu **Znajdź**.



Można również rozszerzyć zakres wyszukiwania, aby znaleźć tekst na wszystkich stronach dokumentu, na wielu stronach lub na określonych stronach. Możesz również ograniczyć zakres wyszukiwania tylko do wybranych obiektów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby ustawić zakres wyszukiwania” na stronie 380.

Aby wyszukać i zamienić właściwości tekstu

1. Kliknij kolejno **Edycja** ▸ **Znajdź i zamień**.
2. W inspektorze **Znajdź i zamień** wybierz **Znajdź obiekty** z listy w górnej części inspektora.
3. Zaznacz opcję **Właściwości tekstu**.
4. W obszarze **Znajdź** wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz pole wyboru **Czcionka**, a następnie wybierz czcionkę, którą chcesz znaleźć.

- Zaznacz pole wyboru **Grubość**, a następnie wybierz grubość tekstu, którą chcesz znaleźć.
- Zaznacz pole wyboru **Rozmiar**, a następnie wybierz rozmiar tekstu, który chcesz znaleźć.

5 W obszarze **Zamień** wykonaj jedną z następujących czynności:
- Zaznacz pole wyboru **Czcionka**, a następnie wybierz czcionkę, którą chcesz zamienić.
- Zaznacz pole wyboru **Grubość**, a następnie wybierz grubość tekstu, którą chcesz zamienić.
- Zaznacz pole wyboru **Rozmiar**, a następnie wybierz rozmiar tekstu, który chcesz zamienić.

6 Kliknij **znajdź** i kliknij jedną z następujących opcji:
- **Znajdź kolejny >** lub **Znajdź poprzedni <**, aby przewinąć obiekty tekstowe, które spełniają kryteria wyszukiwania.
- **Znajdź wszystkie**, aby zaznaczyć wszystkie obiekty tekstowe, które spełniają kryteria wyszukiwania.
- **Zamień**, aby zamienić właściwości zaznaczonych obiektów tekstowych.
- **Zamień wszystkie,** aby zamienić kolor wszystkich obiektów tekstowych, które spełniają kryteria wyszukiwania.



Można również rozszerzyć zakres wyszukiwania, aby znaleźć tekst na wszystkich stronach dokumentu, na wielu stronach lub na określonych stronach. Możesz również ograniczyć zakres wyszukiwania tylko do wybranych obiektów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby ustawić zakres wyszukiwania” na stronie 380.

Aby edytować tekst

1 Kliknij narzędzie **Tekst** A.

2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Edytować tekst ozdobny	Kliknij tekst ozdobny.
Edytować tekst akapitowy	Kliknij w ramce tekstu.



Tekstu przekształconego w krzywe nie można edytować.

Aby przekształcić tekst

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przekształcić tekst akapitowy w tekst ozdobny	Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Wskaźnik** i kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Przekształć w tekst ozdobny**.
Przekształcić tekst ozdobny w tekst akapitowy	Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Wskaźnik** i kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Przekształć w tekst akapitowy**.
Przekształcić tekst ozdobny lub akapitowy w krzywe	Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Wskaźnik** i kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Przekształć w krzywe**.

Tekstu akapitowego nie można przekształcić w tekst ozdobny, jeśli znajduje się w połączonej ramce, wykracza poza ramkę lub jeśli zastosowano do niego specjalne efekty.

Tekst możesz również przekształcić na krzywe, klikając narzędzie **Wskaźnik** , klikając tekst prawym przyciskiem myszy i klikając polecenie **Przekształć w krzywe**.

Przesunięcie, obracanie, odbicie lustrzane i odbijanie tekstu

Znaki tekstu ozdobnego i akapitowego można przesuwać w pionie lub w poziomie oraz obracać je w celu osiągnięcia interesujących efektów. Znaki można też ustawiać w oryginalnym położeniu oraz przywracać przesunięte w pionie znaki do linii bazowej. Możliwe jest również odbijanie lustrzane lub odbijanie znaków tekstu akapitowego.

Informacje na temat dostosowywania położenia całego obiektu tekstowego dopasowanego do ścieżki, takiej jak okrąg czy linia odręczna, można znaleźć w sekcji „Aby dostosować położenie tekstu dopasowanego do ścieżki” na stronie 634.



Znaki obrócone

Aby przesunąć lub obrócić znak

1. Używając narzędzia **Tekst** , zaznacz co najmniej jeden znak.
2. W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Znak** , aby wyświetlić opcje dotyczące znaków.

   Aby wyświetlić inspektora **Właściwości**, kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.
3. Kliknij przycisk strzałki , znajdujący się w dolnej części obszaru **Znak**, aby wyświetlić dodatkowe opcje.
4. Wpisz wartość w jednym z następujących pól:
   - **Przesunięcie znaków w poziomie** — liczba dodatnia spowoduje przesunięcie znaków w prawo, a liczba ujemna spowoduje przesunięcie w lewo.
   - **Przesunięcie znaków w pionie** — liczba dodatnia spowoduje przesunięcie znaków w górę, a liczba ujemna przesunięcie w dół.
   - **Kąt znaku** — liczba dodatnia spowoduje obrócenie znaków w lewo, a liczba ujemna spowoduje obrócenie znaków w prawo.

Znaki można także przesuwać i obracać za pomocą narzędzia **Kształt** . Zaznacz węzeł lub węzły znaku i wpisz odpowiednie wartości w polach **Przesunięcie znaków w poziomie**, **Przesunięcie znaków w pionie** lub **Kąt znaku** na pasku właściwości.

Aby wyprostować przesunięty lub obrócony znak

1. Używając narzędzia **Tekst** , zaznacz co najmniej jeden znak.
2. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Wyprostuj tekst**.

Aby przywrócić znaki przesunięte w pionie do linii bazowej

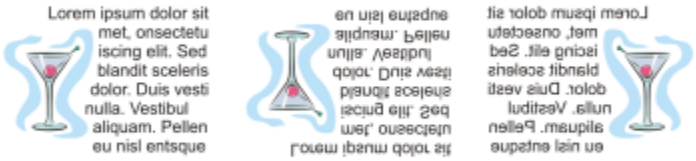
1. W przyborniku otwórz paletę wysuwaną **Kształt** .
2. Kliknij narzędzie **Kształt** .
3. Zaznacz obiekt tekstowy, a następnie zaznacz węzeł na lewo od przesuniętego znaku.
4. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Wyrównaj do linii bazowej**.

Aby utworzyć odbicie lustrzane tekstu

1. Zaznacz obiekt tekstowy za pomocą narzędzia **Wskaźnik**.
2. Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku narzędzi.
   - **Odbicie lustrzane w poziomie** — powoduje odbicie znaków tekstu od lewej strony do prawej.
   - **Odbicie lustrzane w pionie** — powoduje odbicie znaków tekstu od góry do dołu.

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

Można również uzyskać odbicie lustrzane tekstu dopasowanego do ścieżki. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby utworzyć odbicie lustrzane tekstu dopasowanego do ścieżki” na stronie 634.



Od lewej do prawej: tekst w oryginalnej postaci, odbity lustrzanie w pionie i w poziomie

Aby odbić tekst przez przeciągnięcie wskaźnika myszy po przekątnej

1. Za pomocą narzędzia **Tekst** zaznacz tekst ozdobny lub ramkę tekstu akapitowego.
2. Przeciągnij środkowy uchwyt zaznaczenia w poprzek tekstu, poza narożny uchwyt zaznaczenia leżący po przeciwnej stronie.

Przenoszenie tekstu

W programie CorelDRAW tekst można przenosić na różne sposoby. Po zaznaczeniu tekstu jak obiektu, np. bloku tekstu ozdobnego lub ramki tekstu, można go przenieść w nowe miejsce, podobnie jak każdy inny obiekt.

Zaznaczony tekst akapitowy można również przenieść między ramkami tekstu lub przenieść tekst ozdobny między obiektami tekstu ozdobnego. I odwrotnie — można przenieść tekst akapitowy do obiektu tekstu ozdobnego lub przenieść tekst ozdobny do ramki tekstu akapitowego.

Aby przenieść obiekt tekstowy

1 Kliknij narzędzie **Wskaźnik** .

2 Przeciągnij obiekt tekstowy w nowe miejsce w oknie rysunku.

Aby przenieść zaznaczony tekst

1 Kliknij narzędzie **Tekst** A.

2 Zaznacz tekst, który chcesz przenieść.

3 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przenieść tekst wewnątrz tego samego obiektu tekstowego	Przeciągnij tekst w nowe miejsce w obiekcie tekstowym. Zostanie wyświetlony kursor tekstowy wskazujący miejsce wstawiania.
Przenieść tekst do innego obiektu tekstowego	Przeciągnij tekst do innego obiektu tekstowego. Zostanie wyświetlony kursor tekstowy wskazujący miejsce wstawiania.
Przenoszenie zaznaczonego tekstu do nowego obiektu tekstowego	Z wciśniętym klawiszem Control przeciągnij tekst w nowe miejsce i upuść go.
Przenieść swobodne określony znak w oknie rysunku	Kliknij narzędzie **Kształt** , zaznacz obiekt tekstowy i przeciągnij uchwyt zaznaczenia znaku w lewym dolnym narożniku znaku.

Zawijanie tekstu

Kształt tekstu akapitowego można zmienić, zawijając go wokół obiektu, tekstu ozdobnego lub ramki tekstu. Tekst można zawijać według stylów zawijania wokół obrysu lub wokół prostokąta. W przypadku zastosowania stylów zawijania wokół obrysu tekst zawijany jest zgodnie z przebiegiem krzywizn obiektu. W przypadku stosowania stylów zawijania wokół prostokąta tekst zawijany jest względem prostokąta ograniczającego obiekt. Można też dostosować odległość między tekstem akapitowym i obiektem lub tekstem, a także usunąć dowolny wcześniej zastosowany styl zawijania.



Tekst zawinięty wokół obiektu przy użyciu stylu zawijania wokół obrysu (po lewej) oraz stylu zawijania wokół prostokąta (po prawej)

Aby zawinąć tekst akapitowy wokół obiektu, tekstu ozdobnego lub ramki tekstu

1. Zaznacz obiekt lub tekst, wokół którego chcesz zawinąć dany tekst.
2. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.
3. W inspektorze **Właściwości** kliknij przycisk **Podsumowanie**, aby wyświetlić opcje dotyczące zawijania.
4. Wybierz styl zawijania z listy **Zawijaj tekst**.
   Aby zmienić odstęp między tekstem zawijanym a obiektem lub tekstem, zmień wartość w polu **Odstęp od zawijanego tekstu**.
5. Kliknij narzędzie **Tekst** i przeciągnij nad obiektem lub tekstem w celu utworzenia ramki tekstu akapitowego.
6. Wpisz tekst w ramce tekstu.

Wokół zaznaczonego obiektu można zawijać utworzony wcześniej tekst akapitowy, stosując do obiektu styl zawijania i przeciągając ramkę tekstu nad obiekt.

Aby usunąć styl zawijania

1. Zaznacz zawinięty tekst lub obiekt, wokół którego tekst jest zawijany.
2. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.
3. W inspektorze **Właściwości** kliknij przycisk **Podsumowanie**, aby wyświetlić opcje dotyczące zawijania.
4. Z listy **Zawijaj tekst** wybierz pozycję **Brak**.

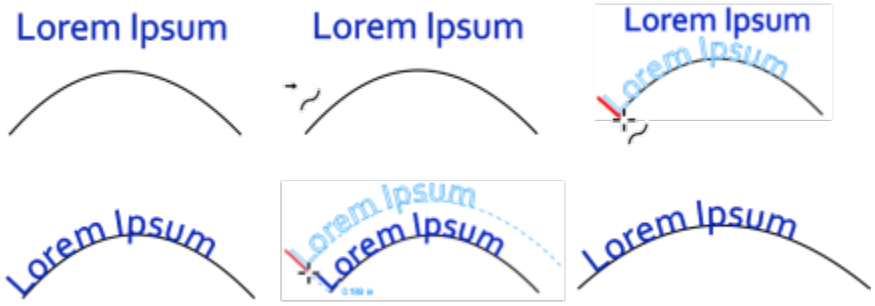
Dopasowywanie tekstu do ścieżki

Tekst ozdobny można wstawić wzdłuż ścieżki obiektu otwartego (na przykład linii) lub obiektu zamkniętego (na przykład kwadratu). Można również dopasować istniejący tekst do ścieżki. Tekst akapitowy w ramce tekstu można dopasowywać tylko do ścieżek otwartych.

Po dopasowaniu tekstu do ścieżki można dostosować położenie tekstu względem ścieżki. Można na przykład uzyskać odbicie lustrzane tekstu w poziomie, w pionie lub oba efekty. Używając odstępów podziałek, można dokładnie określić odległość między tekstem a ścieżką.

Program CorelDRAW traktuje tekst dopasowany do ścieżki jako jeden obiekt; można jednak oddzielić tekst od obiektu, aby nie był już częścią ścieżki. Jeśli tekst zostanie oddzielony od ścieżki zakrzywionej lub zamkniętej, zachowuje on kształt obiektu, do którego był dopasowany. Właściwości tekstu i ścieżki można też modyfikować niezależnie od siebie.

Taki tekst można wyprostować, przywracając mu tym samym pierwotny wygląd.



Tekst i krzywa jako oddzielne obiekty (na górze po lewej), wybieranie ścieżki za pomocą wskaźnika Dopasuj tekst do ścieżki (na górze na środku), wyrównywanie tekstu przy dopasowywaniu go do ścieżki (na górze po prawej), tekst dopasowany do ścieżki (na dole po lewej), interakcyjna informacja o rozmiarze przesunięcia (na dole na środku) oraz tekst i krzywa rozciągnięte w poziomie o 200% (na dole po prawej)

Po ustawieniu trybu skupienia tekstu dopasowanego do ścieżki obiekt tekstowy i ścieżka są razem wprowadzane w tryb skupienia. W trybie skupienia można oddzielnie zaznaczać i edytować tekst i ścieżkę. Więcej informacji na temat trybu skupienia można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.

Aby dodać tekst wzdłuż ścieżki

1 Zaznacz ścieżkę za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .

2 Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Dopasuj tekst do ścieżki**.
Na ścieżce zostanie umieszczony kursor tekstowy. Jeśli ścieżka jest otwarta, kursor tekstowy zostanie umieszczony na początku ścieżki. Jeśli ścieżka jest zamknięta, kursor tekstowy zostanie umieszczony pośrodku ścieżki.

3 Wpisz tekst wzdłuż ścieżki.

Nie można dodać tekstu do ścieżki innego obiektu tekstowego.

Tekst można także dopasować do ścieżki, klikając narzędzie **Tekst** i wskazując ścieżkę. Gdy kursor zmieni się we wskaźnik **Dopasuj tekst do ścieżki** , należy kliknąć miejsce, w którym ma się zaczynać tekst, a następnie wpisać tekst.

Aby dopasować tekst do ścieżki

1 Zaznacz obiekt tekstowy za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .

2 Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Dopasuj tekst do ścieżki**.
Wskaźnik zmieni się we wskaźnik **Dopasuj tekst do ścieżki** . Przesuwając wskaźnik po ścieżce możesz wyświetlić podgląd położenia, w którym znajdzie się dopasowany tekst.

3 Kliknij wybraną ścieżkę.
Jeśli tekst został dopasowany do ścieżki zamkniętej, zostanie wyśrodkowany wzdłuż tej ścieżki. Jeśli tekst został dopasowany do ścieżki otwartej, przepływa od punktu wstawienia.

Tekst ozdobny można dopasowywać do ścieżek otwartych lub zamkniętych. Tekst akapitowy można dopasowywać tylko do ścieżek otwartych.

Nie można dopasować tekstu do ścieżki innego obiektu tekstowego.

Aby dostosować położenie tekstu dopasowanego do ścieżki

1 Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** zaznacz tekst dopasowany do ścieżki.

2 Wybierz ustawienia na następujących listach na pasku właściwości:
- **Orientacja tekstu** — określa sposób, w jaki tekst wygina się, podążając za ścieżką.
- **Odległość od ścieżki** — odległość między tekstem a ścieżką.
- **Przesunięcie** — położenie tekstu wzdłuż ścieżki w poziomie.

Można również

Na podstawie odstępów podziałek zwiększać odległość między ścieżką a tekstem o określony skok	Zaznacz tekst. Na pasku właściwości kliknij pozycję **Przyciąganie do podziałek**, zaznacz opcję **Przyciąganie do podziałek wł.** i wpisz wartość w polu **Odstępy podziałek**. Gdy tekst jest odsuwany od ścieżki, przemieszcza się skokowo o odległość podaną w polu **Odstępy podziałek**. Podczas przemieszczania tekstu jego odległość od ścieżki jest wyświetlana poniżej oryginalnego tekstu.
Zmienić położenie dopasowanego tekstu w poziomie	Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Kształt** i przeciągnij węzły znaków, które chcesz przemieścić.
Przesunąć dopasowany tekst wzdłuż ścieżki lub poza ścieżką	Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** przeciągnij czerwony glif, który znajduje się obok tekstu. Podczas przeciągania glifu wzdłuż ścieżki wyświetlany jest podgląd tekstu. Jeśli glif jest przeciągany poza ścieżką, wyświetlana jest odległość między podglądem tekstu a ścieżką.

Aby utworzyć odbicie lustrzane tekstu dopasowanego do ścieżki

1 Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** kliknij tekst dopasowany do ścieżki.

2 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
- **Odbicie lustrzane tekstu w poziomie** — powoduje odbicie znaków tekstu od lewej strony do prawej.
- **Odbicie lustrzane tekstu w pionie** — powoduje odwrócenie znaków tekstu od góry do dołu.

Tekst dopasowany do ścieżki można obrócić o 180 stopni, klikając zarówno przycisk **Odbicie lustrzane tekstu w poziomie**, jak i przycisk **Odbicie lustrzane tekstu w pionie**.

Można również odbijać lustrzanie tekst ozdobny i ramki tekstu akapitowego. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby utworzyć odbicie lustrzane tekstu” na stronie 630.

Aby oddzielić tekst od ścieżki

1. Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** zaznacz dopasowany tekst i ścieżkę.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Rozłącz tekst**.

Aby wyprostować tekst

1. Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** zaznacz dopasowany tekst i ścieżkę.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Rozłącz tekst**.
3. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Wskaźnik**.
4. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Wyprostuj tekst**.

Znaki specjalne, symbole i glify

Używając inspektora **Glify**, możesz wyszukiwać i wstawiać znaki specjalne, symbole i glify (warianty poszczególnych znaków lub ich połączeń) należące do czcionek OpenType.

Filtrowanie

Domyślnie wyświetlane są wszystkie znaki, symbole i glify należące do danej czcionki, ale można filtrować podzbiory znaków, aby wyświetlić tylko te, które są potrzebne. Można np. wyświetlić tylko symbole walutowe lub liczbowe albo tylko znaki i symbole zapisane cyrylicą.

Znaki należące do czcionki są podzielone na następujące kategorie:

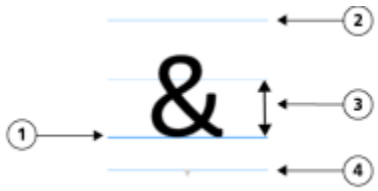
- **Wspólne** — strzałki, symbole walutowe, matematyczne i liczbowe, znaki interpunkcyjne i separatory, a także symbole i znaki interpunkcyjne CJK (używane w skryptach azjatyckich).
- **Skrypty** — skrypty obsługiwane przez wybraną czcionkę, takie jak łaciński, grecki, cyrylica, hiragana, katakana, han, arabski lub hebrajski.
- **OpenType** — funkcje OpenType udostępniane przez daną czcionkę, takie jak ligatury standardowe, ligatury ozdobne, ułamki, odmiany form anotacji itd. Więcej informacji na temat funkcji OpenType można znaleźć w sekcji „Funkcje OpenType” na stronie 649.

Czcionki OpenType

Inspektor **Glify** idealnie nadaje się do przeglądania i stosowania funkcji OpenType udostępnianych przez czcionki OpenType. W widoku domyślnym wyświetlana jest lista znaków, na której glify poszczególnych znaków są zgrupowane. Można też wyświetlić dłuższą listę, przedstawiającą wszystkie dostępne glify jednocześnie.

Wyświetlanie położenia znaku

Każdy zaznaczony znak jest wyświetlany w odniesieniu do zbioru niebieskich linii, które umożliwiają podgląd położenia znaku względem linii bazowej.



1) Linia bazowa tekstu

2) Górna linia ograniczająca

3) Wysokość czcionki x

4) Dolna linia ograniczająca

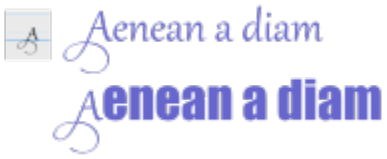
Ostatnio używane znaki specjalne

Lista ostatnio używanych znaków specjalnych umożliwia kopiowanie najczęściej używanych znaków. Na liście przechowywane są atrybuty czcionek ostatnio używanych znaków i wszystkich zastosowanych funkcji OpenType. Można zarządzać listą, usuwając z niej znaki, które nie są już potrzebne.

Glify bez numerów Unicode

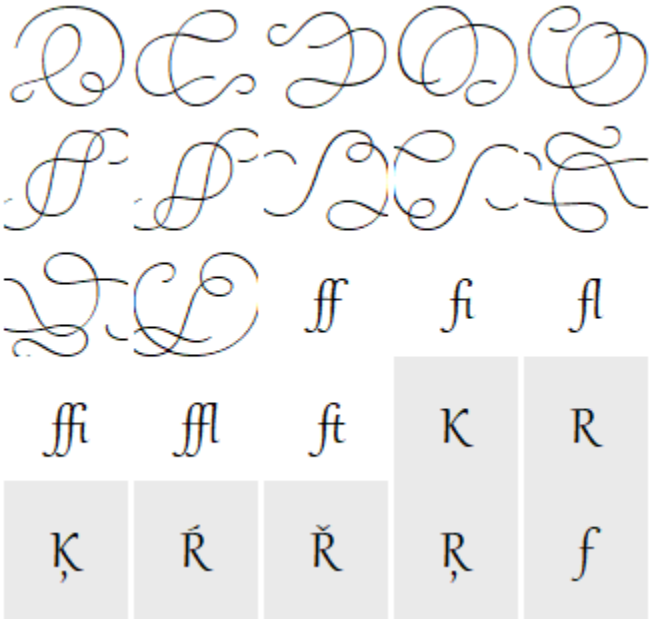
Glify bez mapowania Unicode są dostępne tylko w określonych okolicznościach i z określonymi zestawami funkcji OpenType. Takich glifów nie można wstawiać za pomocą klawiszy, ale można je dodać do dokumentu z inspektora **Glify**.

Glify bez numerów Unicode są wstawiane jako glify, a nie znaki, dlatego nie można zmienić ich czcionki. Na przykład, jeśli zmienisz czcionkę tekstu, która zawiera glif bez mapowania Unicode z Gabriola na Impact, glif pozostanie glifem o czcionce Gabriola, jak pokazano w poniższym przykładzie.



Po lewej: Glif bez numeru Unicode. U góry: Tekst rozpoczynający się od tego glifu. U dołu: Czcionka została zmieniona, ale glif pozostanie bez zmian.

Glify bez mapowania Unicode łatwo jest odróżnić od innych glifów, ponieważ są wyświetlane na szarym tle w inspektorze **Glify**.



Aby dodać znak specjalny, symbol lub glif

1. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Glify**.
2. W inspektorze **Glify** wybierz czcionkę z **listy Czcionka**.
3. Przeciągnij znak z listy **Znaki i glify** do okna rysowania.
   Jeśli nie możesz znaleźć potrzebnego znaku, otwórz listę **Filtr znaków** i zaznacz pole wyboru **Cała czcionka**.

Można również

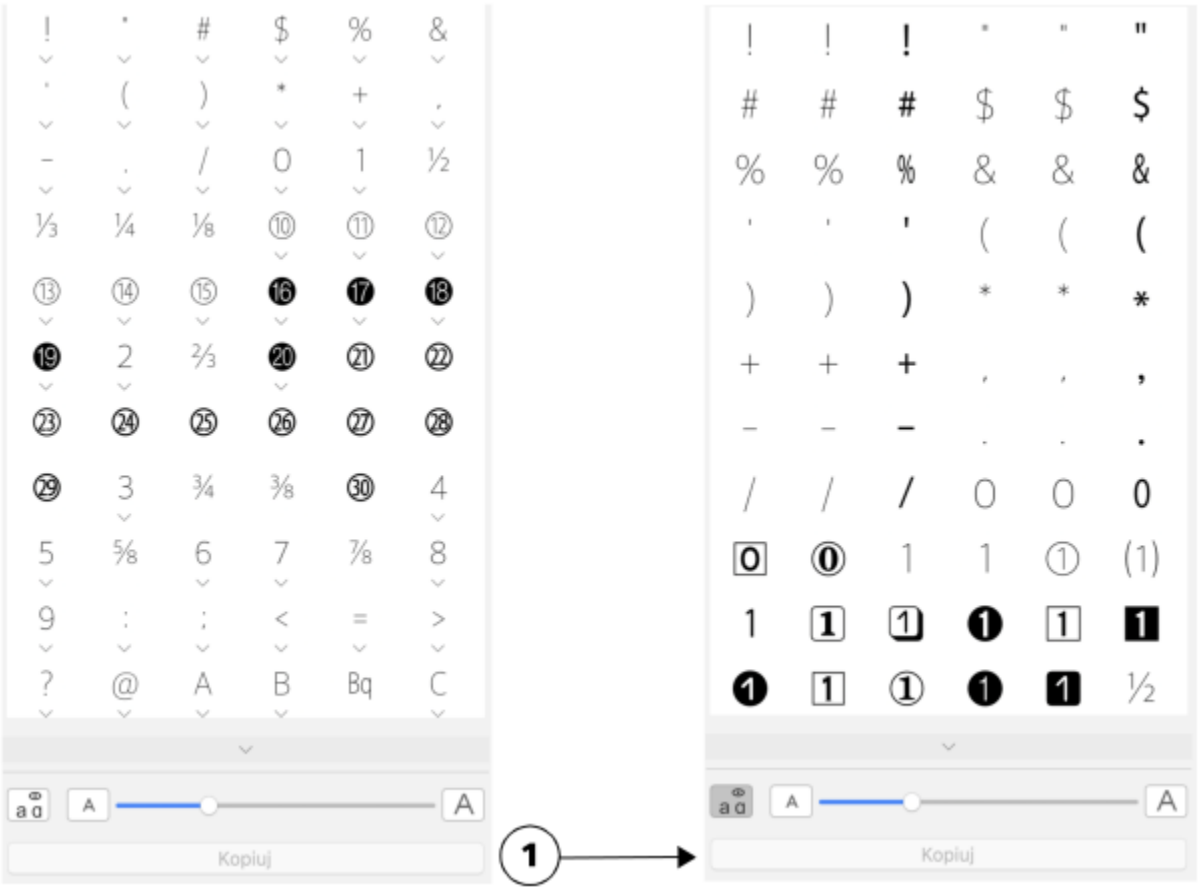
Przeciągnąć znak	Używając narzędzia **Wskaźnik**  , przeciągnij znak do okna dokumentu.
Skopiować znak	Kliknij znak na liście **Znak i glif** i kliknij polecenie **Kopiuj**.
Wyświetlić informacje o wybranym znaku	Kliknij przycisk strzałki na dole listy **Znak i glif**, aby wyświetlić dowolne z zastosowanych atrybutów: nazwa znaku, identyfikator, liczba Unicode, skrót klawiaturowy pozwalający wstawić znak, nazwa funkcji OpenType i język (w przypadku glifów, które mogą być prawidłowo wyświetlane tylko w niektórych językach).
Powiększyć lub pomniejszyć	Przesuń suwak **Powiększenie**. Aby powiększyć lub pomniejszyć znak o wstępnie ustalone kroki, kliknij przyciski po lewej i prawej stronie suwaka **Powiększenie**.

Aby filtrować znaki specjalne, symbole i glify

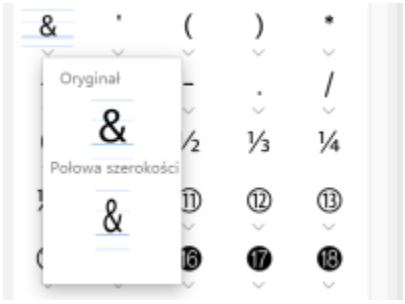
1. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Glify**.
2. W inspektorze **Glify** wybierz czcionkę z pola **listy Czcionka**.
3. Otwórz listę **Filtr znaków** i zaznacz pola wyboru przy podzbiorach znaków, które chcesz wyświetlić.
4. Kliknij przycisk **Zamknij**.

Aby wyświetlić glify funkcji OpenType

1. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Glify**.
2. W inspektorze **Glify** wybierz czcionkę OpenType z pola **listy Czcionka**.
3. Otwórz listę **Filtr znaków** i w obszarze **OpenType** zaznacz pola wyboru przy dostępnych funkcjach OpenType.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby wyświetlić listę zawierającą zgrupowane glify, upewnij się, że przycisk **Pokaż wszystkie glify**  nie jest wciśnięty. Aby wyświetlić wszystkie glify w grupie, kliknij dany znak i wskaźnik funkcji OpenType. Kliknij glif, aby wyświetlić go na liście **Znak i glif**.
   - Aby wyświetlić listę zawierającą wszystkie dostępne glify, kliknij przycisk **Pokaż wszystkie glify**  .



Po lewej: wskaźniki funkcji OpenType pod poszczególnymi znakami informują, że dostępnych jest więcej glifów. Po prawej: po naciśnięciu przycisku Pokaż wszystkie glify (1) wszystkie dostępne glify są wyświetlane jednocześnie.



Wyświetlanie zgrupowanych glifów

Przycisk **Pokaż wszystkie glify** jest niedostępny w przypadku czcionek, które nie obsługują funkcji OpenType.

Niektóre glify udostępniane przez funkcje OpenType różnią się w zależności od kontekstu, w jakim się pojawiają, i nie są widoczne w inspektorze **Glify**. Takie glify można wyświetlać i wstawiać do okna dokumentu, używając widocznego na ekranie wskaźnika funkcji OpenType. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby włączyć na ekranie wskaźnik funkcji OpenType” na stronie 653.

Aby korzystać z listy ostatnio używanych znaków specjalnych

1 Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Glify**.

2 Na liście ostatnio używanych znaków specjalnych (glifów) wykonaj dowolne zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Skopiować znak z listy	Kliknij znak z wciśniętym klawiszem Control, a następnie kliknij polecenie **Kopiuj**.
Usuń znaki z listy	Kliknij znak przytrzymując klawisz Control, a następnie kliknij polecenie **Usuń** lub **Usuń wszystko**.

Osadzanie rysunku

W tekście można osadzić obiekt graficzny lub mapę bitową. Obiekt graficzny lub mapa bitowa są traktowane jako znak tekstowy. Dzięki temu można stosować opcje formatowania dostępne dla typu tekstu, w którym osadzono obiekt graficzny. Osadzony obiekt można też usunąć z tekstu, przywracając go do stanu oryginalnego.

Aby osadzić obiekt graficzny w tekście

1 Zaznacz obiekt graficzny.

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

3 Za pomocą narzędzia **Tekst** kliknij miejsce, w którym chcesz osadzić obiekt graficzny.

4 Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej**.

Aby usunąć osadzony obiekt z tekstu

1 Zaznacz osadzony obiekt za pomocą narzędzia **Tekst**.

2 Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wytnij**.

3 Kliknij narzędzie **Wskaźnik**, a następnie kliknij poza obiektem tekstowym.

4 Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej**.

Poprzednia wersja tekstu

Jeśli dokument zawiera tekst i został utworzony w poprzedniej wersji pakietu CorelDRAW, np. CorelDRAWX5, trzeba zaktualizować starszą wersję, aby można było użyć nowych funkcji tekstowych, takich jak opcje OpenType i wyrównywanie tekstu do siatki bazowej. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcjach „Funkcje OpenType” na stronie 649 i „Wyrównywanie tekstu do siatki bazowej” na stronie 625.

Aby zaktualizować tekst w starszej wersji

1 Otwórz dokument zawierający tekst w starszej wersji.
W górnej części okna rysunku zostanie wyświetlony pasek narzędzi **Aktualizuj**.

2 Kliknij polecenie **Aktualizuj**.

Aby cofnąć aktualizację, kliknij polecenie **Cofnij** na pasku narzędzi **Aktualizuj**. Po wprowadzeniu zmian w zaktualizowanym tekście opcja ta nie będzie jednak dostępna.



Zaktualizowanie tekstu w starszej wersji może spowodować zmianę jego przepływu i układu.

Tekst w starszej wersji można również zaktualizować, klikając przycisk **Aktualizuj** w obszarze **Znak** inspektora **Właściwości obiektu**.

CorelDRAW® 2025



Formatowanie tekstu

Program CorelDRAW oferuje wiele narzędzi i elementów sterujących służących do formatowania poszczególnych znaków, całych akapitów i tekstu w ramkach.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Wybieranie krojów czcionek i czcionek” (stronie 641)
- „Znaki formatowania” (stronie 644)
- „Zmiana koloru tekstu” (stronie 645)
- „Przeprowadzić kerning zakresu znaków” (stronie 647)
- „Zmienianie wielkość liter i użycia wielkich liter” (stronie 647)
- „Funkcje OpenType” (stronie 649)
- „Czcionki zmienne” (stronie 653)
- „Dopasowywanie odstępów między znakami i wyrazami” (stronie 655)
- „Zmiana odstępów między wierszami i akapitami” (stronie 657)
- „Tworzenie list punktowanych i numerowanych” (stronie 659)
- „Inicjały wpuszczane” (stronie 663)
- „Zmienić położenie i kąt znaku” (stronie 664)
- „Wyrównywanie tekstu” (stronie 665)
- „Dodawanie tabulatorów i wcięć” (stronie 667)
- „Style tekstu” (stronie 668)
- „Podzielić wyrazy w tekście” (stronie 669)
- „Kody formatowania” (stronie 671)
- „Znaki niedrukowalne” (stronie 671)

Wybieranie krojów czcionek i czcionek

Tekst to ważny element w projektowaniu i układzie dokumentów. W programie CorelDRAW można wybrać krój czcionki, który najlepiej odpowiada projektowi. Można określić rozmiar czcionki oraz jej styl. Ponadto można skorzystać z czcionek OpenType w celu uzyskania niepowtarzalnego i wyróżniającego się stylu. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji „Funkcje OpenType” na stronie 649. Domyślna jednostka miary tekstu to punkty. Można jednak zmienić jednostkę miary aktywnego rysunku i wszystkich kolejnych rysunków. Informacje na temat wyświetlania podglądu czcionek można znaleźć w sekcji „Wyświetl czcionki” na stronie 681.

Czcionki a kroje czcionek

„Czcionka” i „krój czcionki” to dwa terminy typograficzne, które są często używane naprzemiennie, ale nie mają tego samego znaczenia. Czcionka to zbiór znaków, który zawiera litery, cyfry i symbole w jednej odmianie kroju, takiego jak pogrubienie czy kursywa. Krój czcionki, określany również mianem rodziny czcionek, składa się z kilku czcionek o podobnych charakterystykach. Innymi słowy czcionka to mechanizm umożliwiający odwzorowywanie znaków na ekranie lub w druku, natomiast krój czcionki, który przedstawia styl i wizualne zróżnicowanie znaków, odnosi się do projektu i stylu typu.

W poniższej tabeli wymieniono kilka przykładów krojów czcionek i czcionek.

Krój czcionki (rodzina czcionek)	**Czcionka**
Helvetica	Helvetica Bold-Italic
Times New Roman	Normalny
Verdana	Verdana Bold-Italic

Wybieranie kroju czcionki

Kroje czcionek mają różne kształty i rozmiary oraz niepowtarzalne charakterystyki i jakość wyrazu. Wybranie odpowiedniego kroju czcionki to ważny element przygotowania projektu, ponieważ może to mieć wpływ na cały jego wygląd. Krój czcionki może ponadto pomóc w przedstawieniu skutecznego przekazu lub wywołać całkowicie przeciwny efekt. Jeśli na przykład jest opracowywany plakat z trudnym do odczytania krojem czcionki lub z krojem określającym nieodpowiedni ton, przekaz może nie dotrzeć skutecznie do docelowych odbiorców.



Krój czcionki zastosowany do wyrazu „Menu” po lewej stronie jest bardziej odpowiedni w przypadku menu ekskluzywnej restauracji niż krój przedstawiony po prawej stronie.

Poniżej przedstawiono kilka podstawowych porad dotyczących wyboru odpowiedniego kroju czcionki:

- Wybieraj krój czcionki, który najlepiej odpowiada charakterowi przygotowywanego projektu.
- Wybieraj krój czcionki, który jest zgodny z przeznaczeniem projektu (np. druk lub umieszczenie w Internecie).
- Używaj mniejszej liczby krojów czcionek w dokumencie. Ogólna zasada mówi o nieprzekraczaniu liczby trzech lub czterech krojów w obrębie dokumentu.
- Upewnij się, że znaki w kroju czcionki są łatwe do odczytania i rozpoznania.
- Wybieraj krój czcionki, który jest odpowiedni do wieku docelowego odbiorcy.
- Upewnij się, że krój czcionki nagłówków wyróżnia się i wygląda dobrze po wyświetleniu w większych rozmiarach.
- Upewnij się, że krój czcionki bloku tekstu zwiększa jego czytelność.
- Jeśli pracujesz nad wielojęzycznymi dokumentami, wybieraj krój czcionki obsługujący wiele języków.

Aby zmienić czcionkę

1. Za pomocą narzędzia **Tekst** A zaznacz znak lub blok tekstu.

   Jeżeli inspektor **Właściwości** nie jest otwarte, kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.
2. W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Znak** A, aby wyświetlić opcje dotyczące znaków.
3. W obszarze **Znak** inspektora **Właściwości obiektu** wykonaj jedno lub więcej zadań z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybrać krój czcionki	Wybierz krój czcionki z listy **Czcionka**. Informacje na temat łatwiejszego znajdowania czcionek można znaleźć w sekcjach „Filtruj czcionki” na stronie 683 i „Wyszukaj czcionki” na stronie 684.
Ustawić rozmiar czcionki	Wpisz wartość w polu **Rozmiar czcionki**.
Zmienić styl czcionki	Wybierz styl czcionki z listy **Styl czcionki**.



Korzystając z paska właściwości, można również zmienić czcionkę i jej rozmiar.

Można także zmienić styl czcionki zaznaczonego tekstu, klikając na pasku właściwości przycisk **Pogrubienie** B, **Kursywa** *I* lub **Podkreślenie** U.

Aby zmienić rozmiar tekstu

1 Za pomocą narzędzia **Tekst** A zaznacz znak lub blok tekstu.

2 Wybierz rozmiar z listy **Rozmiar czcionki** na pasku właściwości.

Można również

Zmienić rozmiar tekstu ozdobnego za pomocą narzędzia **Wskaźnik**	Kliknij narzędzie **Wskaźnik** i przeciągnij jeden z narożnych uchwytów.
Zmienić rozmiar tekstu akapitowego za pomocą narzędzia **Wskaźnik**	Kliknij narzędzie **Wskaźnik**, naciśnij klawisz opcji i przeciągnij jeden z narożnych uchwytów.
Zwiększyć rozmiar tekstu	Naciśnij klawisz **Num Lock**, aby włączyć klawiaturę numeryczną, i użyj narzędzia **Tekst** A, aby zaznaczyć tekst. Następnie przytrzymaj klawisz **Command** i naciśnij klawisz **8** na klawiaturze numerycznej.
Zmniejszyć rozmiar tekstu	Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A. Następnie przytrzymaj klawisz **Command** i naciśnij klawisz **2** na klawiaturze numerycznej.
Ustawić zwiększenie wartości dla rozmiaru tekstu	Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**. W lewym oknie wyświetlanego okna dialogowego kliknij **Tekst** i wpisz wartość w polu **Klawisze powiększania tekstu** na stronie **Wyświetlanie**.

Można również

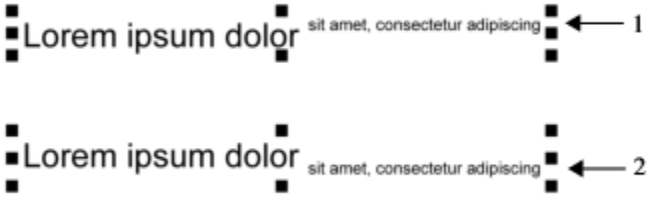
Zmienić domyślną jednostkę miary	Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**. W lewym oknie wyświetlanego okna dialogowego kliknij **Tekst** i wybierz jednostkę z pola listy **Domyślne jednostki dla tekstu** na stronie **Wyświetlanie**.



Rozmiar tekstu możesz również zmienić w obszarze **Znak** inspektora **Właściwości**, wybierając rozmiar z listy **Rozmiar czcionki**.

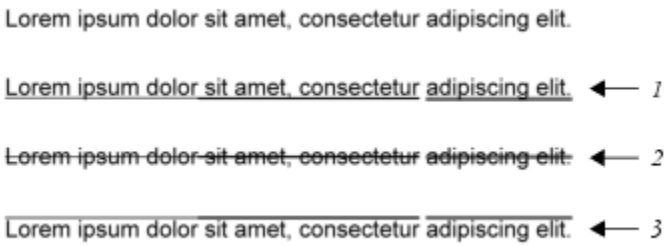
Znaki formatowania

Położenie i wygląd znaków można zmieniać, wyświetlając je jako indeks dolny lub górny, co jest użyteczne, gdy rysunek zawiera przypisy naukowe. W przypadku wybrania czcionki OpenType, która obsługuje indeks dolny i górny, można zastosować funkcję OpenType. Jeśli jednak zostanie wybrana czcionka — włącznie z czcionką OpenType — która nie obsługuje indeksu dolnego i górnego, można zastosować syntetyzowaną wersję znaku, którą program CorelDRAW tworzy, zmieniając charakterystykę domyślnej czcionki. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Funkcje OpenType” na stronie 649.



Tekst ozdobny z zastosowanym indeksem górnym (1) i indeksem dolnym (2)

Do zaznaczonych znaków można dodawać linie podkreślenia, przekreślenia i nadkreślenia.



Tekst ozdobny z podkreśleniem (1), przekreśleniem (2) i nadkreśleniem (3) zastosowanym do tekstu z użyciem stylów linii pojedynczej i podwójnej.

Aby ponownie zastosować formatowanie zaznaczonego tekstu, można użyć stylów lub skopiować atrybuty tekstu i zastosować je do innego zaznaczonego tekstu. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji „Kopiowanie właściwości, transformacji i efektów obiektów” na stronie 347.

Aby wstawić tekst w indeksie górnym lub dolnym

1 Za pomocą narzędzia **Tekst** zaznacz znak lub blok tekstu.

Jeżeli inspektor **Właściwości** nie jest otwarte, kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.

2 W inspektorze **Właściwości** kliknij przycisk **Znak**, aby wyświetlić opcje związane ze znakami, a następnie kliknij strzałkę, aby wyświetlić więcej opcji.

3 W obszarze **Znak** inspektora **Właściwości** kliknij przycisk **Położenie** i wybierz jedną z poniższych opcji.

- **Brak** — wyłącza wszystkie funkcje na liście
- **Indeks górny (automatycznie)** — stosuje funkcję OpenType, jeśli czcionka ją obsługuje, lub stosuje syntetyzowaną wersję, jeśli czcionka nie obsługuje indeksu górnego.
- **Indeks dolny (automatycznie)** — stosuje funkcję OpenType, jeśli czcionka ją obsługuje, lub stosuje syntetyzowaną wersję, jeśli czcionka nie obsługuje indeksu dolnego.
- **Indeks górny (syntetyzowany)** — stosuje syntetyzowaną wersję funkcji indeksu górnego, która wygląda tak samo jak w poprzednich wersjach programu CorelDRAW.
- **Indeks dolny (syntetyzowany)** — stosuje syntetyzowaną wersję funkcji indeksu dolnego, która wygląda tak samo jak w poprzednich wersjach programu CorelDRAW.

Niektóre czcionki OpenType mogą sprawiać wrażenie obsługujących funkcje, które są nieobsługiwane. Na przykład opcje indeksu górnego lub dolnego mogą wyglądać na dostępne, ale dostępne nie są. Po zastosowaniu jednej z tych czcionek OpenType program CorelDRAW nie może dostarczyć syntetyzowanej wersji indeksu górnego i dolnego.

Aby podkreślić, nadkreślić lub przekreślić tekst

1 Za pomocą narzędzia **Tekst** zaznacz znak lub blok tekstu.

Jeżeli inspektor **Właściwości** nie jest otwarte, kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.

2 W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Znak**, aby wyświetlić opcje dotyczące znaków.

3 W obszarze **Znak** inspektora **Właściwości** kliknij strzałkę w dół znajdującą się w dolnej części obszaru **Znak**, aby wyświetlić dodatkowe opcje znaku.

4 Wykonaj co najmniej jedno zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Podkreślić tekst	Kliknij przycisk **Podkreślenie** i wybierz styl z listy.
Zastosować linię przechodzącą przez zaznaczony tekst	Wybierz styl z listy **Przekreślenie znaków**.
Zastosować linię przechodzącą nad zaznaczonym tekstem	Wybierz styl z listy **Nadkreślenie znaków**.

Zmiana koloru tekstu

Można szybko zmienić kolor wypełnienia i konturu tekstu. Można zmieniać kolor wypełnienia, konturu i tła tekstu. Można również zmieniać kolory poszczególnych znaków, bloku tekstu lub wszystkich znaków w obiekcie tekstowym.



Od lewej do prawej: kolor tła jest stosowany do tekstu ozdobnego, akapitowego i wybranych znaków.

Aby szybko zmienić kolor obiektu tekstowego

1 Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** kliknij obiekt tekstowy, aby go zaznaczyć.

2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wypełnić znaki w obiekcie tekstowym jednym kolorem	Kliknij dowolny próbnik koloru na domyślnej palecie kolorów lub przeciągnij próbnik koloru na obiekt tekstowy.
Zastosować kolor konturu do wszystkich znaków obiektu tekstowego	Kliknij prawym przyciskiem myszy dowolny próbnik koloru na domyślnej palecie kolorów lub przeciągnij próbnik koloru na krawędź znaku w obiekcie tekstowym.

Aby zmienić kolor zaznaczonego tekstu

1 Za pomocą narzędzia **Tekst** zaznacz znak lub blok tekstu.

Jeżeli inspektor **Właściwości** nie jest otwarte, kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.

2 W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Znak**, aby wyświetlić opcje dotyczące znaków.

3 W obszarze **Znak** inspektora **Właściwości obiektu** wykonaj jedno lub więcej zadań z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybrać wypełnienie	W obszarze koloru tekstu wybierz wypełnienie z listy **Typ wypełnienia**, otwórz selektor **Wypełnienie** i kliknij kolor wypełnienia.
Zmodyfikować ustawienia wypełnienia	W obszarze koloru tekstu kliknij przycisk **Ustawienia wypełnienia** i zmodyfikuj ustawienia w oknie dialogowym.
Wybrać kolor wypełnienia tła	W obszarze koloru tła tekstu wybierz wypełnienie z listy **Typ wypełnienia tła**, otwórz selektor **Wypełnienie** i kliknij kolor wypełnienia.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmodyfikować ustawienia wypełnienia tła	W obszarze koloru tła tekstu kliknij przycisk **Ustawienia wypełnienia** i zmodyfikuj ustawienia w oknie dialogowym.
Wybrać szerokość konturu	W obszarze koloru konturu tekstu kliknij pole listy **Szerokość konturu** i wybierz opcję z listy.
Wybrać kolor konturu	W obszarze koloru konturu tekstu kliknij wskaźnik **Kolor konturu** i wybierz kolor.
Zmodyfikować ustawienia konturu linii	W obszarze koloru konturu tekstu kliknij przycisk **Ustawienia konturu** i zmodyfikuj ustawienia w oknie dialogowym .

Przeprowadzić kerning zakresu znaków

Pary wybranych znaków można poddać procesowi kerningu. Kerning oznacza przestawienie dwóch znaków w celu zachowania optycznej odległości między nimi. Z kerningu korzysta się często w celu zmniejszenia odległości między takimi parami znaków, jak AW, WA, VA czy TA. Takie pary znaków znane są jako „pary kerningowe”. Kerning zwiększa czytelność tekstu i sprawia, że litery wyglądają na zrównoważone i proporcjonalne, zwłaszcza przy dużych rozmiarach czcionek.



Zmniejszanie kerningu między dwoma znakami

Aby włączyć kerning tekstu

1. Za pomocą narzędzia **Tekst** zaznacz znaki, dla których ma zostać włączony kerning. Wybrane znaki zostaną podświetlone.

   Jeżeli inspektor **Właściwości** nie jest otwarte, kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.
2. W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Znak** , aby wyświetlić opcje dotyczące znaków.
3. W obszarze **Znak** inspektora **Właściwości** wpisz wartość w polu **Kerning zakresu**.

   Wartości ujemne zmniejszają odległość między znakami, a wartości dodatnie zwiększają odległość między znakami.

Zmienianie wielkość liter i użycia wielkich liter

Można kontrolować wielkość liter w wyrazach, zdaniach lub akapitach zaznaczonego tekstu. Do zaznaczonego tekstu można na przykład zastosować opcję Jak w nazwie własnej, tak aby początkowa litera każdego wyrazu była wielką literą. Jest to przydatna technika formatowania w przypadku nagłówków, takich jak tytuły książek lub rozdziałów.

Wielkość liter w tekście można automatycznie przekształcać na małe lub wielkie bez usuwania czy zastępowania znaków. Można na przykład szybko wyróżnić etykietę lub nagłówek dokumentu, konwertując wszystkie litery na wielkie.



(Od góry do dołu) Do obiektu tekstu ozdobnego stosowane są następujące opcje wielkości liter: Zdanie, małe litery, WIELKIE LITERY, Jak W Nazwie Własnej i Zmień wielkość.

Program CorelDRAW umożliwia zmianę wielkości liter tekstu ozdobnego i akapitowego. Można na przykład zastosować kapitaliki do akronimów w celu wizualnego zmieszania z tekstem. Po zastosowaniu domyślnego użycia wielkich liter tekst zbytnio się wyróżnia, co wpływa na jego czytelność. W poniższym przykładzie akronim „A.M.” został przedstawiony z domyślnym użyciem zarówno wielkich liter, jak i kapitalików.

Domyślne wielkie litery	**Kapitaliki**
Lekcja rozpoczyna się o godzinie 9:00 rano w sali numer 132.	Lekcja rozpoczyna się o godzinie 9:00 rano w sali numer 132.

W przypadku tekstu zapisanego wielkimi literami można dostosować odstępy między literami, aby poprawić czytelność. Dana czcionka musi umożliwiać konfigurowanie odstępów między wielkimi literami.

Aby zmienić wielkość liter w tekście

1. Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** kliknij obiekt tekstowy, aby go zaznaczyć.
2. Kliknij kolejno **Tekst** ▸ **Zmień wielkość liter.**
3. W oknie dialogowym **Zmień wielkość liter** zaznacz jedną z następujących opcji:
   - **Zdanie** — zmienia pierwszą literę pierwszego słowa tekstu ozdobnego lub pierwszą literę pierwszego słowa w każdym zdaniu w tekście akapitowym na wielką
   - **małe litery** — zastępuje wielkie litery odpowiednimi małymi literami
   - **WIELKIE LITERY** — zastępuje małe litery odpowiednimi wielkimi literami
   - **Jak W Nazwie Własnej** — zmienia pierwszą literę każdego wyrazu na wielką
   - **Zmień wielkość** — odwraca wielkość wszystkich znaków, zastępując małe litery wielkimi i odwrotnie

Aby zmienić wielkość liter

1. Za pomocą narzędzia **Tekst** zaznacz znak lub blok tekstu.

   Jeżeli inspektor **Właściwości** nie jest otwarte, kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.
2. W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Znak**, aby wyświetlić opcje dotyczące znaków.
3. W obszarze **Znak** inspektora **Właściwości** kliknij przycisk **Wielkie litery** i kliknij jedną z poniższych opcji:
   - **Brak** — wyłącza wszystkie funkcje na liście

- **Wersaliki** — zastępuje znaki pisane małymi literami na ekwiwalenty pisane wielkimi literami.
- **Wersaliki tytułowe** — stosuje wersję OpenType funkcji, jeśli jest ona obsługiwana przez czcionkę.
- **Kapitaliki (automatycznie)** — stosuje wersję OpenType funkcji, jeśli jest ona obsługiwana przez czcionkę.
- **Tylko kapitaliki** — zastępuje znaki skalowaną w dół wersją znaków pisanych wielkimi literami.
- **Kapitaliki z wersalików** — stosuje wersję OpenType funkcji, jeśli jest ona obsługiwana przez czcionkę.
- **Kapitaliki (syntetyzowane)** — stosuje syntetyzowaną wersję **kapitalików**, która wygląda tak samo jak w poprzednich wersjach programu CorelDRAW.

Jeśli dana czcionka umożliwia konfigurowanie odstępów między wielkimi literami, można kliknąć przycisk **Odstępy między wielkimi literami** A, aby zwiększyć odstępy między wielkimi literami i poprawić czytelność tekstu.

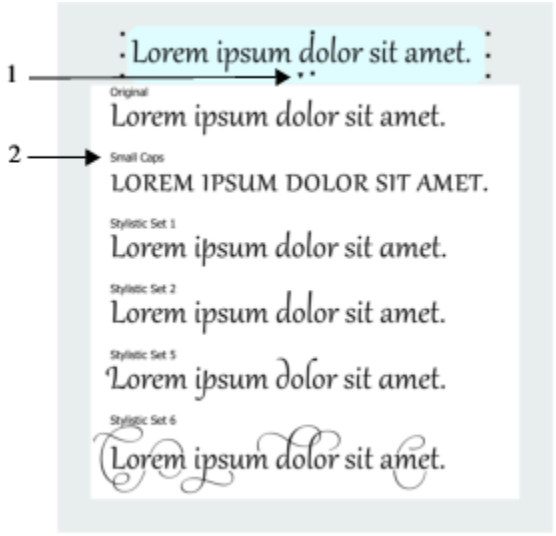
Po wybraniu czcionki innej niż OpenType, obsługującej style wielkich liter, program CorelDRAW zapewnia syntetyzowaną wersję stylów Kapitaliki i Tylko kapitaliki.

Niektóre czcionki OpenType mogą sprawiać wrażenie obsługujących funkcje, które są nieobsługiwane.

Funkcje OpenType

Program CorelDRAW obsługuje czcionki OpenType, dzięki czemu można skorzystać z ich zaawansowanych funkcji typograficznych. Funkcje OpenType umożliwiają wybranie alternatywnego wyglądu poszczególnych znaków (określa się to mianem glifu) lub sekwencji znaków. Można na przykład wybrać alternatywne glify dla liczb, ułamków czy zestawów ligatur.

Dostęp do poleceń i opcji OpenType możesz uzyskać w obszarze Znak inspektora **Właściwości**. Aby program CorelDRAW monitował o możliwość zastosowania funkcji OpenType, można włączyć opcję Interakcyjne funkcje OpenType. Jeśli funkcja OpenType jest dostępna, po zaznaczeniu tekstu zostanie pod nim wyświetlona strzałka wskaźnika. Można kliknąć wskaźnik, aby uzyskać dostęp do listy najpopularniejszych dostępnych funkcji OpenType.



Kliknięcie strzałki wskaźnika Interakcyjne funkcje OpenType (1) powoduje rozwinięcie listy najpopularniejszych funkcji OpenType dostępnych dla zaznaczonego tekstu.

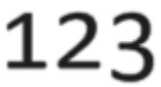
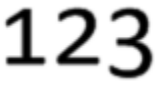
Definicja czcionki OpenType została opracowana wspólnie przez firmy Adobe i Microsoft. Bazując na formacie Unicode, czcionki OpenType poszerzają możliwości czcionek w starszej technologii. Do najważniejszych zalet czcionek OpenType można zaliczyć:

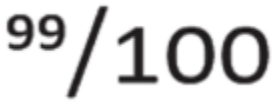
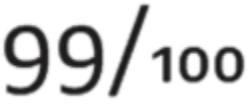
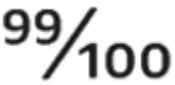
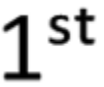
- zgodność z wieloma systemami (Windows i macOS)
- rozszerzone zestawy znaków, które oferują lepszą obsługę języka i zaawansowane funkcje typograficzne
- współistnienie z czcionkami Type 1 (PostScript) i TrueType;
- obsługę większego limitu glifu (64 tys.).

Funkcje OpenType

W poniższej tabeli przedstawiono funkcje OpenType, które można zastosować w programie CorelDRAW, o ile dana czcionka je obsługuje.

Program CorelDRAW zapewnia dodatkowo syntetyzowane wersje funkcji OpenType o nazwach Wielkie litery i Położenie. Jeśli na przykład czcionka nie obsługuje funkcji takiej jak Kapitaliki, program CorelDRAW tworzy własną wersję glifu, skalując czcionkę.

Funkcja OpenType	Opis	Przykład
Wielkie litery	Zmienia wielkość znaków w tekście, co jest przydatne w przypadku wstawiania tytułów i akronimów	 Kapitaliki
Położenie	Wyświetla znaki jako indeks górny lub dolny, co jest przydatne w przypadku wstawiania przypisów dolnych lub symboli matematycznych. Po wybraniu czcionki OpenType, która nie obsługuje indeksu dolnego i górnego lub czcionki innej niż OpenType, można zastosować syntetyzowany glif.	 Indeks górny
Style liczb	Zawiera funkcje służące do kontrolowania wyglądu liczb	Patrz przykłady poniżej
Style liczb — Znaki równe (proporcjonalne)	Wyświetla liczby o różnej szerokości, co nadaje się najlepiej do wstawiania liczb w bloku tekstu. Liczby mają jednak stałą wysokość, która ogólnie odpowiada wysokości wielkich liter.	
Style liczb — Znaki równe (tabelaryczne)	Wyświetla liczby o równej szerokości, odstępach i wysokości, co jest przydatne w przypadku wyrównywania tekstu i wyświetlania tekstu w tabeli.	
Style liczb — Antykwa (proporcjonalne)	Wyświetla liczby o różnej szerokości i wysokości. Ten styl nadaje się najlepiej do mieszania liczb z tekstem złożonym ze znaków o różnej wielkości.	
Style liczb — Antykwa (tabelaryczne)	Wyświetla liczby o równej szerokości, ale różnej wysokości.	
Ułamek	Wyświetla liczby oddzielone ukośnikiem jako ułamki. Liczba dostępnych ułamków zależy od czcionki. Tę funkcję należy	Patrz przykłady poniżej

Funkcja OpenType	Opis	Przykład
	stosować tylko w przypadku liczb, które mają być wyświetlane jako ułamki.	
Ułamek — Licznik	Wyświetla licznik, taki jak 456/, jako glif ułamka. Jest to przydatne w przypadku wyświetlania ułamka niestandardowego, takiego jako 456/789, jako ułamek. Funkcji Licznik należy używać w połączeniu z funkcją Mianownik w celu wyświetlenia ułamków niestandardowych jako ułamków.	
Ułamek — Mianownik	Wyświetla mianownik, taki jak /789, jako glif ułamka. Jest to przydatne w przypadku wyświetlania ułamka niestandardowego, takiego jako 456/789, jako ułamek. Funkcji Mianownik należy używać w połączeniu z funkcją Licznik w celu wyświetlenia ułamków niestandardowych jako ułamków.	
Ułamek — Ułamek	Wyświetla standardowe ułamki jako glify ułamka	
Ułamek — Alternatywny ułamek	Wyświetla ułamek za pomocą poziomej linii zamiast ukośnika	Niedostępne
Liczby porządkowe	Wyświetla liczby porządkowe w języku angielskim za pomocą liczby i sufiksu w indeksie górnym. „Pierwszy” można na przykład wyświetlić jako 1st, a „drugi” — jako 2nd. Tę funkcję należy stosować tylko w przypadku tekstu, który ma być wyświetlany jako liczba porządkowa.	
Przekreślone zero	Wyświetla zera z ukośną kreską, co ułatwia ich odróżnienie od litery O. Ta funkcja jest przydatna w przypadku wyświetlania liczb w raportach finansowych.	
Ornamenty	Zastępuje znak ornamentem, który został utworzony przez projektanta czcionki w celu dopasowania do motywu czcionki.	Niedostępne

Funkcja OpenType	Opis	Przykład
Odmiany stylistyczne	Stosuje alternatywny wzór do znaków	
Zestawy stylistyczne	Stosuje alternatywny wzór do zaznaczenia tekstu	
Warianty kaligrafii	Wstawia znaki dekoracyjne typu kaligraficznego	
Odmiany kontekstowe	Umożliwia precyzyjne dopasowanie tekstu przez zastosowanie alternatywnego wzoru pojedynczego znaku lub sekwencji znaków na podstawie sąsiadujących znaków. Funkcję tę można na przykład zastosować do tekstu opartego na skrypcie, dzięki czemu płynie on w bardziej naturalny sposób.	Niedostępne
Formy uwzględniające wielkość liter	Zmienia położenie znaków przestankowych w taki sposób, aby wyrównywały się one z tekstem pisanym wielkimi literami lub równymi liczbami	Niedostępne
Ligatury standardowe	Zastępuje parę liter (lub sekwencję liter) jednym glifem zwanym ligaturą. Wiele czcionek OpenType zawiera standardowe ligatury dla sekwencji fi, fl, ff, ffi i ffl. Ich celem jest zwiększenie czytelności tekstu.	
Ligatury ozdobne	Zastępuje ligaturą niestandardową kombinację liter. Ligatury ozdobne zostały stworzone z myślą o zdobieniu i nie są obsługiwane przez większość czcionek OpenType.	
Ligatury kontekstowe	Wstawia glif, który najlepiej pasuje do sąsiednich znaków. Ligatury kontekstowe zostały opracowane z myślą o zwiększeniu czytelności przez poprawę połączeń między znakami ligatury.	Niedostępne
Ligatury historyczne	Zastępuje parę liter lub sekwencję liter ligaturą, która była używana w	Niedostępne

Funkcja OpenType	Opis	Przykład
	przeszłości. Ligatury historyczne zostały stworzone z myślą o zdobieniu i nie są obsługiwane przez większość czcionek OpenType. Większość powszechnie używanych ligatur historycznych to litery połączone z innym znakiem, np. as, sh, si, sl, ss czy st.	
Formy historyczne	Zastępuje współczesne znaki takimi, które były powszechnie używane w historycznych dokumentach. Formy historyczne są przydatne w przypadku odtwarzania tekstów historycznych.	Niedostępne

Aby zastosować funkcję OpenType w tekście

1 Za pomocą narzędzia **Tekst** zaznacz pojedynczy znak lub sekwencję znaków.

Jeżeli inspektor **Właściwości** nie jest otwarte, kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.

2 W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Znak**, aby wyświetlić opcje dotyczące znaków.

3 W obszarze **Znak** inspektora **Właściwości** kliknij przycisk funkcji OpenType i w razie potrzeby wybierz opcję z listy.

Niektóre czcionki OpenType mogą sprawiać wrażenie obsługujących funkcje, które są nieobsługiwane.

Aby włączyć na ekranie wskaźnik funkcji OpenType

- Kliknij narzędzie **Tekst**, a następnie kliknij przycisk **Interakcyjne funkcje OpenType** na pasku właściwości.

Jeśli dla zaznaczonego tekstu jest dostępna funkcja OpenType, pod tekstem zostanie wyświetlona strzałka.

Można również

Wyświetlić listy najpopularniejszych funkcji OpenType	Kliknij strzałkę w dół pod tekstem w oknie dokumentu.
Zastosować funkcję OpenType do zaznaczonego tekstu	Kliknij jedną z funkcji na liście funkcji OpenType.

Czcionki zmienne

Program CorelDRAW obsługuje czcionki zmienne OpenType. Czcionka zmienna może zawierać całą rodzinę czcionek w jednym pliku czcionki, zapewniając dostęp do wielu grubości, szerokości i stylów.

Właściwość czcionki zmiennej są znane jako oś zmienności. Czcionkę zmienną można zmieniać wzdłuż jednej lub wielu osi zmienności, takich jak szerokość, grubość i pochylenie, lub wzdłuż osi niestandardowych określonych przez projektanta czcionki. Nazwane odmiany projektu wzdłuż osi są znane jako wystąpienia. Nazwane wystąpienia są podobne do wzorców. Na przykład czcionka zmienna Gingham zmienia się wzdłuż dwóch osi: grubość i szerokość. Ta czcionka ma wiele nazwanych wystąpień o różnych grubościach i szerokościach, takich jak Light, Light Condensed Regular, Bold, Condensed Bold, Condensed Light, Condensed Regular,

Wide Bold itd. Osi grubości odmiany Light i Bold znajdują się na przeciwnych końcach osi grubości, a odmiany Condensed i Wide na przeciwnych końcach osi szerokości.



Ta ilustracja przedstawia kilka wystąpień czcionki zmiennej Gingham.

Aby uzyskać szerszy zakres odmian stylu, można dostosować dostępne właściwości (osie) wystąpienia czcionki zmiennej. Aby zapisać odmianę stylu do późniejszego użycia, można zapisać ją w stylu tekstu lub akapitu. Więcej informacji na temat zapisywania właściwości obiektu w stylu można znaleźć w sekcji „Aby utworzyć styl na podstawie obiektu” na stronie 722.

Czcionki zmienne są oznaczane ikoną . Aby szybko znaleźć czcionki zmienne, można użyć filtra. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby odfiltrować czcionki” na stronie 684.



Czcionki zmienne można rozpoznać po ikonie.

Aby zachować wygląd tekstu sformatowanego w czcionce zmiennej na różnych urządzeniach i edytować go jako obiekt krzywej, można przekształcić go w krzywe. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wyszukiwanie, edycja i przekształcanie tekstu” na stronie 626.

Czcionki zmienne to czcionki OpenType w wersji 1.8, które korzystają z mechanizmów czcionek zmiennych OpenType.

Czcionki zmienne umożliwiają formatowanie tekstu w celu uzyskania optymalnej czytelności. Można na przykład formatować nagłówki różnych rozmiarów w różnych grubościach lub tekst o wysokiej gęstości danych w wąskich szerokościach.

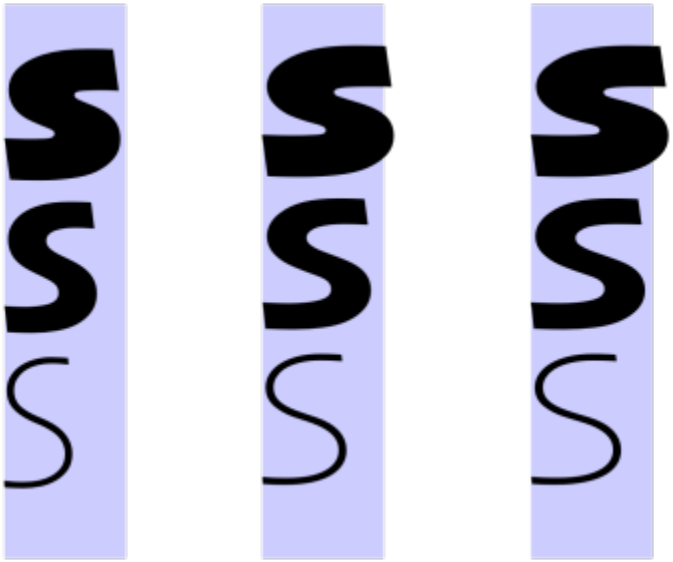
Czcionki zmienne używane na stronach internetowych często pomagają zmniejszyć rozmiar danych czcionek, co skraca czas ładowania stron.

Ponadto ciągły zakres odmian stylu może pomóc stworzyć projekt aktywny.

Dostosowywanie właściwości czcionki zmiennej

1 Używając narzędzia **Tekst** , zaznacz znak lub blok tekstu, który korzysta z czcionki zmiennej.

2 Kliknij przycisk **Czcionki zmienne** na pasku właściwości i dostosuj dostępne właściwości czcionki.



Regulacja czcionki zmiennej wzdłuż dwóch osi: szerokość (od lewej do prawej) i grubość (od góry do dołu).

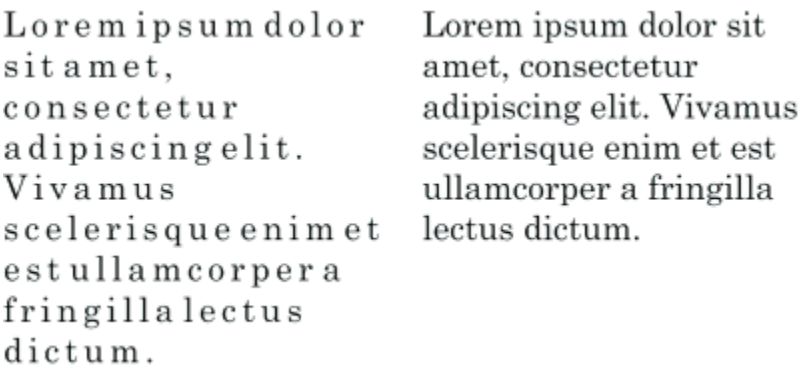
Przycisk **Czcionki zmienne** jest dostępny także w inspektorze **Właściwości** i inspektorze **Tekst**.

Dopasowywanie odstępów między znakami i wyrazami

Czytelność tekstu można zwiększyć, zmieniając odstępy między znakami i wyrazami. Gdy litery lub wyrazy są ustawione zbyt blisko lub zbyt daleko siebie, tekst jest trudny do odczytania. Program CorelDRAW oferuje różne narzędzia służące do kontrolowania odstępów w tekście.

Odstępy między znakami

Odstępy między znakami (znane również jako „odstępy między literami”) w bloku tekstu można zmienić. Na przykład całkowite wyrównanie bloku tekstu może doprowadzić do wstawienia zbyt dużych odstępów między znakami, co wiąże się w powstaniem braku wizualnej równowagi. Aby zwiększyć czytelność, można zmniejszyć odstępy między znakami.

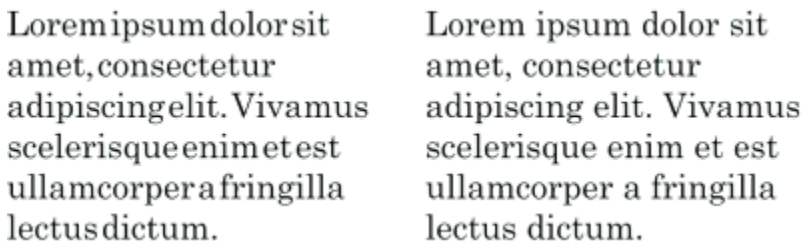


Zwiększone odstępy między znakami (po lewej) utrudniają czytanie tekstu. Zmniejszone odstępy między znakami (po prawej) poprawiają czytelność.

Aby zmienić odstępy między kilkoma znakami, należy dostosować kerning. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Przeprowadzić kerning zakresu znaków” na stronie 647.

Odstępy między wyrazami

Można również zmieniać odstępy między wyrazami.



Zmniejszone odstępy między wyrazami utrudniają dostrzeżenie poszczególnych wyrazów w akapicie (po lewej). Zwiększone odstępy między wyrazami (po prawej) ułatwiają czytanie akapitu.

Aby zmienić odstępy między znakami

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Za pomocą narzędzia **Tekst** umieść kursor w bloku tekstu.
- Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** kliknij obiekt tekstu ozdobnego lub ramkę tekstu.

Jeżeli inspektor **Właściwości** nie jest otwarte, kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.

2 W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Akapit**, aby wyświetlić opcje dotyczące akapitów.

3 W obszarze **Akapit** inspektora **Właściwości** wpisz wartość w polu **Odstępy między znakami**.
Jeśli nie widzisz pola **Odstępy między znakami**, kliknij strzałkę, aby wyświetlić więcej opcji związanych z akapitem.

Wartości dla ustawienia odstępu określają procent szerokości odstępu. Wartości w polu **Znak** muszą należeć do zakresu od -100 do 2000 procent. Wszystkie inne wartości muszą należeć do zakresu od 0 do 2000 procent.

Odstępy między znakami można również zmieniać proporcjonalnie, klikając narzędzie **Kształt**, zaznaczając obiekt tekstowy i przeciągając strzałkę **interakcyjnego ustawiania odstępów w poziomie** w prawym dolnym narożniku obiektu tekstowego.

Odległość między znakami w tekście zapisanym wersalikami można zwiększyć, używając funkcji odstępów między wielkimi literami. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić wielkość liter” na stronie 648.

Aby zmienić odstępy między wyrazami

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Za pomocą narzędzia **Tekst** umieść kursor w bloku tekstu.
- Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** kliknij obiekt tekstu ozdobnego lub ramkę tekstu.

Jeżeli inspektor **Właściwości** nie jest otwarte, kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.

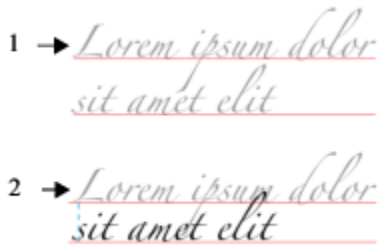
2 W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Akapit**, aby wyświetlić opcje dotyczące akapitów.

3 W obszarze **Akapit** inspektora **Właściwości** wpisz wartość w polu **Odstępy między wyrazami**.
Jeśli nie widzisz pola **Odstępy między wyrazami**, kliknij strzałkę, aby wyświetlić więcej opcji związanych z akapitem.

Odstępy między wyrazami można również zmieniać proporcjonalnie, klikając narzędzie **Kształt**, przytrzymując klawisz **Shift**, wybierając obiekt tekstowy i przeciągając strzałkę **interakcyjnego ustawiania odstępów w poziomie** w prawym dolnym narożniku obiektu tekstowego.

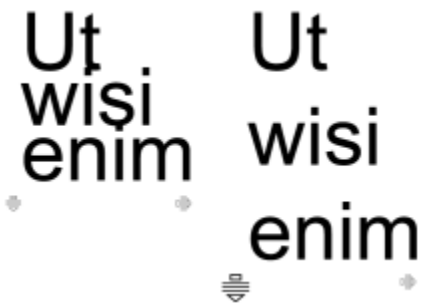
Zmiana odstępów między wierszami i akapitami

Odstępy między wierszami tekstu można zmieniać. Są one również znane jako „interlinia” lub „odstępy interlinii”.



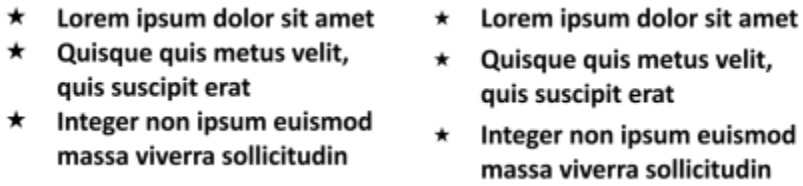
Dobrze dobrane odstępy między wierszami (1) mogą poprawić czytelność tekstu. Zbyt małe odstępy między wierszami mogą pogorszyć czytelność tekstu, powodując na przykład nakładanie się liter (2).

W programie CorelDRAW odstępy między wierszami obiektu tekstowego można również zmienić, używając narzędzia **Kształt**.



Proporcjonalna zmiana odstępów między wierszami za pomocą narzędzia Kształt

Odstępy między akapitami można zmieniać, co jest przydatne w przypadku dopasowywania tekstu do strony. Jeśli akapit został umieszczony w górnej lub dolnej części ramki, odstępy nie są stosowane do odległości między tekstem akapitowym a ramką.



Odstępy między wierszami na liście punktowanej (po lewej) zostały zwiększone przed i po odstępach akapitu (po prawej).

Aby zmienić odstępy między wierszami

1 Używając narzędzia **Tekst** A, zaznacz tekst akapitowy.

Jeśli nie otworzono inspektora **Obiekty**, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.

2 W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Akapit**, aby wyświetlić opcje dotyczące akapitów.

3 W obszarze **Akapit** inspektora **Właściwości** wybierz jedną z poniższych jednostek miary z pola listy **Jednostki odstępów w pionie**:

- **% wysokości znaku** — umożliwia użycie wartości procentowej, która odnosi się do wysokości znaku.
- **Punkty** — umożliwia określenie odstępu w punktach.
- **% rozmiaru w punktach** — umożliwia użycie wartości procentowej, która odnosi się do rozmiaru znaku.

4 Wpisz wartość w polu **Odstęp między wierszami**.

Odstępy między wierszami można również zmieniać proporcjonalnie, klikając narzędzie **Kształt**, wybierając obiekt tekstowy i przeciągając strzałkę **interakcyjnego ustawiania odstępów w poziomie** w lewym dolnym narożniku obiektu tekstowego.

Aby zmienić odstępy między akapitami

1 Używając narzędzia **Tekst** A, zaznacz tekst akapitowy.

Jeśli nie otworzono inspektora **Obiekty**, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.

2 W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Akapit**, aby wyświetlić opcje dotyczące akapitów.

3 W obszarze **Akapit** inspektora **Właściwości** wybierz jednostkę miary dla odstępu między wierszami z pola listy **Jednostki odstępów w pionie**.

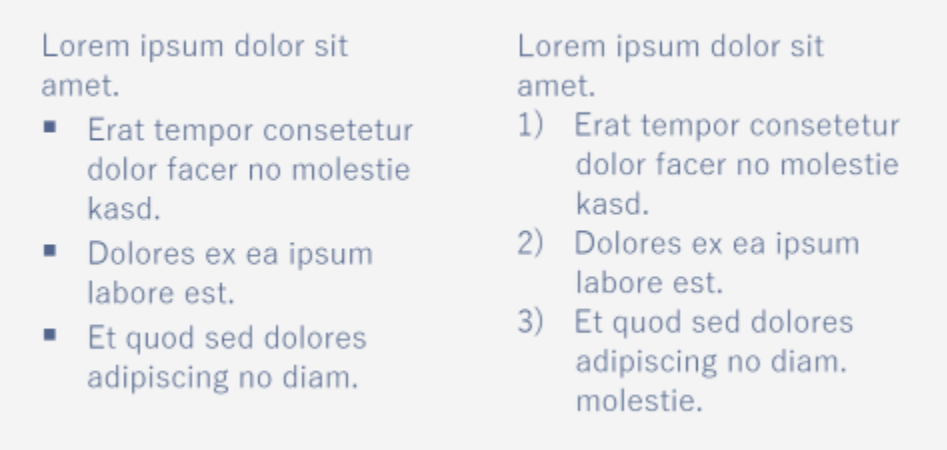
4 Wpisz wartość w jednym z następujących pól:

- **Odstępy przed akapitem** — umożliwia określenie wielkości miejsca do wstawienia nad tekstem akapitowym.
- **Odstępy po akapicie** — umożliwia określenie wielkości miejsca do wstawienia pod tekstem akapitowym.

Ta procedura może również posłużyć do zmiany odstępu między elementami listy punktowanej.

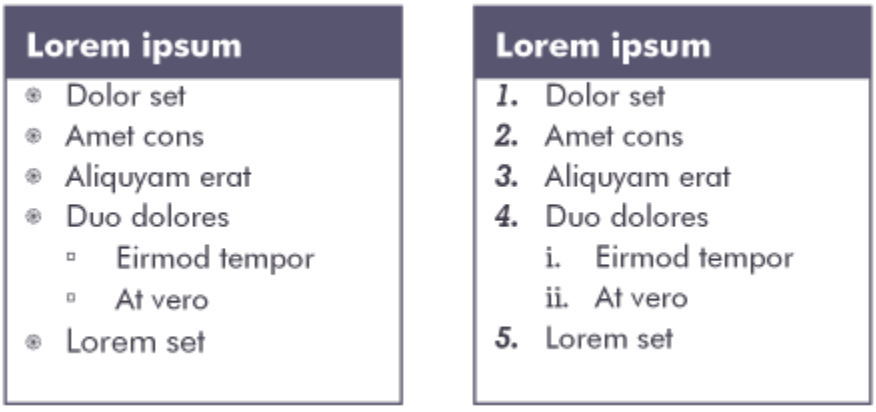
Tworzenie list punktowanych i numerowanych

Do formatowania tekstu akapitowego można używać list punktowanych i numerowanych oraz tworzyć listy wewnątrz list (listy wielopoziomowe).



Trzy akapity zostały przekształcone w listę punktowaną (po lewej) i listę numerowaną (po prawej).

Ponadto można dostosowywać listy i dostosować jeden lub więcej poziomów na listach wielopoziomowych. CorelDRAW umożliwia edytowanie punktorów i numerów poprzez zmianę ich rozmiaru, pozycji i odległości od tekstu i ramki tekstowej. Domyślnie pierwszy poziom na listach dziedziczy właściwości czcionki tekstu akapitu. Można jednak zmieniać czcionkę punktorów i numerów oraz wybierać z szerokiej gamy glifów, które mogą być używane jako punktory. Aby dostosować formatowanie numerów, można wybrać spośród wielu stylów wzorców i określić sufiks i prefiks numerów.



Niestandardowa lista punktowana (po lewej) i lista numerowana (po prawej)

W celu ponownego użycia list niestandardowych można zapisać je jako styl akapitu. W dowolnej chwili można usunąć formatowanie listy punktowanej i listy numerowanej.

Można również zmienić odstęp między elementami na liście. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić odstępy między wierszami” na stronie 658.

Tworzenie listy punktowanej lub numerowanej

1 Przy użyciu narzędzia **Tekst** przeciągnij tekst akapitu, który chcesz sformatować jako listę punktowaną lub numerowaną.

2 Kliknij jeden z następujących przycisków na pasku właściwości:

- **Lista punktowana**
- **Lista numerowana**

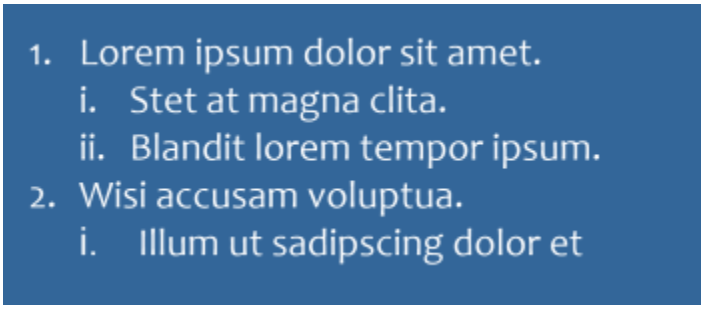
Można również

Tworzenie listy wielopoziomowej

Aby utworzyć wcięcie pozycji listy, kliknij pozycję przy użyciu narzędzia **Tekst** i kliknij przycisk **Zwiększ wcięcie** na pasku właściwości.

Aby zmniejszyć więcej pozycji listy, kliknij przycisk **Zmniejsz wcięcie**.

Aby zmienić wcięcie wielu pozycji listy jednocześnie, przeciągnij je przy użyciu narzędzia **Tekst** i kliknij przycisk wcięcia.



Wielopoziomowa lista numerowana

Zmiana koloru punktora lub numeru na liście

Zaznacz punktor lub numer przy użyciu narzędzia **Tekst**, a następnie kliknij kolor na palecie kolorów.

Można także uzyskać dostęp do przycisków **Lista punktowana** i **Lista numerowana** z sekcji **Paragraf** w inspektorze **Właściwości** i w inspektorze **Tekst**.

Można także rozpocząć listę punktowaną lub numerowaną od podstaw, tworząc ramkę tekstową akapitu i klikając przycisk **Lista punktowana** lub **Lista numerowana** na pasku właściwości.

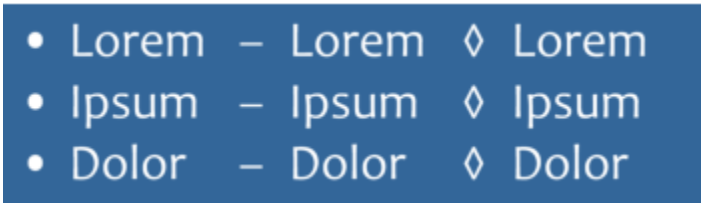
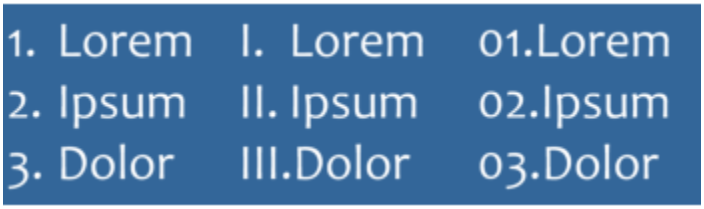
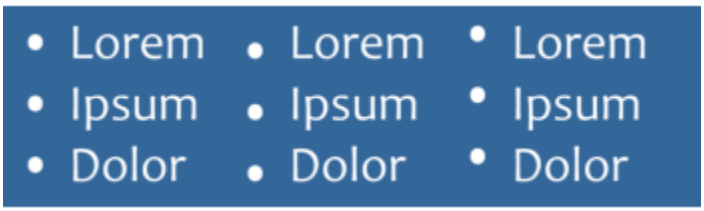
Dostosowywanie listy punktowanej lub numerowanej

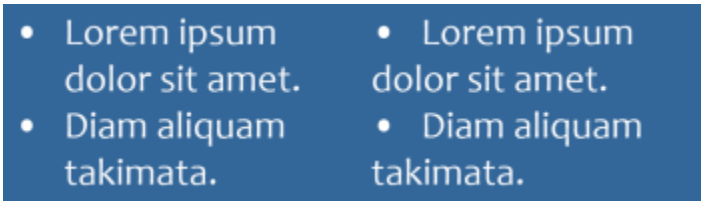
1 Używając narzędzia **Tekst**, zaznacz listę numerowaną lub punktowaną, którą chcesz dostosować.

2 Kliknij kolejno **Tekst** ▸ **Punktory i numeracja**.

Okno **Poziom** w oknie dialogowym **Punktory i numeracja** pokazuje poziom listy, który zostanie edytowany. Poziom najwyższy listy to 1. Aby dostosować dwa lub więcej poziomów listy jednocześnie, należy przytrzymać klawisz **Command** i kliknąć poziomy w oknie **Poziom**, aby je zaznaczyć.

3 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	**Wykonaj następujące czynności**
Wybierz czcionkę dla punktorów lub numerów	Wyłącz pole wyboru **Użyj czcionki akapitu** i wybierz czcionkę z okna listy **Czcionka**.
Wybieranie glifa, który zostanie użyty jako punktor	Otwórz selektor **Glif** i kliknij glif. 
Wybieranie formatowania numerów	Wybierz wzorzec stylu numeracji z listy **Styl**. Aby dodać znak przed numerem, wpisz prefiks w polu **Prefiks**. Aby dodać znak za numerem, wpisz prefiks w polu **Sufiks**.  *Przykłady stylów numerów Do numerów na trzeciej liście dodano prefiks i sufiks.*
Ustawianie rozmiaru punktora lub numeru	Określ wartość w oknie **Rozmiar**. **Uwaga:** Ten format jest niedostępny, gdy pole wyboru **Użyj czcionki akapitu** jest włączone. W tym przypadku punktor lub numer pasuje do czcionki i rozmiaru tekstu akapitu.
Dostosowanie pozycji punktora lub numeru względem linii bazowej tekstu	Określ wartość w polu **Przesunięcie linii bazowej**.  *Wartości przesunięcia linii bazowej w punktach od lewej do prawej: 0, -3, 3*
Ustawianie odległości między punktorem lub numerem a tekstem	Określ wartość w polu **Glif do tekstu listy**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
	 *Zmiana odległości między punktorami a tekstem listy*
Wyrównanie wszystkich linii w pozycji listy do pierwszej linii	Aktywuj pole wyboru **Wyrównaj linie w pozycji listy**.  *Po lewej: Pole wyboru Wyrównaj linie w pozycji listy jest aktywne.* *Po prawej: To samo pole wyboru jest nieaktywne.*
Ustawianie odległości między punktorami i numerami a ramką tekstową	Określ wartość w polu **Ramka tekstowa do listy**, które znajduje się w prawym górnym rogu okna dialogowego.
Wyświetlanie podgląd listy w oknie rysunku	Upewnij się, że pole wyboru **Podgląd** jest aktywne.
Przełączanie typu listy	Włącz opcję **Punktory** lub **Numery**.

Punktory lub numery są wstawiane na początku każdego nowego wiersza poprzedzonego znakiem końca akapitu.

Można także utworzyć listę niestandardową z tekstu akapitu, który nie został jeszcze sformatowany jako lista. Zaznacz tekst akapitowy, aktywuj pole wyboru **Lista** w oknie dialogowym **Punktory i numeracja**, a następnie włącz opcję **Punktory** lub **Numery**. Wykonaj dowolne kroki z poprzedzającej tabeli.

Odległości między znakami wypunktowania można zmienić, zwiększając lub zmniejszając odstęp przed akapitem i po akapicie. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić odstępy między akapitami” na stronie 658.

Zapisywanie listy jako stylu akapitu

1. Używając narzędzia **Tekst**, przeciągnij pozycję listy punktowanej lub numerowanej, aby go zaznaczyć.
2. Przytrzymując klawisz Control, kliknij i kliknij kolejno **Style obiektowe** ▸ **Nowy styl z** ▸ **Akapit**.
3. W wyświetlonym oknie dialogowym wpisz nazwę stylu w polu **Nazwa nowego stylu**.

Usuwanie formatowania listy punktowanej lub listy numerowanej

1. Używając narzędzia **Tekst** A, przeciągnij listę punktowaną lub numerowaną, aby go zaznaczyć.
2. Kliknij jeden z następujących przycisków na pasku właściwości:

- **Lista punktowana**
- **Lista numerowana**

Inicjały wpuszczane

W przypadku zastosowania inicjału wpuszczanego w akapicie początkowa litera jest powiększana i wsuwana w tekst. Inicjał wpuszczany można dostosować, zmieniając różne ustawienia. Można na przykład zmienić odległość między inicjałem wpuszczanym a tekstem lub zdefiniować liczbę wierszy tekstu występujących obok inicjału. W dowolnym momencie można usunąć inicjał, nie usuwając litery.



Tekst może rozpoczynać się od inicjału wpuszczanego (z lewej) lub inicjału z wiszącym wcięciem (z prawej).

Przed dodaniem inicjału wpuszczanego do rysunku można zobaczyć jego podgląd. Wprowadzone zmiany są tymczasowo stosowane do tekstu w oknie rysunku, dzięki czemu można zobaczyć, jak będzie wyglądać inicjał wpuszczany po dodaniu.

Aby dodać inicjał wpuszczany

1 Używając narzędzia **Tekst** A, zaznacz tekst akapitowy.

Jeśli nie otworzono inspektora **Obiekty**, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.

2 W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Akapit**, aby wyświetlić opcje dotyczące akapitów.

3 W obszarze **Akapit** inspektora **Właściwości** kliknij przycisk **Opcje** i wybierz pozycję **Inicjał wpuszczany**.

4 W oknie dialogowym zaznacz pole wyboru **Użyj inicjału wpuszczanego**, a następnie wykonaj zadanie z następującej tabeli.

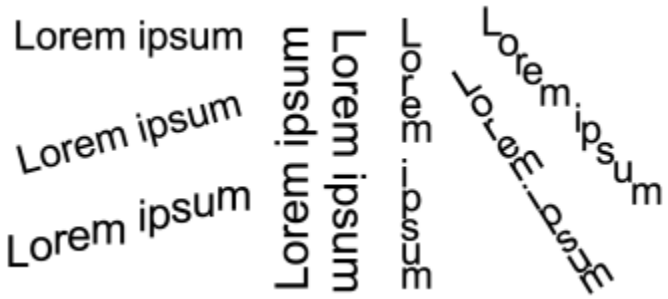
Aby	Należy
Określić liczbę wierszy sąsiadujących z inicjałem wpuszczanym	Wpisz wartość w pole **Liczba wierszy wpuszczenia**.
Określić odległość między inicjałem wpuszczanym a pozostałym tekstem	Wpisz wartość w pole **Spacja po inicjale wpuszczanym**. Powoduje to ustawienie przestrzeni z prawej strony inicjału wpuszczanego.
Zobaczyć podgląd inicjału wpuszczanego	Zaznacz pole wyboru **Podgląd**.
Odsunąć inicjał wpuszczany od bloku tekstu	Zaznacz pole wyboru **Użyj wcięcia wiszącego dla inicjału wpuszczanego**.

Aby	Należy
Usunąć inicjały wpuszczane	Zaznacz pole wyboru **Użyj inicjału wpuszczanego** lub kliknij przycisk **Inicjał wpuszczany** w obszarze **Akapit** inspektora **Właściwości**.

Zmienić położenie i kąt znaku

Wygląd tekstu można zmodyfikować, przesuwając znaki w pionie lub w poziomie, co powoduje zmianę położenia zaznaczonych znaków w odniesieniu do sąsiednich znaków.

Znaki można również obracać, określając kąt obrotu.



Przykłady obracania tekstu

Aby przesunąć znak

1. Za pomocą narzędzia **Tekst** zaznacz znak lub blok tekstu.

   Jeśli nie otworzono inspektora **Obiekty**, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.
2. W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Znak**, aby wyświetlić opcje dotyczące znaków.
3. W obszarze **Znak** inspektora **Właściwości** kliknij strzałkę w dół znajdującą się w dolnej części obszaru **Znak**, aby wyświetlić dodatkowe opcje.
4. Wykonaj co najmniej jedno zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przesunąć znaki w poziomie	Wpisz wartość w polu **Przesunięcie znaków w poziomie**.
Przesunąć znaki w pionie	Wpisz wartość w polu **Przesunięcie znaków w pionie**.

Aby obrócić znak

1. Za pomocą narzędzia **Tekst** zaznacz znak lub blok tekstu.

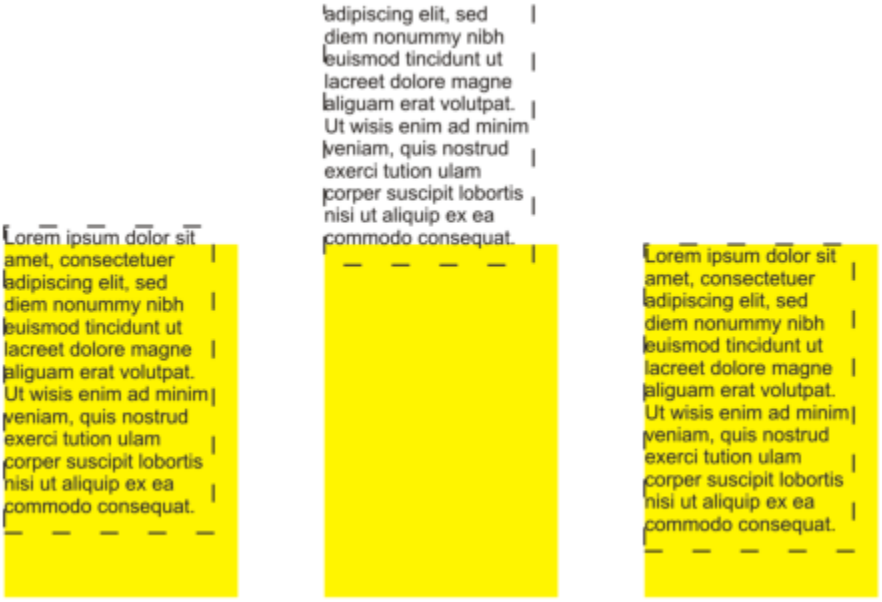
   Jeśli nie otworzono inspektora **Obiekty**, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.
2. W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Znak**, aby wyświetlić opcje dotyczące znaków.

3 W obszarze **Znak** inspektora **Właściwości** kliknij strzałkę w dół znajdującą się w dolnej części obszaru **Znak**, aby wyświetlić dodatkowe opcje.

4 Wpisz wartość w polu **Kąt znaku**.

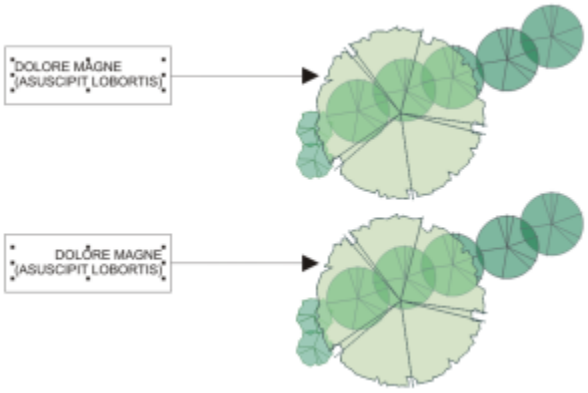
Wyrównywanie tekstu

W programie CorelDRAW tekst można wyrównywać na różne sposoby. Tekst akapitowy można wyrównywać w poziomie i w pionie w odniesieniu do jego ramki tekstu. Tekst akapitowy można wyrównać do siatki bazowej. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wyrównywanie tekstu do siatki bazowej” na stronie 625. Tekst można również wyrównać do wybranego obiektu.



Obiekt tekstowy można wyrównywać do innych obiektów, używając linii bazowej pierwszego wiersza, linii bazowej ostatniego wiersza lub krawędzi ramki tekstu.

Tekst ozdobny można wyrównać w poziomie, ale nie w pionie. W wypadku wyrównywania tekstu ozdobnego cały obiekt tekstowy jest wyrównywany według jego prostokąta ograniczającego. Brak wyrównania jest równoznaczny z wyrównaniem do lewej, o ile żaden ze znaków nie został przesunięty w poziomie.



Tekst ozdobny jest wyrównany wewnątrz prostokąta ograniczającego, wyznaczanego ośmioma uchwytami zaznaczenia (czarnymi kwadracikami). Tekst u góry jest wyrównany do lewej, tekst u dołu jest wyrównany do prawej.

Aby wyrównać tekst w poziomie

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Za pomocą narzędzia **Tekst** zaznacz tekst, który ma zostać wyrównany.
- Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** kliknij obiekt tekstu ozdobnego lub ramkę tekstu z zawartością, która ma zostać wyrównana.

Jeśli nie otworzono inspektora **Obiekty**, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.

2 W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Akapit**, aby wyświetlić opcje dotyczące akapitów.

3 W obszarze **Akapit** inspektora **Właściwości** kliknij jeden z następujących przycisków:
- **Brak** — są stosowane domyślne ustawienie wyrównywania.
- **Wyrównanie do lewej** — tekst jest wyrównywany do lewej strony ramki tekstu lub prostokąta ograniczającego tekst ozdobny.
- **Do środka** — tekst jest wyrównywany do środka w ramce tekstu.
- **Wyrównanie do prawej** — tekst jest wyrównywany do prawej strony ramki tekstu lub prostokąta ograniczającego tekst ozdobny.
- **Wyrównanie pełne** — tekst jest wyrównywany, z wyjątkiem ostatniego wiersza, do lewej i prawej strony ramki tekstu.
- **Wyrównanie wymuszone** — tekst jest wyrównywany, włącznie z ostatnim wierszem, do lewej i prawej strony ramki tekstu.

Aby wyrównać tekst w poziomie, można również kliknąć przycisk **Wyrównanie w poziomie** na pasku właściwości i wybrać styl wyrównania z listy. Na pasku właściwości jest widoczna ikona odpowiadająca bieżącemu stylowi wyrównania.

W ramce tekstu można wyrównać wiele akapitów, zaznaczając je za pomocą narzędzia **Tekst** i wybierając styl wyrównania.

Aby wyrównać tekst akapitowy w pionie

1 Kliknij ramkę tekstu za pomocą narzędzia **Wskaźnik**.

Jeśli nie otworzono inspektora **Obiekty**, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.

2 W inspektorze **Właściwości** kliknij przycisk **Ramka**, aby wyświetlić opcje dotyczące ramek.

3 W obszarze **Ramka** inspektora **Właściwości obiektu** wybierz opcję wyrównania z listy **Wyrównanie w pionie**.

Aby wyrównać tekst względem obiektu

1 Przytrzymaj klawisz **Shift** i za pomocą narzędzia **Wskaźnik** kliknij obiekt tekstowy, a następnie obiekt.

2 Kliknij **Obiekt** ▸ **Wyrównanie i rozkład** ▸ **Wyrównanie i rozkład.**

3 W obszarze **Tekst** kliknij jeden z następujących przycisków:
- **Linia bazowa pierwszego wiersza** — do wyrównywania obiektów jest używana linia bazowa pierwszego wiersza tekstu.
- **Linia bazowa ostatniego wiersza** — do wyrównywania obiektów jest używana linia bazowa ostatniego wiersza tekstu.
- **Prostokąt ograniczający** — powoduje wyrównanie tekstu według jego prostokąta ograniczającego.

4 W obszarze **Wyrównaj obiekty względem** kliknij przycisk **Aktywne obiekty**.

5 W obszarze **Wyrównanie** kliknij jeden z poniższych przycisków, aby użyć krawędzi lub środka do wyrównania.
- **Wyrównaj do lewej** — aby wyrównać lewe krawędzie obiektów
- **Wyrównaj środek w poziomie** — aby wyrównać środki obiektów wzdłuż osi pionowej
- **Wyrównaj do prawej** — aby wyrównać prawe krawędzie obiektów

- **Wyrównaj do góry** — aby wyrównać górne krawędzie obiektów
- **Wyrównaj środek w pionie** — aby wyrównać środki obiektów wzdłuż osi poziomej
- **Wyrównaj do dołu** — aby wyrównać dolne krawędzie obiektów

Aby wyrównać obiekty według ich konturów, kliknij przycisk **Kontur** .

Jeśli obiekty tekstowe są zaznaczane pojedynczo, punktem odniesienia dla wyrównania pozostałych obiektów będzie obiekt zaznaczony jako ostatni. Jeśli przed wyrównaniem obiekty zostaną zaznaczone markizą, użyty zostanie obiekt ustawiony w lewym górnym narożniku.

Dodawanie tabulatorów i wcięć

Istniejące punkty tabulacji można modyfikować, zmieniając ich wyrównanie. Dodanie znaków wiodących umożliwia ponadto automatyczne poprzedzanie punktów tabulacji punktami lub innymi znakami. Można również dodawać nowe punkty tabulacji i usuwać istniejące.

Wcięcie zmienia odległość między ramką tekstu i znajdującym się w niej tekstem. Wcięcia można także dodawać i usuwać bez konieczności usuwania lub ponownego wpisywania tekstu. Wcięcie można dodać do całego akapitu, pierwszego wiersza akapitu lub wszystkich wierszy akapitu za wyjątkiem pierwszego (wcięcie wiszące). Wcięcie można również wstawić z prawej strony ramki tekstowej.

Aby zmodyfikować punkt tabulacji

1. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektor** ▸ **Właściwości**.
2. W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Akapit** , aby wyświetlić opcje dotyczące akapitów.
3. W obszarze **Akapit** inspektora **Właściwości** kliknij strzałkę w dół znajdującą się w dolnej części obszaru **Akapit**, aby wyświetlić dodatkowe opcje.
4. Kliknij przycisk **Ustawienia tabulatorów**.
5. W oknie dialogowym **Ustawienia tabeli** wykonaj zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmienić wyrównanie punktów tabulacji	Kliknij komórkę w kolumnie **Wyrównanie**, a następnie wybierz z listy opcję wyrównywania.
Ustawić punkty tabulacji ze znakami wiodącymi	Kliknij komórkę w kolumnie **Znaki wiodące**, a następnie wybierz z listy opcję **Wł.**
Usunąć punkt tabulacji	Kliknij komórkę, a następnie kliknij przycisk **Usuń**.
Zmienić domyślny znak wiodący	Kliknij przycisk **Preferencje znaków wiodących**, otwórz selektor **Znak** i kliknij znak.
Zmienić domyślne odstępy między znakami wiodącymi	Kliknij przycisk **Preferencje znaków wiodących** i wpisz wartość w polu **Odstępy**.

Znaki punktów tabulacji można także dodawać, przenosić lub usuwać na linijce poziomej w górnej części okna rysunku. Kliknij, aby dodać znak tabulacji; przeciągnij znacznik tabulatora, aby go przesunąć; przeciągnij znacznik tabulatora poza linijkę, aby go usunąć. Informacje na temat linijek można znaleźć w sekcji „Linijki” na stronie 763.

Aby dodać punkt tabulacji

1. Używając narzędzia **Tekst** A, zaznacz tekst akapitowy.
2. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.
3. W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Akapit**, aby wyświetlić opcje dotyczące akapitów.
4. W obszarze **Akapit** inspektora **Właściwości** kliknij strzałkę w dół znajdującą się w dolnej części obszaru **Akapit**, aby wyświetlić dodatkowe opcje.
5. Kliknij przycisk **Ustawienia tabulatorów**.
6. Kliknij **Dodaj**.
7. Kliknij nową komórkę w kolumnie **Tabulatory** i wpisz odpowiednią wartość.

Aby wstawić wcięcie w tekście akapitowym

1. Używając narzędzia **Tekst** A, zaznacz tekst akapitowy.
2. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.
3. W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Akapit**, aby wyświetlić opcje dotyczące akapitów.
4. W obszarze **Akapit** inspektora **Właściwości** wpisz wartości w następujących polach.
   - **Wcięcie pierwszego wiersza** — wcięcie pierwszego wiersza tekstu w odniesieniu do lewej strony ramki.
   - **Wcięcie z lewej** — utworzenie wcięcia wiszącego w odniesieniu do lewej strony ramki tekstu; są wcinane wszystkie wiersze z wyjątkiem pierwszego.
   - **Wcięcie z prawej** — wcięcie tekstu w odniesieniu do prawej strony ramki.

Wcięcia można usunąć, wpisując wartość **0** w polach **Wcięcie pierwszego wiersza**, **Wcięcie z lewej** i **Wcięcie z prawej**.

Wcięcie całego akapitu można uzyskać, wpisując tę samą wartość w polach **Wcięcie pierwszego wiersza** oraz **Wcięcie z lewej**.

Style tekstu

Program CorelDRAW oferuje zaawansowane możliwości związane ze stylami, które umożliwiają szybkie, łatwe i spójne formatowanie tekstu w dokumentach. Styl to zbiór atrybutów formatowania definiujących właściwości obiektów, takich jak tekst ozdobny i akapitowy, oraz właściwości tekstu akapitowego. Aby na przykład zdefiniować styl znaku, można określić typ czcionki, styl i rozmiar czcionki, kolor tekstu, kolor tła, położenie znaków, wielkość liter i inne atrybuty. Dla tekstu można tworzyć style lub zestawy stylów. Można również zmienić domyślny styl tekstu, dzięki czemu te same właściwości zostaną zastosowane do nowego tekstu ozdobnego lub akapitowego. Przykładowo można zmienić typ i rozmiar czcionki albo zastosować do tekstu pogrubienie lub kursywę. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Style i zestawy stylów” na stronie 721.

Podzielić wyrazy w tekście

Dzielenia wyrazów można używać w celu podzielenia całego wyrazu, który nie mieści się na końcu wiersza. Istnieje możliwość automatycznego dzielenia wyrazów przez użycie ustalonej definicji dzielenia w połączeniu z własnymi ustawieniami dzielenia. Można ustawić minimalną liczbę znaków przed łącznikiem i po łączniku. Można również określić liczbę znaków w „strefie aktywnej” — obszarze na końcu wiersza, w którym może wystąpić dzielenie wyrazów.

Do wyrazu można wstawić opcjonalny łącznik w celu uzyskania określonego podziału na końcu wiersza. Możliwe jest również tworzenie własnych definicji, które określają położenie łączników opcjonalnych w określonych słowach podczas pisania, wklejania lub importowania wyrazów w aplikacji.

Aby automatycznie podzielić wyrazy w tekście akapitowym

1. Używając narzędzia **Tekst** A, zaznacz ramkę tekstu lub tekst akapitowy.

   Jeśli nie otworzono inspektora **Obiekty**, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.
2. W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Akapit**, aby wyświetlić opcje dotyczące akapitów.
3. W obszarze **Akapit** inspektora **Właściwości**, kliknij przycisk **Opcje** i wybierz pozycję **Ustawienia dzielenia wyrazów**.
4. W oknie dialogowym włącz opcję **Automatycznie dziel wyrazy tekstu akapitowego**.
5. Aby zmodyfikować ustawienia dzielenia wyrazów wykonaj jedno lub więcej zadań z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dzielić wyrazy pisane wielką literą	Zaznacz pole wyboru **Dziel wyrazy pisane wielką literą**.
Dzielić wyrazy pisane w całości wielkimi literami	Zaznacz pole wyboru **Dziel wyrazy pisane w całości WIELKIMI LITERAMI**.
Określić minimalną długość wyrazu do automatycznego dzielenia	Wpisz wartość w polu **Minimalna długość wyrazu**. Wartość ta reprezentuje minimalną liczbę znaków, jakie muszą zawierać dzielone wyrazy.
Określić minimalną liczbę znaków poprzedzających miejsce podziału	Wpisz wartość w polu **Minimalna liczba znaków przed**.
Określić minimalną liczbę znaków następujących po miejscu podziału	Wpisz wartość w polu **Minimalna liczba znaków po**.
Ustawić „aktywną strefę”	Wpisz wartość w polu **Odległość od prawego marginesu**. Wartość ta reprezentuje liczbę znaków w aktywnej strefie. Wyraz nie pasujący do tej strefy jest dzielony lub przenoszony do następnego wiersza.

Dzielenia wyrazów można użyć w dowolnym języku, dla którego zainstalowano wraz z aplikacją odpowiednie narzędzia językowe. Więcej informacji na temat modułów językowych można znaleźć w sekcji „Praca z językami” na stronie 696.

Jeśli po zastosowaniu dzielenia wyrazów nie widać żadnych podzielonych wyrazów w akapicie, może być konieczne zmodyfikowanie ustawień dzielenia wyrazów.

Aby wstawić łącznik opcjonalny

1. Za pomocą narzędzia **Tekst** A kliknij wyraz, w którym chcesz umieścić łącznik opcjonalny.
2. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Wstaw kod formatowania** ▸ **Łącznik opcjonalny**.

Aby utworzyć niestandardową definicję w celu opcjonalnego dzielenia wyrazu

1. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Wstaw kod formatowania** ▸ **Niestandardowe łączniki opcjonalne**.
2. W polu **Wyraz** wpisz wyraz, którego definicję dzielenia chcesz utworzyć.
   Tekst wpisywany w polu **Wyraz** jest jednocześnie wprowadzany w polu **Wyraz dzielony**.
3. W polu **Wyraz dzielony** kliknij miejsce, w którym ma się znaleźć łącznik opcjonalny, a następnie kliknij przycisk **Łącznik** (-).
4. Kliknij przycisk **Dodaj definicję**.

Można również

Utworzyć niestandardową definicję dzielenia wyrazu w odniesieniu do klawiatury określonego języka	Zaznacz pole wyboru **Pokaż wszystkie języki** i wybierz opcję języka z listy **Język**.
Automatycznie wstawiać niestandardowe łączniki opcjonalne podczas pisania	Zaznacz pole wyboru **Podczas pisania**.
Automatycznie wstawiać niestandardowe łączniki opcjonalne podczas pisania, wklejania lub importowania tekstu	Zaznacz pole wyboru **Podczas wklejania i importowania tekstu**.
Usunąć niestandardową definicję opcjonalnego dzielenia wyrazu	Kliknij przycisk **Usuń definicję**.

Niestandardowa definicja dzielenia wyrazu zostaje utworzona tylko dla języka, który został wybrany z listy **Język**. Można wybrać inny język; nie ma to wpływu na klawiaturę.

Aby utworzyć niestandardową definicję opcjonalnego dzielenia wyrazu, można zaznaczyć wyraz w dokumencie. Wyraz ten zostanie wyświetlony w polu **Wyraz** w oknie dialogowym. Po wstawieniu łącznika opcjonalnego w polu **Wyraz dzielony** można podział zastosować, klikając przycisk **Zastosuj do zaznaczenia**.

Łączniki opcjonalne można wyszukiwać i zamieniać. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcjach „Aby wyszukać tekst” na stronie 627 i „Aby wyszukać i zamienić tekst” na stronie 627.

Kody formatowania

Możliwe jest wstawianie kodów formatowania, na przykład kresek długości pauzy i spacji nierozdzielających. W niektórych aplikacjach kody formatowania są nazywane „symbolami”. W poniższej tabeli znajdują się dostępne kody formatowania i odpowiadające im skróty klawiaturowe.

Kod formatowania	Skrót klawiaturowy
Spacja nierozdzielająca	**Command + Shift + Spacja**
tabulator	**tabulator**
Podział kolumny lub ramki tekstowej	**Command + Return**
Kreska długości pauzy	**Option + -**
Kreska długości półpauzy	**Option + Shift + -**
Łącznik nierozdzielający	**Command + Shift + -**

Kody formatowania można wyszukiwać i zamieniać. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcjach „Aby wyszukać tekst” na stronie 627 i „Aby wyszukać i zamienić tekst” na stronie 627.

Aby wstawić kod formatowania

1. Używając narzędzia **Tekst** A, kliknij miejsce, w którym chcesz wstawić znak lub spację.
2. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Wstaw kod formatowania**, a następnie wybierz kod formatowania z menu.

Menu **Wstaw kod formatowania** jest niedostępne, gdy narzędzie **Tekst** nie jest aktywne.

Znaki, których nie ma na liście, możesz wstawiać w menu **Wstaw kod formatowania**, klikając kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Glify**, a następnie klikając znak do wstawienia w inspektorze **Glify**.

Znaki niedrukowalne

Możliwe jest wyświetlanie znaków niedrukowalnych, takich jak spacje, tabulatory i kody formatowania. Jeśli na przykład wyświetlane są znaki niedrukowalne, spacja wyświetlana jest w postaci małej czarnej kropki, spacja nierozdzielająca wyświetlana jest w postaci kółka, a spacja szerokości pauzy wyświetlana jest jako linia. Gdy ten tryb jest włączony, znaki niedrukowalne są wyświetlane tylko przy dodawaniu lub edytowaniu tekstu.

Aby wyświetlić znaki niedrukowalne

- Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Pokaż znaki niedrukowalne**.

CorelDRAW® 2025

Praca z tekstem w różnych językach

W programie CorelDRAW można pracować z tekstem w różnych językach. Jeśli na przykład program CorelDRAW działa w systemie operacyjnym w azjatyckiej wersji językowej lub w innym systemie operacyjnym z zainstalowaną obsługą języków azjatyckich, możliwe jest korzystanie z funkcji formatowania tekstu azjatyckiego, dostępnych w programie CorelDRAW.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Formatowanie azjatyckiego tekstu” (stronie 673)
- „Reguły podziału wiersza w tekście azjatyckim” (stronie 674)
- „Obsługa funkcji OpenType dla tekstu azjatyckiego” (stronie 675)
- „Formatowanie tekstu wielojęzycznego” (stronie 676)
- „Poprawne wyświetlanie tekstu w dowolnym języku” (stronie 677)

Formatowanie azjatyckiego tekstu

Wpisywanie znaków azjatyckich jest obsługiwane w programie CorelDRAW tylko w przypadku systemów operacyjnych w odpowiedniej wersji oraz systemów z zainstalowaną obsługą języków azjatyckich. Pisząc tekst, można wybrać domyślną czcionkę i orientację tekstu (poziomą lub pionową). Przy wpisywaniu tekstu ozdobnego lub tekstu akapitowego stosowany jest automatycznie domyślny styl tekstu ozdobnego lub akapitowego.

Po wstawieniu tekstu azjatyckiego lub bliskowschodniego do istniejącego tekstu łacińskiego aplikacja automatycznie dopasuje czcionkę tekstu łacińskiego, jeśli czcionka ta jest dostępna w danym języku. Można jednak wyłączyć opcję zastępowania czcionek, aby wstawiony tekst miał domyślną czcionkę określoną dla języków azjatyckich lub bliskowschodnich. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby wyłączyć zastępowanie czcionek w tekście wielojęzycznym” na stronie 676.

Aby wybrać domyślną czcionkę tekstu azjatyckiego

1. Kliknij narzędzie **Tekst** A.
2. Naciśnij klawisz **Esc**, aby się upewnić, że nie są zaznaczone żadne obiekty.
3. Wybierz metodę wprowadzania z menu Wprowadzanie na pasku menu.
4. Wybierz czcionkę z listy **Czcionka** na pasku właściwości.
5. Wybierz styl czcionki z listy **Styl czcionki**.

Aby wybrać orientację tekstu azjatyckiego

1 Używając narzędzia **Wskaźnik**  , zaznacz ramkę zawierającą tekst, którego orientację chcesz zmienić.

2 Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.

3 W inspektorze **Właściwości** kliknij przycisk **Ramka**  , aby wyświetlić elementy sterowania dotyczące ramek.

4 Z listy **Orientacja tekstu** wybierz jedną z następujących opcji orientacji:
- **Pozioma**
- **Pionowa**



Domyślną orientacją tekstu azjatyckiego jest orientacja pozioma.

Po zmianie orientacji tekstu z poziomej na pionową podkreślenia zamieniają się w linie z lewej strony, a nadkreślenia w linie po prawej.

Ustawienie orientacji tekstu dotyczy całego obiektu tekstowego. W tym samym obiekcie tekstowym nie mogą się znajdować teksty o różnych orientacjach.



Jeśli w systemie operacyjnym jest zainstalowana obsługa tekstu azjatyckiego, orientację tekstu można także zmienić, klikając przycisk **Pionowa orientacja tekstu**  lub **Pozioma orientacja tekstu**  na pasku właściwości, gdy aktywne jest narzędzie **Tekst**  .

Reguły podziału wiersza w tekście azjatyckim

Program CorelDRAW ma zdefiniowane reguły podziału wiersza stosowane z tekstem azjatyckim przy pracy w systemie operacyjnym w azjatyckiej wersji językowej. W większości języków azjatyckich podział może nastąpić między dowolnymi dwoma znakami, choć z pewnymi wyjątkami. Niektóre znaki nie mogą się znajdować na początku wiersza. Są to tzw. znaki wiodące. Inne znaki, nazywane „znakami następującymi”, nie mogą się znajdować na końcu wiersza. Podział wiersza jest możliwy albo po znaku następującym, albo przed znakiem, który poprzedza znak następujący. Znaki należące do jeszcze innej klasy — tzw. znaków wystających — nie są zawijane, lecz mogą zachodzić na prawy lub dolny margines.

Włączenie dowolnej z tych reguł podziału wiersza powoduje wymuszenie jej stosowania. Reguły można dostosowywać, dodając lub usuwając znaki. Możliwe jest też przywrócenie domyślnego stanu reguł.

Aby włączyć albo wyłączyć reguły podziału wiersza

1 Kliknij kolejno **Tekst** ▸ **Reguły podziału wierszy**.

2 W oknie dialogowym zaznacz jedno lub więcej następujących pól wyboru:
- **Znaki wiodące** — reguła oznaczająca zakaz podziału wiersza przed jakimkolwiek znakiem z tej listy
- **Znaki następujące** — reguła oznaczająca zakaz podziału wiersza po jakimkolwiek znaku z tej listy
- **Znaki wystające** — reguła zezwalająca znakom na liście na zachodzenie poza margines wiersza



Wyświetlenie elementu menu **Reguły podziału wierszy** jest możliwe tylko w systemach operacyjnych z zainstalowaną obsługą tekstu azjatyckiego.

Aby dodać albo usunąć znaki z reguły podziału wiersza

1. Kliknij kolejno **Tekst** ▸ **Reguły podziału wierszy**.
2. Wpisz lub usuń znaki we właściwym polu.



Wyświetlenie elementu menu **Reguły podziału wierszy** jest możliwe tylko w systemach operacyjnych z zainstalowaną obsługą tekstu azjatyckiego.

Aby przywrócić domyślne reguły podziału wiersza

1. Kliknij kolejno **Tekst** ▸ **Reguły podziału wierszy**.
2. Kliknij przycisk **Zresetuj** obok reguły.



Wyświetlenie elementu menu **Reguły podziału wierszy** jest możliwe tylko w systemach operacyjnych z zainstalowaną obsługą tekstu azjatyckiego.

Obsługa funkcji OpenType dla tekstu azjatyckiego

Istnieje możliwość stosowania zaawansowanych funkcji typograficznych OpenType do tekstu azjatyckiego. Dostęp do funkcji OpenType można uzyskać z obszaru **Znak** w inspektorze **Tekst** (**Tekst** ▸ **Tekst**). W poniższej tabeli opisano funkcje OpenType, które można zastosować z tekstem azjatyckim, o ile dane funkcje są zawarte w czcionce.

Funkcja OpenType	Opis
Szerokości azjatyckie	Zmienia szerokość przez zastosowanie odstępów lub zastąpienie glifów. Funkcja wyśrodkowanej interpunkcji CJK wyśrodkowuje znaki przestankowe w poziomie i w pionie.
Formy azjatyckie	Zastępuje wybrane znaki inną formą glifu. Formy nie mogą być łączone.
Azjatyckie pionowe jednostki metryczne	Funkcja Alternatywne pionowe jednostki metryczne wyśrodkowuje niższe znaki w pionie względem znaków o pełnej wysokości. Funkcja ta stosuje się także do glifów łacińskich o pełnej szerokości. Pionowa odmiana półmetryki wyśrodkowuje znaki w pionie względem znaków o połowicznej wysokości.
Kana — odmiana pozioma	Zastępuje standardowe glify kana poziomymi glifami kana.
Kana — odmiana pionowa	Zastępuje standardowe glify kana pionowymi glifami kana.

Funkcja OpenType	Opis
Odmiany pionowe i obrót	Zastępuje znaki formami odpowiednimi dla tekstu pionowego, często obracając je o 90 stopni.
Odmiany form anotacji	Stosuje formę adnotacji do wybranych znaków. Ta funkcja OpenType stosuje się zarówno do tekstu łacińskiego, jak i azjatyckiego.

Formatowanie tekstu wielojęzycznego

Po wstawieniu tekstu azjatyckiego lub bliskowschodniego do istniejącego tekstu łacińskiego aplikacja automatycznie dopasuje czcionkę tekstu łacińskiego, jeśli czcionka ta jest dostępna w danym języku. Można jednak wyłączyć opcję zastępowania czcionek, aby wstawiony tekst miał domyślną czcionkę określoną dla języków azjatyckich lub bliskowschodnich.

Program CorelDRAW zawiera elementy sterujące, które pozwalają formatować tekst w różnych językach. Wybierając typ pisma, można ograniczyć zmiany czcionki, stylu i rozmiaru do tekstu łacińskiego, azjatyckiego lub bliskowschodniego. Chcąc na przykład zmienić rozmiar czcionki tekstu japońskiego w dokumencie zawierającym tekst angielski i japoński, można wybrać azjatycki typ pisma, a następnie zmienić rozmiar czcionki. W ten sposób nowy rozmiar czcionki zostanie zastosowany tylko do tekstu japońskiego, a rozmiar czcionki tekstu angielskiego pozostanie niezmieniony. Można też włączyć bieg tekstu od prawej do lewej podczas pracy z tekstem dwukierunkowym, na przykład w wypadku języków bliskowschodnich. Ponadto można w jednym obiekcie tekstowym połączyć tekst łaciński z azjatyckim lub bliskowschodnim i ustawić odstęp między dwoma słowami.

Aby wyłączyć zastępowanie czcionek w tekście wielojęzycznym

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. W oknie dialogowym **Preferencje** kliknij **Tekst** w lewym oknie, a następnie kliknij kartę **Wyświetlanie**.
3. Odznacz pole wyboru **Zastępuj czcionkę podczas wpisywania tekstu w innym języku**.

Aby ograniczyć zmiany właściwości czcionki do tekstu wielojęzycznego

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A.

   Jeśli nie otworzono inspektora **Obiekty**, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.
2. W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Znak** A, aby wyświetlić opcje dotyczące znaków.
3. W obszarze **Znak** inspektora **Właściwości** wybierz jedną z poniższych opcji języka z listy **Skrypt**.
   - **Wszystkie skrypty**
   - **Łaciński**
   - **Azjatycki**
   - **Bliskowschodni**
4. Zmień właściwości czcionki.



Lista **Skrypt** jest dostępna tylko w przypadku używania systemów operacyjnych w azjatyckiej lub bliskowschodniej wersji językowej oraz systemów z zainstalowaną obsługą języków.

Aby ustawić bieg tekstu od prawej do lewej

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Za pomocą narzędzia **Tekst** umieść kursor w bloku tekstu.
- Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** kliknij obiekt tekstu ozdobnego lub ramkę tekstu.

Jeżeli jeszcze nie otwarto inspektora **Właściwości**, kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Właściwości**.

2 W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Akapit**, aby wyświetlić opcje dotyczące akapitów.

3 W obszarze **Akapit** inspektora **Właściwości** wybierz opcję z listy **Kierunek tekstu**.

Opcja **Kierunek tekstu** jest dostępna i widoczna jedynie w przypadku systemów operacyjnych w bliskowschodniej wersji językowej oraz systemów w wersji językowej innej niż bliskowschodnia z zainstalowaną obsługą języków.

Kierunek biegu tekstu można też zmieniać w kolumnach. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić przepływ tekstu dwukierunkowego w kolumnach” na stronie 622.

Aby określić odstępy między słowami teksu łacińskiego a azjatyckiego

1 Za pomocą narzędzia **Tekst** zaznacz akapit, w którym znajduje się zarówno tekst łaciński, jak i azjatycki.

2 W inspektorze **Właściwości** kliknij pozycję **Akapit**, aby wyświetlić właściwości dotyczące akapitów.

3 W obszarze **Akapit** inspektora **Właściwości** wpisz wartości w polu **Odstępy między językami**.

Wartość odstępów między językami są podawane jako procent normalnego odstępu. Na przykład odległości dwóch spacji odpowiada wartość 200.

Poprawne wyświetlanie tekstu w dowolnym języku

W programie CorelDRAW cały tekst dodawany do dokumentu jest kodowany przy użyciu zestawu znaków Unicode. W razie otwarcia lub zaimportowania rysunku zawierającego tekst program CorelDRAW przekształca system kodowania używany w pliku na Unicode. Jeśli na przykład zaimportujesz starszy dokument zawierający tekst w 8-bitowym formacie ANSI, w którego przypadku jest używana określona strona kodowa (np. 949 ANSI/OEM — koreański), program CorelDRAW przekształci stronę kodową 949 na Unicode. Jeśli strona kodowa nie zostanie określona podczas otwierania dokumentu, program CorelDRAW przekształca tekst przy użyciu domyślnej strony kodowej. Może to jednak spowodować, że część tekstu w programie CorelDRAW będzie wyświetlana nieprawidłowo. Można jednak prawidłowo wyświetlić tekst, zaznaczając go i ponownie przekształcając na zestaw znaków Unicode przy użyciu właściwej strony kodowej.

Ustawienia kodowania nie wpływają na sposób wyświetlania tekstu poza oknem rysunku, na przykład słów kluczowych, nazw plików czy wpisów tekstowych w inspektorze **Obiekty**. W przypadku takich typów tekstu, aby zastosować odpowiednie znaki, konieczne jest użycie ustawień strony kodowej w oknie dialogowym **Otwórz** lub **Importuj**. Więcej informacji na temat korzystania z ustawień strony kodowej można znaleźć w sekcji „Zacznij i otwórz rysunki” na stronie 68.

Aby poprawnie wyświetlić tekst w dowolnym języku

1 Za pomocą narzędzia **Tekst** zaznacz obiekt tekstowy, który jest wyświetlany nieprawidłowo.

2 Kliknij kolejno **Tekst** ▸ **Zakoduj**.

3 W oknie dialogowym wybierz opcję **Inne kodowanie**.

4 Z listy **Inne kodowanie** wybierz ustawienia kodowania, które spowodują, że tekst będzie czytelny.

W oknie podglądu jest wyświetlany tekst z wybranym ustawieniem kodowania.



Zmiana kodowania pozwala używać czcionek Unicode, nawet jeśli w oryginalnym tekście były używane czcionki inne niż Unicode.

Zarządzaj czcionkami

Program CorelDRAW umożliwia zarządzanie czcionkami i wyświetlanie ich podglądu.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Zmień czcionkę domyślną” (stronie 679)
- „Czcionki zastępcze” (stronie 680)
- „Wyświetl czcionki” (stronie 681)
- „Filtruj czcionki” (stronie 683)
- „Wyszukaj czcionki” (stronie 684)
- „Pobierz większą liczbę czcionek” (stronie 686)
- „Wybór czcionek” (stronie 686)
- „Corel Font Manager” (stronie 688)
- „Materiały pomocnicze: Czcionki Type 1” (stronie 689)

Zmień czcionkę domyślną

Można zmienić czcionkę domyślną używaną w tekście artystycznym, objaśnieniach, wymiarach i tekście akapitowym.

Aby zmienić czcionkę domyślną

1. Kliknij narzędzie **Tekst** i bez klikania w innym miejscu okna dokumentu wybierz czcionkę z listy **Czcionka** na pasku właściwości.
2. W oknie dialogowym **Zmień ustawienia domyślne dokumentu** zaznacz dowolne z poniższych pól wyboru, aby zmienić czcionkę domyślną odpowiadającą następującym typom tekstu:
   - **Tekst ozdobny**
   - **Objaśnienie**
   - **Wymiar**
   - **Tekst akapitowy**

   Ten krok powoduje zmianę czcionki domyślnej w aktywnym dokumencie.

Można także zmienić czcionkę domyślną w inspektorze **Style obiektu** Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby edytować domyślne właściwości obiektu” na stronie 727.

Czcionki zastępcze

Zastępowanie czcionek PANOSE umożliwia wykorzystanie listy czcionek, które można zastosować jako zastępcze w stosunku do czcionek użytych w dokumencie, lecz nieznalezionych na danym komputerze. Po otwarciu pliku zawierającego odinstalowane czcionki, które można znaleźć w bibliotekach online, można automatycznie zastąpić brakującą czcionkę czcionką zdalną.

Można ustawić opcje zastępowania czcionek. Zastępowania czcionek można użyć albo tylko w stosunku do tekstu, albo zarówno do tekstu, jak i stylów tekstu. Można również wyłączyć zastępowanie czcionek. W przypadku zastępowania czcionek bez dopasowywania czcionek PANOSE można zaakceptować domyślną czcionkę zastępczą lub wybrać dowolną dostępną czcionkę jako zamiennik.

Zastępowanie można zastosować tymczasowo albo trwale.

Można stworzyć listę wyjątków zastępowania czcionek. Wyjątki zastępują czcionki zastępcze zalecane przez funkcję zastępowania czcionek PANOSE. Lista wyjątków może być przydatna, kiedy rysunki i dokumenty używane są na różnych platformach, ponieważ nazwa tej samej czcionki na każdej z platform może być nieco inna.

Aby ustawić opcje zastępowania czcionek

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Tekst**.
3. Kliknij pozycję **Czcionki**.
4. Kliknij przycisk **Zastępowanie czcionek PANOSE**.
5. W oknie dialogowym **Preferencje zastępowania czcionek PANOSE** włącz jedną z następujących opcji:
   - **Tekst** — umożliwia wybieranie czcionek zastępczych dla tekstu w dokumencie i stosuje domyślne czcionki zastępcze dla stylów tekstu.
   - **Tekst i style** — umożliwia wybieranie czcionek zastępczych dla czcionek w dokumencie i stylów tekstu.
   - **Nigdy nie pokazuj** — stosuje domyślne czcionki zastępcze dla tekstu w dokumencie i stylów tekstu.

Aby sprawdzić biblioteki online pod kątem brakujących czcionek

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Tekst**.
3. Kliknij pozycję **Czcionki**.
4. Zaznacz pole wyboru **Włącz czcionki zdalne**.

Aby skorzystać z funkcji zastępowania czcionek PANOSE

1. Otwórz albo zaimportuj dokument.

   Jeśli dokument zawiera brakujące lub nieobsługiwane czcionki, otwarte zostaje okno dialogowe **Zastąp brakujące lub nieobsługiwane czcionki**.

   Nazwa brakującej lub nieobsługiwanej czcionki zostaje wyświetlona na liście **Oryginalna czcionka**, a zalecana czcionka zostaje wyświetlona na liście **Czcionka zastępcza**.
2. Włącz opcję **Użyj sugerowanego zastępowania czcionek PANOSE**.
3. Włącz jedną z następujących opcji:
   - **Na stałe** — powoduje trwałe zastępowanie brakującej lub nieobsługiwanej czcionki czcionką zastępczą. Nowa czcionka zostaje użyta po zapisaniu i ponownym otwarciu pliku.
   - **Tymczasowo** — powoduje zastąpienie brakującej lub nieobsługiwanej czcionki czcionką zastępczą w bieżącej sesji dokumentu

Aby zastąpić brakującą lub nieobsługiwaną czcionkę

1. Otwórz albo zaimportuj dokument.

   Jeśli dokument zawiera brakujące lub nieobsługiwane czcionki, otwarte zostaje okno dialogowe **Zastąp brakujące lub nieobsługiwane czcionki**.
2. Wybierz brakującą czcionkę z listy **Oryginalna czcionka**.
3. Włącz opcję **Zastąp czcionką**.
4. Wybierz czcionkę z listy **Zastąp czcionką**.

   Aby zmienić wybór dostępnych czcionek, można włączyć jedną z następujących opcji:
   - **Pokaż czcionki o tej samej stronie kodowej, co brakująca czcionka** — wyświetla tylko te czcionki, które obsługują stronę kodową aktywnego dokumentu.
   - **Pokaż wszystkie czcionki** — wyświetla wszystkie dostępne czcionki, które można wybrać
5. Włącz jedną z następujących opcji:
   - **Na stałe** — powoduje trwałe zastępowanie brakującej lub nieobsługiwanej czcionki czcionką zastępczą. Nowa czcionka zostaje użyta po zapisaniu i ponownym otwarciu pliku.
   - **Tymczasowo** — powoduje zastąpienie brakującej lub nieobsługiwanej czcionki czcionką zastępczą w bieżącej sesji dokumentu



Zastąpienia czcionek można zapisać, zaznaczając pole wyboru **Zapisz ten wyjątek dla celów przyszłego zastępowania czcionek**.

Można zastąpić wiele brakujących lub nieobsługiwanych czcionek pojedynczą czcionką, przytrzymując klawisz **Shift** i wybierając czcionki z listy **Oryginalna czcionka**.

Aby utworzyć listę wyjątków zastępowania czcionek

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Tekst**.
3. Kliknij pozycję **Czcionki**.
4. Kliknij przycisk **Zastępowanie czcionek PANOSE**.
5. W oknie dialogowym **Preferencje zastępowania czcionek PANOSE** kliknij pozycję **Wyjątki**.
6. W oknie dialogowym **Wyjątki od zastępowania czcionek PANOSE** wpisz nazwę brakującej czcionki w polu **Brakująca czcionka**.
7. Wybierz zainstalowaną na komputerze czcionkę z listy **Czcionka zastępcza**.
8. Kliknij przycisk **Dodaj wyjątek**.

Wyświetl czcionki

Można dostosować **listę czcionek** w celu ich łatwiejszego wyszukiwania. Można na przykład zmienić rozmiar nazw czcionek wyświetlanych w polu **Lista czcionek**. Czcionki można też wyświetlać pogrupowane według rodziny czcionek lub w postaci listy niezhierarchizowanej. Jeśli w systemie są zainstalowane czcionki inne niż łacińskie, ich nazwy można wyświetlać w języku łacińskim lub w ich języku macierzystym. Ponadto można pokazać lub ukryć ostatnio używane czcionki na początku listy oraz określić liczbę wyświetlanych ostatnio używanych czcionek.

Domyślnie nazwy czcionek są wyświetlane odpowiednimi krojami czcionek, można jednak zdecydować się na wyświetlanie wszystkich nazw czcionek jednym krojem czcionki.

Program CorelDRAW umożliwia podgląd czcionek w obszarze **Podgląd** u dołu listy czcionek w oknie rysunku. Można także wyświetlać podgląd czcionek we wszystkich dostępnych stylach, takich jak pogrubienie i kursywa.

Rozmiar obszaru **listy czcionek** można zmienić przez dostosowanie wysokości i szerokości obszaru lub jego ukrycie.

Aby dostosować listę czcionek

1 Kliknij narzędzie **Tekst** w przyborniku i otwórz **listę czcionek** na pasku właściwości.
2 Aby zmienić rozmiar nazw czcionek, przesuń suwak **Zmień rozmiar**.
3 Kliknij przycisk **Czcionka Preferencje** i wykonaj czynność z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Pokazać nazwy czcionek innych niż łacińskie w języku łacińskim lub w ich języku macierzystym	Kliknij pozycję **Pokaż nazwy łacińskie** , aby włączyć lub wyłączyć opcję. Ta opcja jest przydatna w przypadku pracy z cyrylicą, czcionkami arabskimi i azjatyckimi.
Wyświetlić nazwy czcionek przy użyciu jednego kroju czcionki	Kliknij pozycję **Użyj czcionki, aby wyświetlić nazwę czcionki**, aby włączyć lub wyłączyć opcję.
Pokazać lub ukryć ostatnio używane czcionki	Kliknij pozycję **Pokaż ostatnio użyte czcionki**, aby włączyć lub wyłączyć opcję.
Określić liczbę wyświetlanych ostatnio używanych czcionek	Kliknij pozycję **Lista czcionek Preferencje**, a na stronie **Czcionki** w wyświetlonym oknie dialogowym wpisz wartość w polu **Liczba wyświetlanych ostatnio używanych czcionek**. Maksymalna liczba ostatnio używanych czcionek, które można wyświetlić, to 20.
Wyświetlanie lub ukrywanie czcionek zdalnych na liście Czcionki	Kliknij pozycję **Lista czcionek Preferencje** i na stronie **Czcionki** w wyświetlonym oknie dialogowym zaznacz lub usuń zaznaczenie pola wyboru **Włącz czcionki zdalne**. Domyślnie czcionki zdalne są wyświetlane w oknie **Lista czcionek**. Czcionki zdalne są oznaczone ikoną na prawo od nazwy czcionki w oknie **Lista czcionek**.

Aby wyświetlić podgląd czcionki

1 Kliknij narzędzie **Tekst** w przyborniku.
Aby wyświetlić podgląd czcionki w oknie rysunku, zaznacz wybrany tekst.
2 Na pasku właściwości kliknij pole **Lista czcionek**.
Nazwa czcionki jest wyświetlana daną czcionką.
Aby wyświetlić podgląd zaznaczonego tekstu po zastosowaniu określonej czcionki, wskaż jej nazwę w polu **Lista czcionek**.

Nazwy czcionek zawierających symbole są wyświetlane domyślną czcionką interfejsu użytkownika, a przykłady czcionek pojawiają się po prawej stronie nazwy danej czcionki i w obszarze Podgląd.

Aby zmienić obszar listy czcionek

1 Kliknij narzędzie **Tekst** w przyborniku i otwórz **listę czcionek** na pasku właściwości.

2 Wykonaj dowolną z następujących czynności:

- Aby ukryć obszar podglądu, kliknij przycisk **Ukryj podgląd**  .
- Aby dostosować szerokość obszaru **listy czcionek**, wskaż pionowy obszar uchwytu (prawą krawędź) i przeciągnij go po wyświetleniu strzałki dwustronnej.
- Aby dostosować wysokość, wskaż poziomy obszar uchwytu (pod suwakiem **Zmień rozmiar**) i przeciągnij go po wyświetleniu strzałki dwustronnej.

Filtruj czcionki

Filtrowanie umożliwia wyświetlenie tylko tych czcionek, które spełniają konkretne wymagania. Na przykład można wyświetlić tylko czcionki użyte w dokumencie lub tylko czcionki symboli. Czcionki można filtrować według technologii, grubości, szerokości, stylu, obsługiwanych języków, funkcji OpenType i innych właściwości. Jednocześnie można stosować kilka filtrów.

W poniższej tabeli wymieniono wszystkie dostępne filtry czcionek oraz grupy filtrów.

Grupy filtrów czcionek	Opis
Czcionki dokumentu	Umożliwia wyświetlanie tylko czcionek użytych w dokumencie.
Czcionki zdalne	Umożliwia wyświetlanie czcionek zdalnych. Domyślnie czcionki zdalne są wyświetlane w oknie **Lista czcionek**. Możesz wybrać, aby nie były wyświetlane, poprzez zaznaczenie pola wyboru **Ukryj czcionki zdalne**.
Stan czcionki	Umożliwia odfiltrowanie czcionek według stanu: Zainstalowana, Niezainstalowana i Chronione czcionki systemowe.
Uprawnienia osadzania	Umożliwia filtrowanie czcionek na podstawie uprawnień osadzania, takich jak możliwość osadzania, instalowania i wyświetlania podglądu czcionek. Dostępne filtry obejmują: Do edycji, Do instalacji, Brak osadzenia oraz Podgląd i wydruk. Więcej informacji na temat uprawnień osadzania można znaleźć w sekcji „Wyświetl czcionki” na stronie 681. Jeśli czcionki o określonych uprawnieniach nie są dostępne, nie jest wyświetlany odpowiedni filtr. Na przykład, jeśli można osadzić wszystkie czcionki w dokumencie, filtr **Brak osadzenia** nie jest wyświetlany.
Technologia czcionki	Umożliwia wyświetlanie czcionek według technologii: OpenType - TrueType, OpenType - PostScript, TrueType, Type1 i czcionki zmienne (odmiany czcionek OpenType) Jeśli dana technologia czcionek nie jest dostępna na komputerze, nie jest wyświetlana na liście filtrów.

Grupy filtrów czcionek	Opis
Grubość	Umożliwia wyświetlanie czcionek według grubości, na przykład Lekka, Normalna lub Pogrubiona.
Szerokość	Umożliwia wyświetlanie czcionek według szerokości, na przykład Zagęszczone, Normalne lub Rozstrzelone.
Styl	Umożliwia wyświetlanie czcionek według stylu, na przykład Ozdobne, Ekran, O stałej szerokości, Bezszeryfowe, Pismo, Szeryfowe i Symbol.
Zakres znaków	Umożliwia filtrowanie czcionek według języka pisma. Filtry w tej grupie: Arabski, Chiński uproszczony, Chiński tradycyjny, Cyrylica, Dewanagari, Grecki, Hebrajski, Japoński, Koreański, Łaciński i Turecki.
OpenType	Umożliwia wyświetlanie czcionek o określonych funkcjach OpenType, takich jak Odstępy wersalików, Formy uwzględniające wielkość liter i inne funkcje.

Aby odfiltrować czcionki

1 Kliknij narzędzie **Tekst** w przyborniku.

2 Otwórz **listę czcionek** na pasku właściwości i kliknij przycisk **Pokaż filtry**.

3 Zaznacz dowolne z pola wyboru filtrowania.

Można również

Wyczyścić wszystkie filtry	Kliknij pozycję **Wyczyść filtry**.
Zamknąć listę filtrów	Kliknij przycisk **Ukryj filtry**.

Można filtrować tylko czcionki zainstalowane na komputerze.

Możesz też filtrować fonty w polu **listy fontów** w inspektorze okna dokowanego **Właściwości**, inspektorze **Tekst**, inspektorze **Próbnik fontów** i inspektorze **Glify**.

Wyszukaj czcionki

Można użyć słów kluczowych, aby wyszukać czcionki lokalne z poziomu pola **Lista czcionek**. Słowa kluczowe obejmują nazwy czcionek, technologię czcionek i inne metadane zawarte w czcionkach.

Po rozpoczęciu wpisywania nazwy czcionki lub innego słowa kluczowego zostanie wyświetlona odpowiednia lista czcionek. Lista aktualizuje się w miarę pisania. W celu zawężenia wyszukiwania można wpisać dwa lub więcej słów kluczowych. Na przykład w celu znalezienia wszystkich dostępnych czcionek Arial z pogrubieniem, można wpisać **Arial pogrubiona** w polu **listy czcionek**.

Aby wyszukiwać czcionki przy użyciu słów kluczowych

1 Kliknij narzędzie **Tekst** A w przyborniku.

2 Otwórz pole **Lista czcionek** na pasku właściwości i wpisz słowo kluczowe, na przykład nazwę czcionki lub technologię czcionki.

3 Aby zawęzić wyszukiwanie, po wpisaniu pierwszego słowa kluczowego wpisz spację i kolejne słowo kluczowe.



W poniższej tabeli pogrupowano w kategorie słowa kluczowe używane do wyszukiwania.

Kategoria	Słowa kluczowe
Czcionki dokumentu	Czcionki dokumentu
Technologia czcionki	OpenType - TrueType, OpenType - PostScript, TrueType, Type1
Grubość	Cienka, Bardzo lekka, Lekka, Zwykła, Średnia, Półgruba, Pogrubiona, Bardzo gruba, Ciężka
Szerokość	Najbardziej zagęszczone, Bardzo zagęszczone, Zagęszczone, Półzagęszczone, Normalne, Półrozstrzelone, Rozstrzelone, Bardzo rozstrzelone, Najbardziej rozstrzelone
Styl	Ozdobne, Ekran, O stałej szerokości, Bezszeryfowe, Pismo, Szeryfowe, Symbol
Zakres znaków	Arabski, Armeński, Chiński uproszczony, Chiński tradycyjny, Koptyjski, Cyrylica, Dewanagari, Dhivehi, Gruziński, Grecki, Gudżarati, Hebrajski, Hiragana, Japoński, Kannada, Katakana, Koreański, Łaciński, Rosyjski, Syryjski, Tamilski, Telugu, Tajlandzki, Turecki, Wietnamski
Producent	Ale/Paul, Bitstream, Cultivated/Mind, DynaComware, Font Fabric, Fontlab, Fontographer, ITC, Linotype, Mark Simonson, Monotype, Typodermic, RW++
Uprawnienia osadzania	Do edycji, Do instalacji, Brak osadzenia, Podgląd wydruku, Ograniczone
OpenType	Kapitaliki, Odmiany form adnotacji, Alternatywne połowy szerokości, Pionowa odmiana półmetryki, Pionowa odmiana metryki, Alternatywne ułamki, Odstępy wersalików, Formy uwzględniające wielkość liter, CJK — wyśrodkowane znaki przestankowe, Warianty znaków, Odmiany kontekstowe, Ligatury kontekstowe, Mianowniki, Ligatury ozdobne, Formy

Kategoria

Słowa kluczowe

eksperckie, Ułamki, Połowa szerokości, Formy historyczne, Ligatury historyczne, Formy Hojo Kanji, Poziome odmiany Kana, Formy JIS2004, Formy JIS78, Formy JIS83, Formy JIS90, Kerning, Znaki równe, Formy zlokalizowane, Formy NLC Kanji, Liczniki, Liczby porządkowe, Ornamenty, Proporcjonalne znaki Kana, Znaki równe (proporcjonalne), Antykwa (proporcjonalne), Proporcjonalne szerokości, Jedna czwarta szerokości, Naukowe (mniejsze), Formy uproszczone, Przekreślone zero, Kapitaliki, Kapitaliki z wielkich liter, Ligatury standardowe, Odmiany stylistyczne, Zestawy stylistyczne, Indeks dolny, Indeks górny, Warianty kaligrafii, Tabelaryczne, Antykwa (tabelaryczne), Jedna trzecia szerokości, Tytułowe, Formy tradycyjne, Tradycyjne formy imion, Odmiany pionowe i obrót

Pobierz większą liczbę czcionek

Można pobrać dodatkowe czcionki z pola **Lista czcionek** w programie CorelDRAW i Corel Font Manager. Czcionki te są zwykle grupowane w pakiety czcionek. Niektóre pakiety czcionek są bezpłatne, a inne należy kupić. Można uzyskać dostęp do informacji na temat pakietów czcionek i zawartych w nich czcionek, jak również wyświetlić próbki czcionek.

Można zmienić domyślną lokalizację, w której są zapisywane czcionki. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zmiana lokalizacji treści” na stronie 127.

Aby pobrać pakiet czcionek

1. Kliknij narzędzie **Tekst** w przyborniku.
2. Wybierz czcionkę z **listy czcionek** na pasku właściwości.
3. Kliknij przycisk **Pobierz więcej**.
4. W oknie dialogowym **Pobierz więcej** kliknij pakiet czcionek.
5. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk **Kup** i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie, aby kupić pakiet czcionek.
   - Kliknij przycisk **Pobierz**, jeśli pakiet czcionek jest bezpłatny.

   Dostęp do pobranego pakietu czcionek można uzyskać w polu **Lista czcionek**. Pojawia się on również na liście **Filtry** w sekcji **Moje kolekcje**.

Jeśli podczas pobierania wystąpi błąd, ikona błędu pojawi się w lewym górnym rogu okna **Lista czcionek**. Aby ponowić próbę pobrania, kliknij kolejno pozycje **CorelDRAW** menu ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**, kliknij **Tekst** po lewej stronie wyświetlonego okna dialogowego, kliknij **Czcionki**, i kliknij przycisk **Aktualizuj czcionki zdalne**.

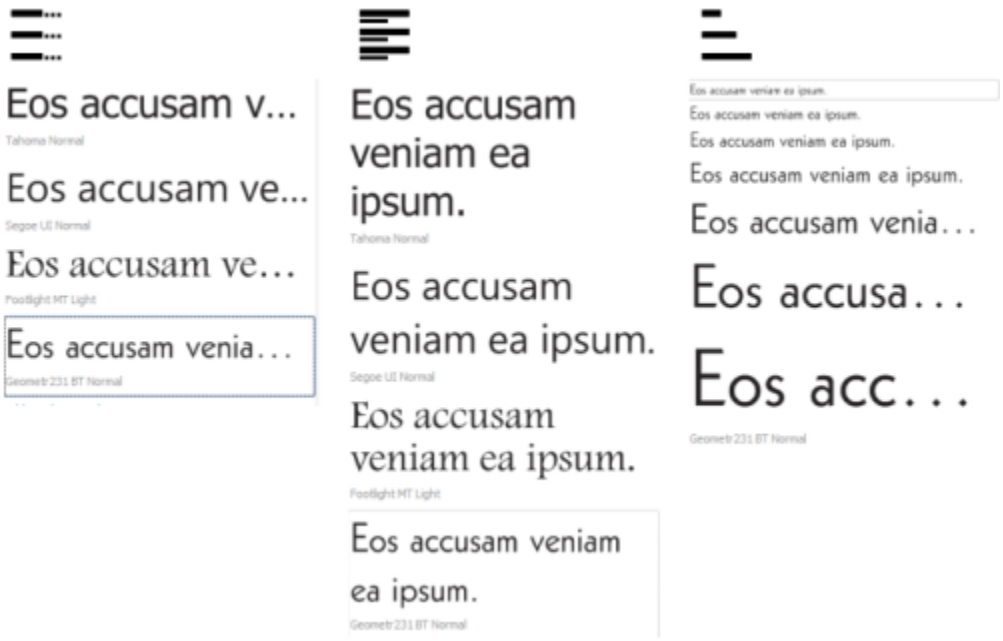
Jeśli nie ma połączenia internetowego, ikona offline pojawi się w lewym górnym rogu okna **Lista czcionek**.

Wybór czcionek

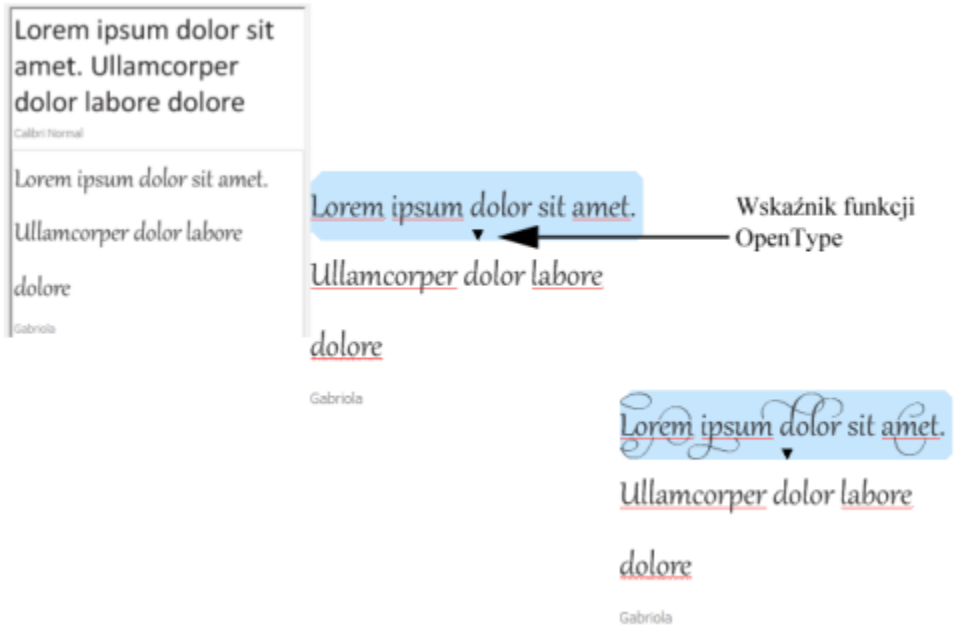
Funkcja Próbnik czcionek pozwala wyświetlić przykładowy tekst po zastosowaniu różnych czcionek i rozmiarów, co ułatwia wybór czcionek używanych w projekcie.

Można wyświetlić podgląd wstępnie przygotowanych przykładów tekstu albo wpisać lub wkleić własny tekst. Przykłady tekstu można wyświetlić w postaci pojedynczych wierszy tekstu lub tekstu składającego się z wielu wierszy; można też wyświetlić przykład tekstu jako pojedyncze wiersze tekstu zapisane coraz większą czcionką.

Jeśli w przykładzie tekstu używana jest czcionka OpenType, można wyświetlić dostępne funkcje OpenType i zastosować je do przykładu.



Widoki od lewej do prawej: jednowierszowy, wielowierszowy i kaskadowy



Jeśli w przykładach tekstu używane są czcionki OpenType, można zaznaczyć tekst, aby wyświetlić wskaźnik funkcji OpenType i zastosować funkcję OpenType. W tym przykładzie do zaznaczonego tekstu zastosowano zestaw stylistyczny.

Aby wyświetlić podgląd przykładu tekstu w kontekście, można go wkleić w dowolnym miejscu w oknie rysunku.

Aby wyświetlić podgląd czcionek za pomocą funkcji Próbnik czcionek

1. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Próbnik czcionek**.
2. Aby zmienić czcionkę przykładu, kliknij go i wybierz czcionkę z pola **Lista czcionek**.
   Jeśli chcesz zmienić tekst we wszystkich próbkach, wpisz nowy tekst w polu **Podgląd fonta**.
3. Aby wybrać opcję widoku, kliknij jeden z następujących przycisków:
   - **Pojedynczy wiersz** — przykłady są wyświetlane jako pojedyncze wiersze tekstu.
   - **Wiele wierszy** — przykłady są wyświetlane jako tekst składający się z wielu wierszy.
   - **Wodospad** — zaznaczony przykład jest wyświetlany jako kaskada pojedynczych wierszy tekstu w coraz większym rozmiarze.
4. Aby zmienić rozmiar tekstu przykładu, przesuń suwak **Powiększenie**.
   Jeśli chcesz zmieniać rozmiar tekstu o określone wielkości, kliknij przycisk **Powiększenie** obok suwaka **Powiększenie**.

Można również

Dodać przykład tekstu	Kliknij **Dodaj element** i wybierz czcionkę z pola **Lista czcionek**.
Wkleić przykład tekstu do dokumentu	Kliknij przykład tekstu i kliknij polecenie **Kopiuj**. Używając narzędzia **Tekst** A, kliknij, przytrzymując klawisz Control, w miejscu, w którym chcesz umieścić przykład tekstu, a następnie kliknij **Wklej**. Przykład tekstu można też przeciągnąć do okna dokumentu.
Usunąć przykład tekstu	Najedź kursorem na przykładowy tekst i kliknij przycisk **Usuń element**.
Wkleić tekst do przykładu tekstu	Kliknij przykład tekstu i naciśnij klawisze **Command+V**.
Zmienić kolejność przykładów tekstu	Przeciągnij przykład tekstu w nowe miejsce w oknie rysunku.

Corel Font Manager

Corel Font Manager to samodzielny, dołączony do programu CorelDRAW Graphics Suite system zarządzania czcionkami. Corel Font Manager pozwala na łatwe obsługiwanie, organizowanie i przeglądanie kolekcji krojów czcionek i czcionek, udostępniając narzędzia do kontrolowania każdego aspektu obiegu pracy dotyczącego typografii. Dzięki niemu możesz wyszukiwać i przeglądać lokalne fonty, instalować i odinstalowywać fonty, a także usuwać te, które nie są już potrzebne. Więcej informacji można znaleźć z pomocy systemu Corel Font Manager.

Aby uruchomić program Corel Font Manager

- Kliknij ikonę Finder na pasku Dock, a następnie kliknij pozycję **Aplikacje** na pasku bocznym programu Finder. Kliknij **CorelDRAW Graphics Suite**, a następnie dwukrotnie kliknij ikonę **Font Manager**.

Aby uzyskać dostęp do Pomocy programu Corel Font Manager

- W programie Corel Font Manager kliknij **Pomoc** ▸ **Pomoc programu Corel Font Manager**.

Materiały pomocnicze: Czcionki Type 1

Czcionki Type 1, takie jak PostScript, PS1, T1, Adobe Type 1, Multiple Master i MM, są uważane za przestarzałe w branży czcionek. Zostały one zastąpione przez nowsze formaty, np. TrueType i OpenType, oferujące korzyści, takie jak lepsza obsługa większych zestawów glifów, lepsza skalowalność i bardziej zaawansowane funkcje typograficzne. Wiele przeglądarek i mobilnych systemów operacyjnych nie używa już czcionek Type 1. Przewiduje się, że większość systemów operacyjnych przejdzie na nowsze technologie czcionek, co spowoduje wycofanie formatu Type 1. Podczas otwierania lub importowania dokumentów z czcionkami Type 1 aplikacja ostrzega o potencjalnych przyszłych problemach ze zgodnością. Więcej informacji o komunikatach ostrzegawczych można znaleźć w sekcji „Zarządzanie komunikatami ostrzegawczymi” na stronie 84. Aby uniknąć problemów z tekstem, zaleca się używanie czcionek TrueType (TTF) lub OpenType (OTF). Możesz wykorzystać dopasowywanie czcionek PANOSE, aby automatycznie zastępować brakujące czcionki podobnymi, zachowując spójność wizualną projektu, lub ręcznie dostosować mapowania, aby wybrać różne zamienniki. Informacje na temat zastępowania czcionek można znaleźć w sekcji „Czcionki zastępcze” na stronie 680.

Narzędzia językowe

Narzędzia językowe umożliwiają poprawienie błędów pisowni i gramatyki, automatyczne poprawianie pomyłek i ulepszanie stylu wypowiedzi.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Szybkie sprawdzanie” (stronie 691)
- „Sprawdzanie pisowni i gramatyki” (stronie 693)
- „Tezaurus” (stronie 695)
- „Praca z językami” (stronie 696)
- „Dostosowywanie narzędzi językowych” (stronie 697)
- „Style sprawdzania” (stronie 698)
- „Listy wyrazów” (stronie 698)
- „Sprawdzanie statystyki” (stronie 701)

Narzędzia do pisania są instalowane z pakietem, ale nie wszystkie narzędzia do pisania są dostępne dla wszystkich języków. Informacje na temat obsługiwanych języków można znaleźć w sekcji „Materiały pomocnicze: Narzędzia językowe” na stronie 701.

Szybkie sprawdzanie

Funkcja Szybkie sprawdzanie™ automatycznie poprawia błędy pisowni i błędne użycie wielkich liter. Funkcję Szybkie sprawdzanie można dostosować, określając, jakiego typu błędy mają być poprawiane automatycznie.

W programie CorelDRAW cudzysłowy stosowane w tekście różnią się w zależności od wybranego języka.Dalsze dostosowanie cudzysłowu w przypadku innych języków umożliwia funkcja Szybkie sprawdzanie. Dla danego języka można na przykład zmienić styl cudzysłowu podwójnego, pojedynczego i prostego.

Dodawanie własnych wyrazów do funkcji Szybkie sprawdzanie pozwala automatycznie zastępować wyrazy i skróty często pisane błędnie. Już przy następnym błędnym wpisaniu zdefiniowanego wyrazu zostanie on automatycznie poprawiony. Kolejnym zastosowaniem tej funkcji jest tworzenie skrótów często używanych wyrazów i zwrotów. Na przykład dla zwrotu „za pomocą narzędzia” można zapisać skrót „ZPN”. Po wpisaniu skrótu w dokumencie wraz ze znakiem spacji zostanie on automatycznie zamieniony na pełny zwrot.

Można ponadto zaprogramować automatyczne dodawanie do listy Szybkiego sprawdzania błędnie napisanych wyrazów w trakcie zwykłego sprawdzania pisowni. Wyraz wpisany ponownie z takim samym błędem będzie automatycznie zamieniany na jego poprawny odpowiednik.

Można także cofać poprawki wprowadzane przez funkcję Szybkie sprawdzanie.

Aby dostosować funkcję Szybkie sprawdzanie

1. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe** ▸ **Szybkie sprawdzanie**.
2. Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
   - **Zdanie od wielkiej litery**
   - **Poprawiaj dwa początkowe wersaliki**
   - **Nazwy dni wielką literą**
   - **Automatycznie twórz hiperłącza podczas wpisywania adresów sieciowych**



Opcja **Poprawiaj dwa początkowe wersaliki** nie powoduje zmian, jeśli za wielką literą występuje spacja lub kropka oraz jeśli wyraz zawiera inne wielkie litery.

Zamiast zaznaczać pole wyboru **Zdanie od wielkiej litery**, można zmienić wielkość liter tekstu, na taką jak w zdaniu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić wielkość liter” na stronie 648.

Aby dostosować cudzysłowy do różnych języków

1. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe** ▸ **Szybkie sprawdzanie**.
2. Wybierz język z listy **Język**.
3. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zamienić cudzysłowy proste na drukarskie („okrągłe”)	Zaznacz pole wyboru **Zamień cudzysłowy proste na drukarskie**.
Wstawić cudzysłowy proste, gdy cudzysłów jest poprzedzony liczbą	Zaznacz pole wyboru **Proste znaki cudzysłowu po liczbach**.
Zmienić wygląd pojedynczego cudzysłowu	Wybierz styl cudzysłowu z list **Otwierający** i **Zamykający** znajdujących się pod pozycją **Cudzysłowy pojedyncze**, lub wpisz znaki we właściwych polach.
Zmienić wygląd podwójnego cudzysłowu	Wybierz styl cudzysłowu z list **Otwierający** i **Zamykający** znajdujących się pod pozycją **Cudzysłowy podwójne**, lub wpisz znaki we właściwych polach.



Cudzysłowy proste czasami zastępują jednostki miary: stopy (') i cale (").

Aby dodać wyrazy do funkcji Szybkie sprawdzanie

1. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe** ▸ **Szybkie sprawdzanie**.
2. W obszarze **Zamiana tekstu** zaznacz pole wyboru **Zamiana tekstu podczas pisania**.
3. W polu **Zamień** wpisz tekst, który ma zostać zamieniony.
4. W polu **Na** wpisz nowy tekst.
5. Kliknij **Dodaj**.

Kolejnym zastosowaniem tej funkcji jest tworzenie skrótów często używanych wyrazów i zwrotów. Wpisz skrót w polu **Zamień**, a wyraz lub zwrot w polu **Na**.

Aby dodać poprawki pisowni do funkcji Szybkie sprawdzanie

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. Kliknij **Tekst** w lewym oknie i kliknij **Pisownia** w prawym oknie.
3. Zaznacz pole wyboru **Dodaj poprawki do Szybkiego sprawdzania**.

Aby wycofać poprawki wprowadzane przez funkcję Szybkie sprawdzanie

- Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Cofnij Szybkie sprawdzanie**.

Sprawdzanie pisowni i gramatyki

Używając modułów sprawdzania pisowni i gramatyki, można sprawdzić pisownię i gramatykę w całym rysunku, w jego części lub tylko w zaznaczonym fragmencie tekstu. Możesz również sprawdzić pisownię lub gramatykę dat, jednostek czasu, symboli walut, tekstu lub wyszukać słowo w innym języku.

Tekst można edytować ręcznie, a następnie wznowić sprawdzanie rysunku.

Moduły sprawdzania pisowni i gramatyki zastępują wyrazy i zwroty na dwa sposoby: można albo wybrać jeden z proponowanych wyrazów, albo zdefiniować inny wyraz jako automatyczny zastępnik. Definiowanie automatycznego zastępowania wyrazów jest pomocne w przypadku wyrazów często pisanych błędnie. Poprawne wersje wyrazów są przechowywane w pliku z listą wyrazów użytkownika. Więcej informacji na temat plików list wyrazów użytkownika można znaleźć w sekcji „Listy wyrazów” na stronie 698.

Można jednorazowo zignorować błąd pisowni, ale poprawić go w innych miejscach, można również zignorować wszystkie wystąpienia błędu w całym dokumencie.

Aby sprawdzić pisownię lub gramatykę w całym rysunku

1. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe**, a następnie wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Sprawdzanie pisowni**
   - **Sprawdzanie gramatyki**
2. Wybierz pozycję **Dokument** z listy **Sprawdź**.

   Aby sprawdzić pisownię lub gramatykę w innym języku, kliknij kolejno pozycje **Opcje** ▸ **Język** i wybierz język docelowy.

   Opcja **Automatyczne uruchamianie** jest domyślnie włączona dla modułu sprawdzania pisowni i gramatyki. Jeśli polecenie **Automatyczne uruchamianie** zostanie wyłączone (**Opcje** ▸ **Automatyczne uruchamianie**), sprawdzenie rysunku będzie możliwe tylko po wciśnięciu przycisku **Start** w oknie dialogowym **Narzędzia językowe**.

Aby sprawdzić pisownię lub gramatykę w części rysunku

1. Kliknij narzędzie **Tekst** A i wybierz ramkę tekstu.
2. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe**, a następnie wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Sprawdzanie pisowni**
   - **Sprawdzanie gramatyki**
3. Z listy **Sprawdź** wybierz jedną z następujących pozycji:
   - **Akapit**
   - **Zaznaczony tekst**

- **Zdanie**
- **Słowo**

Aby sprawdzić pisownię lub gramatykę w innym języku, kliknij kolejno pozycje **Opcje** ▸ **Język** i wybierz język docelowy.

Opcja **Automatyczne uruchamianie** jest domyślnie włączona dla modułu sprawdzania pisowni i gramatyki. Jeśli polecenie **Automatyczne uruchamianie** zostanie wyłączone (**Opcje** ▸ **Automatyczne uruchamianie**), sprawdzenie rysunku będzie możliwe tylko po wciśnięciu przycisku **Start** w oknie dialogowym **Narzędzia językowe**.



Opcje dostępne na liście **Sprawdź** zależą od typu sprawdzanego rysunku.

Aby sprawdzić pisownię lub gramatykę wybranego tekstu

1. Zaznacz tekst, który chcesz sprawdzić.
2. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe**, a następnie wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Sprawdzanie pisowni**
   - **Sprawdzanie gramatyki**

   Aby sprawdzić pisownię lub gramatykę w innym języku, kliknij kolejno pozycje **Opcje** ▸ **Język** i wybierz język docelowy.

   Opcja **Automatyczne uruchamianie** jest domyślnie włączona dla modułu sprawdzania pisowni i gramatyki. Jeśli polecenie **Automatyczne uruchamianie** zostanie wyłączone (**Opcje** ▸ **Automatyczne uruchamianie**), sprawdzenie rysunku będzie możliwe tylko po wciśnięciu przycisku **Start** w oknie dialogowym **Narzędzia językowe**.

Aby ręcznie edytować tekst

1. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe**, a następnie wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Sprawdzanie pisowni**
   - **Sprawdzanie gramatyki**
2. Gdy proces sprawdzania pisowni lub gramatyki zatrzyma się na wyrazie lub zwrocie, kliknij w polu **Zamień na** i edytuj tekst.

Aby zastąpić wyraz lub zwrot

1. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe**, a następnie wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Sprawdzanie pisowni**
   - **Sprawdzanie gramatyki**
2. Gdy proces sprawdzania pisowni lub gramatyki zatrzyma się, wybierz wyraz lub zwrot z listy **Zastąpienia**.
3. Kliknij przycisk **Zamień**.



Jeśli moduł sprawdzania pisowni nie zaproponuje wyrazów zamiennych, można edytować tekst ręcznie w polu **Zamień na**.

Aby zdefiniować automatyczne zastąpienia tekstu

1. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe**, a następnie wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Sprawdzanie pisowni**
   - **Sprawdzanie gramatyki**
2. Kiedy proces sprawdzania pisowni lub gramatyki zatrzyma się na wyrazie, kliknij przycisk **Zamień automatycznie**.

Aby pominąć błąd ortograficzny lub gramatyczny

1. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe**, a następnie wybierz jedną z następujących opcji:

- **Sprawdzanie pisowni**
- **Sprawdzanie gramatyki**

2 Gdy proces sprawdzania pisowni lub gramatyki się zatrzyma, kliknij jedną z następujących opcji:
   - **Pomiń raz** — aby pominąć błąd jeden raz
   - **Pomiń wszystko** — aby pominąć wszystkie wystąpienia błędu



Można również pominąć wszystkie wystąpienia wyrazu podczas każdej sesji sprawdzania, dodając dany wyraz do listy wyrazów użytkownika. Więcej informacji na temat plików list wyrazów użytkownika można znaleźć w sekcji „Listy wyrazów” na stronie 698.

Tezaurus

Tezaurus pomaga w udoskonalaniu stylu tekstu. Tezaurus udostępnia opcje wyszukiwania, takie jak synonimy, antonimy i wyrazy pokrewne.

Korzystając z niego można również zamieniać wyrazy. Wynikiem wyszukiwania wyrazu jest jego krótka definicja i lista wybranych opcji. Tezaurus nie rozróżnia form wyrazów dla czasowników, które przybierają taką samą formę zarówno w czasie teraźniejszym, jak i przeszłym, oraz słów używanych jako różne części mowy. Tezaurus pozwala wybrać właściwą formę wyrazu, którą następnie można wstawić lub zamienić w dokumencie. Tezaurus zachowuje również listę historii wyszukiwanych wyrazów. Przy każdym uruchomieniu tezaurusa lista historii jest tworzona na nowo.

Tezaurus pozwala również na wstawianie wyrazów.

Zrzeczenie się odpowiedzialności: Rozszerzony plik tezaurusa oraz słownik zawierają słowa, które przez niektórych mogą zostać uznane za obraźliwe. Słowa te są zawarte w pliku, aby umożliwić wyszukiwanie oparte na relacjach między wyrazami. Nie jest naszym zamiarem obrażanie kogokolwiek ani promowanie używania tych terminów.

Aby zamienić wyraz

1 Zaznacz wyraz.
2 Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe** ▸ **Tezaurus**.
3 Na liście opcji wyszukiwania kliknij dwukrotnie definicję wyrazu, aby uzyskać dostęp do listy jego synonimów, antonimów oraz wyrazów pokrewnych.
4 Kliknij wyraz, a następnie kliknij **Zamień**.

Można również

Wyszukać wyrazy sugerowane przez tezaurus	Kliknij dwukrotnie słowo. W dolnym oknie pojawią się definicje słowa.
Wyszukać dowolny wyraz	Wpisz wyraz w polu listy położonym w górnej części strony **Tezaurus**, a następnie naciśnij klawisz **Return**.
Przejrzeć listę ostatnio sprawdzanych wyrazów	Wybierz wyraz z listy w górnej części strony **Tezaurus**.



W niektórych sytuacjach wyświetlany jest monit o określenie właściwej formy wstawianego wyrazu. Monit jest wyświetlany w przypadku zastępowania wyrazów, które mają takie same formy czasu teraźniejszego i przeszłego, albo gdy jeden wyraz może pełnić funkcję różnych części mowy (na przykład wyraz „wonder”, który może być rzeczownikiem lub czasownikiem).



Klikaj strzałkami w górę i w dół, aby przewijać listy wyrazów.

Aby wstawić wyraz

1. Kliknij miejsce rysunku, w którym chcesz wstawić wyraz.
2. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe** ▸ **Tezaurus**.
3. Wpisz wyraz w polu położonym w górnej części strony **Tezaurus**, a następnie naciśnij klawisz **Return**.
4. Wybierz wyraz z listy.
5. Kliknij przycisk **Wstaw**.



W niektórych sytuacjach wyświetlany jest monit o określenie właściwej formy wstawianego wyrazu. Monit jest wyświetlany w przypadku zastępowania wyrazów, które mają takie same formy czasu teraźniejszego i przeszłego, albo gdy jeden wyraz może pełnić funkcję różnych części mowy (na przykład wyraz „wonder”, który może być rzeczownikiem lub czasownikiem).

Praca z językami

Rysunek może zawierać tekst napisany w różnych językach. Jeśli na przykład domyślnym językiem danego systemu operacyjnego jest angielski, a zainstalowano również moduł języka francuskiego, można skorzystać z narzędzi językowych w celu sprawdzenia pisowni i gramatyki zarówno tekstu w języku francuskim, jak i angielskim. Po uruchomieniu modułu sprawdzania pisowni, gramatyki lub tezaurusa program CorelDRAW sprawdza wyrazy, zwroty i zdania zgodnie z przypisanym do nich językiem. Dzięki temu wyrazy obcojęzyczne nie będą traktowane jako błędy pisowni. Narzędzi językowych używa się tak, jakby cały tekst był napisany w jednym języku. Możesz sprawdzić pisownię lub gramatykę dat, jednostek czasu, symboli walut, tekstu lub wyszukać słowo w innym języku.

Jeśli dostępnych jest wiele modułów językowych, możesz wybrać z listy jeden z nich i ustawić go jako domyślny język Narzędzi językowych.

Możesz również sprawdzić konwencje formatowania innego języka. Na przykład moduł sprawdzania pisowni może formatować wszystkie daty na rysunku zgodnie z konwencjami języka francuskiego („12 avril 2005”).

Wiele języków obsługuje funkcję dzielenia wyrazów. Funkcja dzielenia wyrazów pozwala zmniejszyć poszarpanie tekstu wzdłuż prawego marginesu, dzieląc wyrazy kończące wiersz na sylaby zamiast przerzucać cały wyraz do następnego wiersza.

Można także określić różne cudzysłowy dla różnych języków. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby dostosować cudzysłowy do różnych języków” na stronie 692.

Aby przypisać język do tekstu

1. Zaznacz tekst.
2. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe** ▸ **Język**.
3. Wybierz język z listy w oknie dialogowym **Język tekstu**.



Język można przypisywać do wybranych słów, zdań lub akapitów.

Aby używać narzędzi językowych dla języka wybranego w oknie dialogowym **Język tekstu**, należy zainstalować moduł dla danego języka.



Można sprawdzić język, który został przypisany do tekstu, zaznaczając tekst i sprawdzając trzyliterowy kod języka, który zostanie wyświetlony na pasku stanu.

Dostosowywanie narzędzi językowych

Metodę sprawdzania pisowni na rysunku można odpowiednio dostosować. Można na przykład określić sposób uruchamiania modułu sprawdzania pisowni oraz to, czy ma on wyszukiwać błędy pisowni, błędy użycia wielkich liter, zduplikowane wyrazy czy też wyrazy z cyframi.

Można również dostosować sposób, w jaki moduł sprawdzania gramatyki sprawdza gramatykę na rysunku. Na przykład można tak ustawić moduł sprawdzania gramatyki, aby był uruchamiany automatycznie lub aby wyświetlał monit przed automatyczną zamianą wyrazów, a także można określić sposób sugerowania pisowni błędnie napisanych wyrazów.

Zakres dostosowywania tezaurusa obejmuje automatyczne szukanie wyrazów i zamykanie. Tezaurus można również dostosować, aby sugerował poprawną pisownię błędnie napisanych wyrazów i wyświetlał różne listy wyrazów, na przykład synonimy, antonimy oraz słowa wyrazy bliskoznaczne.

Aby ustawić opcje modułu sprawdzania pisowni

1. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe** ▸ **Sprawdzanie pisowni**.
2. Kliknij przycisk **Opcje**, a następnie kliknij jedną z poniższych opcji:
   - **Automatyczne uruchamianie**
   - **Dźwięk przy napotkaniu błędu**
   - **Ponownie sprawdź cały tekst**
   - **Sprawdź wyrazy z cyframi**
   - **Sprawdź powielone wyrazy**
   - **Sprawdź wielkie litery**
   - **Powiadom przed automatyczną zamianą**
   - **Pokaż propozycje fonetyczne**



Kliknięte opcje będą zastosowane po następnym uruchomieniu modułu sprawdzania pisowni.

Aby ustawić opcje modułu sprawdzania gramatyki

1. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe** ▸ **Sprawdzanie gramatyki**.
2. Kliknij przycisk **Opcje**, a następnie kliknij jedną z poniższych opcji:
   - **Automatyczne uruchamianie**
   - **Powiadom przed automatyczną zamianą**
   - **Proponuj zamienniki (pisownia)**



Kliknięte opcje będą zastosowane po następnym uruchomieniu modułu sprawdzania gramatyki.

Aby ustawić opcje tezaurusa

1. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe** ▸ **Tezaurus**.
2. Kliknij przycisk **Opcje**, a następnie kliknij jedną z poniższych opcji:
   - **Automatyczne przeszukiwanie**
   - **Automatyczne zamykanie**
   - **Sprawdzanie pisowni**
   - **Synonim**
   - **Antonim**



Kliknięte opcje zostaną zastosowane po następnym uruchomieniu tezaurusa.

Style sprawdzania

Styl sprawdzania opiera się na zdefiniowanych zasadach stylu pisania. Styl sprawdzania umożliwia sprawdzenie na rysunku poprawności tekstu pisanego w określonej konwencji. Na przykład można wybrać reklamowy styl sprawdzania, aby sprawdzić dokument reklamowy lub materiały marketingowe.

Aby wybrać styl sprawdzania

1. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe** ▸ **Sprawdzanie gramatyki**.
2. Kliknij kolejno **Opcje** ▸ **Style sprawdzania** i wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Pisownia plus**
   - **Szybkie sprawdzenie**
   - **Rygorystyczny**
   - **Korespondencja formalna**
   - **Nieformalna notatka lub list**
   - **Techniczny lub naukowy**
   - **Dokumentacja lub przemówienie**
   - **Wypracowanie szkolne**
   - **Język marketingowy**
   - **Proza**
   - **Gramatyka w trakcie pisania**



Wybrany styl sprawdzania obowiązuje do momentu wybrania innego stylu.

Listy wyrazów

Lista wyrazów jest to lista wyrazów lub zwrotów sprawdzanych podczas weryfikacji tekstu za pomocą narzędzi językowych. Narzędzia językowe sprawdzają dwa rodzaje list wyrazów: listy wyrazów użytkownika oraz główną listę wyrazów. Każdy język ma domyślną listę wyrazów użytkownika. Listy wyrazów użytkownika można dostosowywać, dodając, usuwając lub zamieniając wyrazy. Główne listy

wyrazów zawierają wyrazy specjalne, wykorzystywane przez moduł sprawdzania pisowni w przypadku określonego języka, dziedziny lub firmy.

Dla każdego tekstu można dodać listę wyrazów użytkownika ułatwiającą jego sprawdzanie. Jednocześnie można mieć otwartych do dziesięciu list wyrazów użytkownika. Na przykład, aby moduł sprawdzania pisowni korzystał z dwóch stworzonych przez użytkownika list wyrazów dla języków amerykańskiego angielskiego i kanadyjskiego angielskiego, należy dodać obie listy. Podczas pracy z tekstem medycznym można wybrać listę wyrazów medycznych, na przykład dostarczoną przez niezależnego producenta. Każdy język obsługiwany przez moduł sprawdzania pisowni ma domyślną główną listę wyrazów. Najpierw przeszukiwane są aktywne listy wyrazów użytkownika; jeśli słowo lub wyrażenie nie zostanie znalezione, następuje przeszukanie aktywnych głównych list wyrazów. Listy wyrazów można również usuwać.

Aby wyraz nie był oznaczany jako błąd, należy dodać go do listy wyrazów użytkownika. Do list wyrazów użytkownika można też dodawać wyrazy zastępcze. Dzięki temu można znaleźć wyraz zastępczy, gdy moduł sprawdzania pisowni albo moduł sprawdzania gramatyki zatrzymają się na jakimś wyrazie.

W dowolnej chwili można edytować lub usuwać wyrazy znajdujące się na liście wyrazów użytkownika.

Aby dodać listę wyrazów użytkownika

1. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe**, a następnie wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Sprawdzanie pisowni**
   - **Sprawdzanie gramatyki**
2. Kliknij kolejno pozycje **Opcje** ▸ **Listy wyrazów użytkownika**.
3. Kliknij przycisk **Dodaj listę**.
4. W wyświetlonym oknie dialogowym wybierz listę wyrazów użytkownika.
5. Kliknij przycisk **Otwórz**.



Pliki list wyrazów użytkownika mają rozszerzenie nazwy **.uwl**.

Podczas sprawdzania rysunku listy wyrazów użytkownika są skanowane w kolejności wyświetlania w oknie dialogowym **Listy wyrazów użytkownika**.

Aby usunąć listę wyrazów użytkownika

1. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe** ▸ **Sprawdzanie pisowni**.
2. Kliknij kolejno pozycje **Opcje** ▸ **Listy wyrazów użytkownika**.
3. Wybierz listę wyrazów użytkownika.
4. Kliknij przycisk **Usuń listę**.



Nie można usunąć listy wyrazów domyślnej dla danego języka.

Aby dodać wyraz do listy wyrazów użytkownika

1. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe**, a następnie wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Sprawdzanie pisowni**
   - **Sprawdzanie gramatyki**
2. Kliknij kolejno pozycje **Opcje** ▸ **Listy wyrazów użytkownika**.
3. Wybierz listę wyrazów użytkownika w oknie dialogowym **Listy wyrazów użytkownika**.
4. Wpisz wyraz w polu **Wyraz/wyrażenie**.

Jeśli chcesz dodać wyraz zastępczy, wpisz go w polu **Zamień na**.

5 Kliknij przycisk **Dodaj pozycję**.

6 Kliknij przycisk **Zamknij**.



W module sprawdzania pisowni słowa zastępcze widoczne są w polu **Zastąpienia**.



Aby dodać wyraz do bieżącej listy wyrazów użytkownika, kliknij przycisk **Dodaj** na stronie **Sprawdzanie pisowni** lub **Sprawdzanie gramatyki**.

Do listy wyrazów użytkownika można również dodawać krótkie zwroty.

Aby edytować wyraz lub zwrot z listy wyrazów użytkownika

1 Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe**, a następnie wybierz jedną z następujących opcji:
- **Sprawdzanie pisowni**
- **Sprawdzanie gramatyki**

2 Kliknij kolejno pozycje **Opcje** ▸ **Listy wyrazów użytkownika**.

3 Wybierz listę wyrazów użytkownika zawierającą wyraz lub zwrot, który chcesz edytować.

4 Wybierz wyraz lub zwrot, który chcesz edytować.

5 W polu **Zamień na** edytuj wybrany wyraz lub zwrot.

6 Kliknij przycisk **Zamień pozycję**.



Jeśli lista wyrazów do edycji nie jest wyświetlana w oknie dialogowym **Listy wyrazów użytkownika**, kliknij przycisk **Dodaj listę**, aby ją otworzyć.

Aby usunąć wyraz lub zwrot z listy wyrazów użytkownika

1 Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe**, a następnie wybierz jedną z następujących opcji:
- **Sprawdzanie pisowni**
- **Sprawdzanie gramatyki**

2 Kliknij kolejno pozycje **Opcje** ▸ **Listy wyrazów użytkownika**.

3 Wybierz listę wyrazów, którą chcesz edytować.

4 Wybierz wyraz lub zwrot, który chcesz usunąć.

5 Kliknij przycisk **Usuń pozycję**.

Aby wybrać, dodać lub usunąć główną listę wyrazów

1 Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Narzędzia językowe**, a następnie **Sprawdzanie pisowni**.

2 Kliknij kolejno **Opcje** ▸ **Główne listy wyrazów**.

3 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybierz główną listę wyrazów	Zaznacz pole wyboru odpowiadające głównej liście wyrazów, której chcesz użyć.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać główną listę wyrazów	Kliknij przycisk **Dodaj listę**. W wyświetlonym oknie dialogowym wybierz główną listę wyrazów. Kliknij przycisk **Otwórz**.
Usunąć główną listę wyrazów	Wybierz główną listę wyrazów. Kliknij przycisk **Usuń listę**.

Sprawdzanie statystyki

Korzystając ze statystyki tekstu, można zliczyć elementy tekstu, takie jak liczba wierszy, wyrazów czy znaków, oraz wyświetlić listę nazw stosowanych czcionek i stylów. Statystykę można wyświetlić dla zaznaczonych obiektów tekstowych lub dla całego rysunku. Jeżeli nie jest zaznaczony żaden tekst, liczone są wszystkie elementy tekstu na rysunku, łącznie z takimi znakami, jak tabulatory i spacje.

Aby policzyć elementy tekstu

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby zliczyć elementy tekstowe dla całego rysunku, kliknij puste miejsce w oknie rysunku.
- Aby zliczyć elementy tekstu dla wybranego tekstu, zaznacz blok tekstu.

2 Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Statystyka tekstu**.

Można również

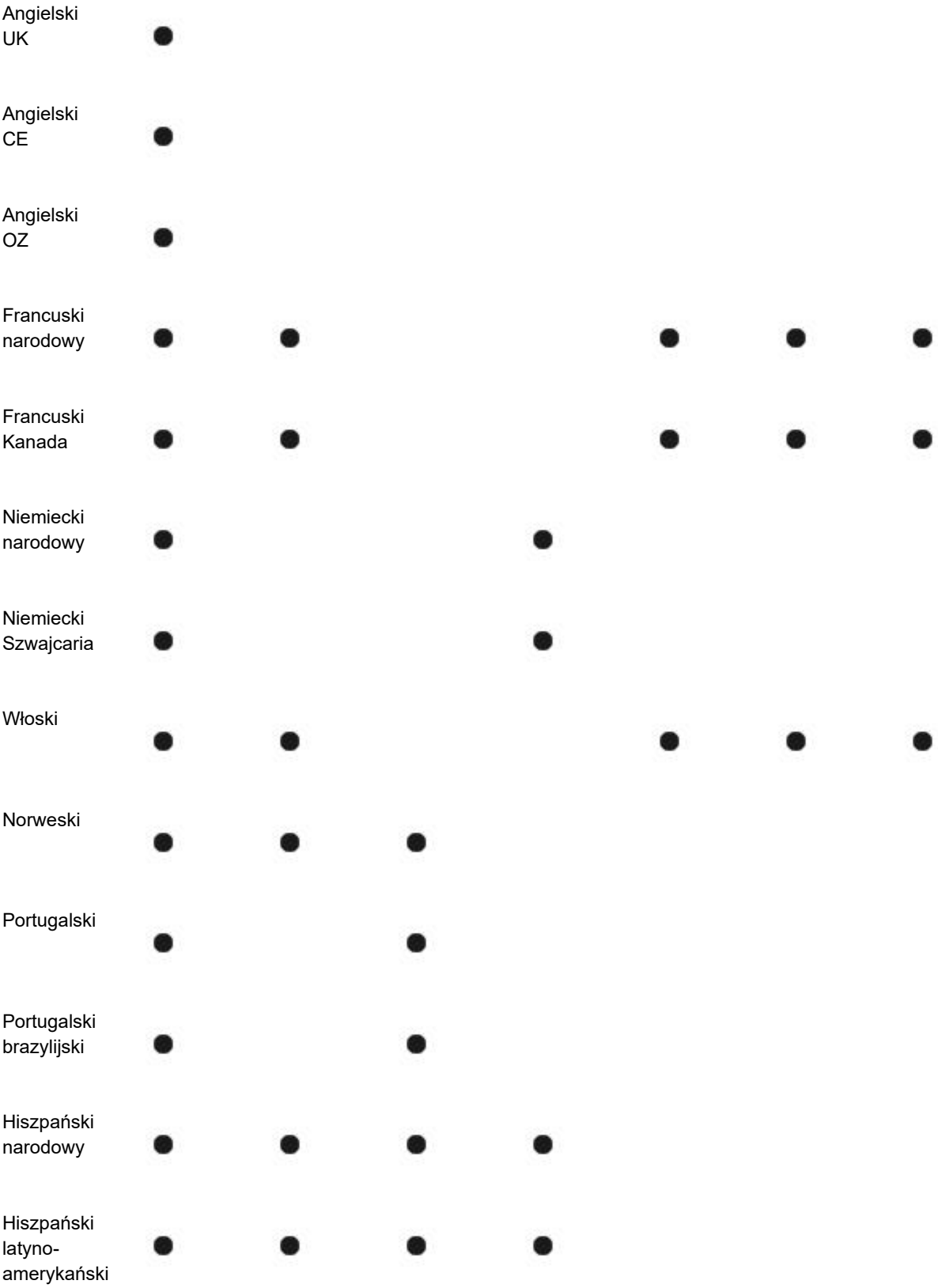
Wyświetlić informacje o użytych stylach	Zaznacz pole wyboru **Pokaż statystykę stylów** .

Materiały pomocnicze: Narzędzia językowe

Języki i obsługiwane opcje wyszukiwania

W poniższej tabeli przedstawiono obsługiwane języki i opcje.

Język	Synonim	Antonim	Powiązane wyrazy	Powiązane informacje	Odsyłacze	Hiperonim	Hiponim	Frazy
Duński	●							
Niderlandzki	●	●	●		●	●	●	●
Angielski US	●							


Angielski UK
Angielski CE
Angielski OZ
Francuski narodowy
Francuski Kanada
Niemiecki narodowy
Niemiecki Szwajcaria
Włoski
Norweski
Portugalski
Portugalski brazylijski
Hiszpański narodowy
Hiszpański latyno-amerykański

Szwedzki 

Języki i dostępne narzędzia do pisania

Poniższa tabela zawiera listę języków, kodów i narzędzi do pisania, dla których są one dostępne.

Język	Kod	Sprawdzanie pisowni	Sprawdzanie gramatyki	Tezaurus	Słownik	Dzielenie wyrazów
Afrikaans	AF	Tak	Nie	Nie	Nie	Tak
Kataloński	CA	Tak	Nie	Nie	Nie	Tak
Czeski	CZ	Tak	Nie	Nie	Nie	Tak
Duński	DK	Tak	Nie	Tak	Nie	Tak
Niderlandzki	NL	Tak	Tak	Tak	Nie	Tak
Angielski USA	US	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak
Angielski UK	UK	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak
Angielski Kanada	CE	Tak	Tak	Tak	Nie	Tak
Angielski Australia	OZ	Tak	Tak	Tak	Nie	Tak
Fiński	SU	Tak	Nie	Nie	Nie	Tak
Francuski Kanada	CF	Tak	Tak	Tak	Nie	Tak
Francuski narodowy	FR	Tak	Tak	Tak	Nie	Tak
Galicyjski	GA	Tak	Nie	Nie	Nie	Tak
Niemiecki narodowy	DE	Tak	Tak	Tak	Nie	Tak

Niemiecki Szwajcaria	SD	Tak	Tak	Tak	Nie	Tak
Grecki	GR	Tak	Nie	Nie	Nie	Tak
Islandzki	IS	Tak	Nie	Nie	Nie	Nie
Włoski	IT	Tak	Nie	Tak	Nie	Tak
Norweski	NO	Tak	Nie	Tak	Nie	Nie
Polski	PL	Tak	Nie	Nie	Nie	Tak
Portugalski Brazylia	BR	Tak	Nie	Tak	Nie	Tak
Portugalski Portugalia	PO	Tak	Nie	Tak	Nie	Tak
Rosyjski	RU	Tak	Nie	Nie	Nie	Tak
Słowacki	SL	Tak	Nie	Nie	Nie	Tak
Sotho	ST	Tak	Nie	Nie	Nie	Tak
Hiszpański Ameryka	EA	Tak	Tak	Tak	Nie	Tak
Hiszpański narodowy	ES	Tak	Tak	Tak	Nie	Tak
Szwedzki	SV	Tak	Nie	Tak	Nie	Tak
Tswana	TN	Tak	Nie	Nie	Nie	Tak
Turecki	TR	Tak	Nie	Nie	Nie	Nie
Xhosa	XH	Tak	Nie	Nie	Nie	Tak
Zulu	ZU	Tak	Nie	Nie	Nie	Tak

Sprawdzanie gramatyki

W module sprawdzania gramatyki jest używany następujący zapis umożliwiający identyfikowanie części mowy lub części zdania.

Zapis w module sprawdzania gramatyki	Termin gramatyczny	Objaśnienie
3v	czasownik w trzeciej osobie w czasie teraźniejszym	W kolejnych zdaniach używany jest czasownik w trzeciej osobie w czasie teraźniejszym: „He waits.” „She brushes her hair.” „Does it sing?”
<>	interpunkcja	Interpunkcja ułatwia zrozumienie zwrotu lub zdania. Przykłady: • kropka (.) • przecinek (,) • znak zapytania (?)
abrv	skrót	Skrót jest krótszym wariantem wyrazu. Na przykład „itd.” jest skrótem zwrotu „i tak dalej”.
adj	przymiotnik	Przymiotnik jest określeniem rzeczownika. Przykład: a „good” book.
adv	przysłówek	Przysłówek jest określeniem czasownika lub przymiotnika. Przykłady: • go „quickly” • a „very” good book
aux	czasownik posiłkowy	Czasownik posiłkowy to forma czasownika „be”, „have” lub „do”. Przykłady: • „is” coming • „had” not run • „did” he say
bv	czasownik główny	Czasownik główny to forma czasownika występująca w bezokoliczniku po słowie „to” lub po czasowniku modalnym w rodzaju „would”.
c/s	stopień wyższy/najwyższy	Stopień wyższy i najwyższy są formami przymiotnika lub przysłówka oznaczającymi porównanie. Przykłady: • happier • slowest
cj	spójnik	Spójnik łączy wyrazy, zwroty i wypowiedzenia (części zdania złożonego). Przykłady: • the book „and” the pen

Zapis w module sprawdzania gramatyki	Termin gramatyczny	Objaśnienie
		• I want to leave „because” it is late.
det	określnik	Określnik jest rodzajem przymiotnika. Przykłady: • a • an • the • some • these • any
dopełnienie bliższe	dopełnienie bliższe	Dopełnienie bliższe jest przedmiotem czynności. Przykład: Bob opened „the box”.
ij	wykrzyknik	Wykrzyknik jest okrzykiem. Przykłady: • Hi! • Oh! • Hey!
dopełnienie dalsze	dopełnienie dalsze	Dopełnienie dalsze mówi „komu” albo „w odniesieniu do kogo” jest wykonywana czynność w zdaniu. Przykłady: • Bob gave „her” an apple. • I sent „him” a postcard.
inf	rozdzielony bezokolicznik	Rozdzielony bezokolicznik to czasownik w formie bezokolicznikowej (np. „to be”, „to run”), który jest rozdzielony przez określnik. Przykład: w rozdzielonym bezokoliczniku „to boldly go” przysłówek „boldly” rozdziela bezokolicznik „to go”.
zdanie główne	zdanie główne	Zdanie główne przekazuje kompletną treść, która nie musi być uzupełniana przez inne zdania. Przykłady: • Let’s have the picnic today unless it rains. (Zdanie główne: „Let’s have the picnic today”) • When not in school, children play. (Zdanie główne: „children play”)
mod	czasownik modalny	Czasownik modalny jest rodzajem czasownika posiłkowego. Przykłady: • will • must • can • should • might
num	liczebnik	Liczebnik określa ilość. Przykłady:

Zapis w module sprawdzania gramatyki	Termin gramatyczny	Objaśnienie
		• „three” boys • „497” days • „62” percent
phrasal	przyimek czasownika złożonego	W czasowniku złożonym przyimek może być oddzielony od czasownika innym słowem. Przykład: put the book „down”.
pn	rzeczownik w liczbie mnogiej	Rzeczownik w liczbie mnogiej jest liczbą mnogą rzeczownika. Przykłady: • books • children
poss	rzeczownik dzierżawczy	Rzeczownik dzierżawczy określa przynależność. W funkcji przymiotnika modyfikuje on inny rzeczownik. Przykłady: • „dog’s” leg • „students’” cars • „Joe’s” son
ppt	imiesłów czasu przeszłego	Imiesłów czasu przeszłego jest przeszłą formą czasownika. Przykład: The note was „written” in ink.
prep phr	grupa przyimkowa	Grupę przyimkową stanowią przyimek i jego dopełnienie oraz ewentualne określniki. Wyrażenie przyimkowe pełni rolę przymiotnika, przysłówka lub rzeczownika. Przykład: We came back „for the second show”.
pres-p	imiesłów czasu teraźniejszego	Imiesłów czasu teraźniejszego jest formą czasownika, która może stanowić część zwrotu czasownikowego lub pełnić rolę przymiotnika. Zazwyczaj jest tworzony przez dodanie przyrostka „ing” do czasownika głównego. Przykłady: • He is „writing” a book. • She is „going” to bed. • The lawyers presented „closing” arguments.
prn	zaimek	Zaimek zastępuje rzeczownik. Przykłady: • I • me • you • mine • yourself • these • who • which

Zapis w module sprawdzania gramatyki	Termin gramatyczny	Objaśnienie
pv	czas przeszły	Czas przeszły wyraża czynności, które już się wydarzyły. Przykłady: • He „wrote” the book. • We „went” to the store.
zdanie względne	zdanie względne	Zdanie względne jest rodzajem zdania podrzędnego, które spełnia rolę przymiotnika opisującego rzeczownik lub zaimek występujący przed nim. Zdanie względne zwykle zaczyna się zaimkiem względnym „who”, „whom”, lub „what”. Przykład: The employees „who worked diligently” were rewarded.
rel prn	zaimek względny	Zaimek względny wprowadza zdanie podrzędne i łączy je ze zdaniem nadrzędnym. Przykłady: The noise „that” scared you was made by the boy „who” lives next door.
sn	rzeczownik w liczbie pojedynczej	Rzeczownik w liczbie pojedynczej jest nazwą osoby, miejsca, rzeczy, stanu, zjawiska lub pojęcia. Przykłady: • Tom • Kanada • pen • health
podmiot	podmiot	Podmiot zdania nazywa wykonawcę czynności. Podmiot może być nazwany jednym wyrazem lub kilkoma. Przykłady: • „John” ran. • „The cats” meowed. • „All the children and their mothers” took naps.
zdanie podrzędne	zdanie podrzędne	Zdanie podrzędne nazywane jest również zdaniem zależnym i nie występuje samodzielnie. Jego treść jest uzupełniana przez treść innego zdania. Przykład: We will have the meeting today, „because everyone is here”.
that clause	zdanie rozpoczynające się od „that”	Zdanie angielskie zaczynające się od „that” jest specjalnym zdaniem podrzędnym. Przykład: We were sure „that you would pay us”.

Zapis w module sprawdzania gramatyki	Termin gramatyczny	Objaśnienie
czasownik lub wyrażenie czasownikowe	czasownik lub wyrażenie czasownikowe	Czasownik lub wyrażenie czasownikowe opisuje działanie. Czasowniki mogą się składać z jednego wyrazu lub z wielu wyrazów, ale gdy czasownik składa się z większej liczby wyrazów, w module sprawdzania gramatyki jest używana forma „wyrażenie czasownikowe”. Przykłady: • John „ran”. • He „has gone”.
zdanie rozpoczynające się od „wh”	zdanie rozpoczynające się od „wh”	Angielskie zdanie zaczynające się od „wh” to zdanie podrzędne zaczynające się słowem „when”, „how”, „why” lub „where”. Tego typu zdanie może być użyte w funkcji rzeczownika, przysłówka lub przymiotnika. Przykłady: • We knew „where she would go”. • I will tell you „when I go”.

Szablony i style

Szablony **713**

Style i zestawy stylów **721**

Style kolorów **731**

Szablony

Szablon to zestaw stylów i ustawień układu strony, które określają układ i wygląd rysunku. Szablony nazywane są również niekiedy matrycami.



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

Można używać zarówno gotowych szablonów dołączonych do programu CorelDRAW, jak i tworzyć własne szablony i używać ich.

Niniejsza sekcja zawiera następujące tematy:

- „Korzystanie z szablonów” (stronie 713)
- „Znajdź szablony” (stronie 714)
- „Zarządzaj szablonami” (stronie 717)
- „Tworzenie szablonów” (stronie 718)
- „Edytowanie szablonów” (stronie 719)

Korzystanie z szablonów

Po uruchomieniu nowego dokumentu na podstawie szablonu za pomocą polecenia **Plik** ▸ **Nowy z szablonu** program CorelDRAW sformatuje stronę zgodnie z ustawieniami układu strony w szablonie, a następnie wczyta wszystkie style obiektów i szablonów do nowego dokumentu. Dzięki tej metodzie można wyszukiwać i przeglądać szablony.

Aby użyć tylko stylów z szablonu, można utworzyć pusty dokument za pomocą polecenia **Plik** ▸ **Otwórz**.

Style można również importować z szablonu do dokumentu w dowolnej chwili.

Aby rozpocząć dokument na podstawie szablonu

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Nowy z szablonu**.
2. Kliknij jeden z następujących przycisków:
   - **Szablony online Corel** — wyświetla szablony w bibliotece online Corel
   - **Szablony lokalne** — wyświetla szablony lokalne i sieciowe
3. Wyszukaj lub przeglądaj szablony.
4. Wybierz szablon, klikając miniaturkę w okienku podglądu.
5. Kliknij przycisk **Otwórz**.

Więcej informacji na temat wyszukiwania szablonów można znaleźć w sekcji „Aby wyszukać, filtrować i sortować szablony” na stronie 715.

Możesz również utworzyć rysunek z szablonu, klikając pozycje **Plik** ▸ **Nowy**, klikając kartę **Szablony** i wybierając szablon.

Dokument można również uruchomić z szablonu, klikając kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**, lokalizując szablon, dwukrotnie go klikając i zaznaczając opcję **Nowy z szablonu** w oknie dialogowym **Otwórz**. Aby użyć tylko stylów szablonu, należy usunąć zaznaczenie pola wyboru **Z zawartością**.

Aby zaimportować style z szablonu do dokumentu

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style obiektów**.
2. W inspektorze **Style obiektu** otwórz paletę wysuwaną **Importuj, eksportuj lub zapisz domyślne**, a następnie kliknij przycisk **Importuj arkusz stylów**.
3. Znajdź folder, w którym zapisany jest szablon.
4. Kliknij szablon zawierający style, które chcesz załadować.
5. Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.
6. W oknie dialogowym zaznacz pola wyboru dla ustawień, które chcesz zaimportować do dokumentu.

Są importowane tylko style szablonów. Ustawienia układu strony i obiekty zapisane w szablonie są ignorowane. Atrybuty istniejących obiektów zostaną zachowane.

Znajdź szablony

Program CorelDRAW pozwala łatwo wyszukiwać szablony.

Możliwe jest wyszukiwanie według nazwy pliku, tytułu lub słów kluczowych skojarzonych z szablonem. Przykładowo, jeśli w polu tekstowym zostanie wpisane słowo „certyfikat”, aplikacja automatycznie odfiltruje wszystkie pliki niespełniające zadanego kryterium, a użytkownik zobaczy tylko te pliki, które zawierają słowo „certyfikat” w nazwie pliku lub słowach kluczowych. Wyszukiwanie można w dowolnym momencie anulować.

Wyniki wyszukiwania można ograniczyć, wybierając źródło szablonu (np. tylko własne szablony) lub kategorię (np. broszury, ulotki, nagłówki listowe i listy). Można także wyświetlić listę ulubionych i ostatnio używanych szablonów oraz sortować szablony według nazwy lub daty utworzenia lub modyfikacji.

Możesz przeglądać albo całą bibliotekę lokalną (szablony lokalne dołączone do programu CorelDRAW i dostarczone przez projektantów innych firm, a także szablony utworzone przez Ciebie), bibliotekę online (szablony online dostarczone przez CorelDRAW) albo po jednej paczce, folderze lub liście zawartych w tych bibliotekach.

Dodaj szablony

Na początek oprogramowanie Corel udostępnia szablony z biblioteki online Corel oraz szablonów lokalnych (przechowywane w folderze **Documents\Corel\Corel Content\Templates** i domyślnie są widoczne na karcie **Szablony** w oknie dialogowym Utwórz nowy dokument. Jeśli chcesz rozszerzyć swoją kolekcję szablonów, możesz pobrać dodatkowe pakiety szablonów oknie dialogowym **Pobierz więcej**.

Aby uzyskać dostęp do szablonów zapisanych w folderach lokalnych poza folderem **Moje dokumenty\Corel\Corel Content \Templates**, można utworzyć łącza, zwane też aliasami, do tych folderów. Dodatkowo aliasy umożliwiają dostęp do szablonów zapisanych w udostępnionych lokalizacjach sieciowych oraz dodatkowych urządzeniach pamięci, takich jak dyski flash USB i przenośne dyski twarde.

W przypadku kopiowania na komputer folderu zawierającego wiele szablonów, indeksowanie folderu przez system operacyjny może zająć sporo czasu. Aby natychmiast wyświetlić, przeglądać i wyszukiwać szablony w takim folderze, konieczne może być jego ponowne indeksowanie.

Wyświetlanie szablonów i informacji o szablonach

Rozmiar miniatur można zwiększyć w celu łatwiejszego i szybszego rozpoznania określonego szablonu lub zmniejszyć w celu wyświetlenia większej liczby wyników wyszukiwania. Po zaznaczeniu szablonu w obszarze wyświetlania wyświetlane są dodatkowe informacje dotyczące szablonu, takie jak kategoria, styl, podział na strony i opcje zginania.

Aby wyszukać, filtrować i sortować szablony

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Nowy z szablonu**.
2. Kliknij przycisk **Preferencje** ▸ **Wybierz źródło zawartości** i wybierz opcję.

   Jeśli chcesz wyszukiwać lub przeglądać wszystkie szablony dostarczone przez firmę Corel oraz dodane przez Ciebie, wybierz opcję **Wszystkie foldery**.
3. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Można również	
Znajdowanie szablonów	Wpisz słowo w polu **Wyszukiwanie** i naciśnij przycisk **Return**. Szablony odpowiadające kryteriom wyszukiwania zostaną wyświetlone w oknie podglądu. **Wskazówka:** Aby wyczyścić wyszukiwanie, kliknij przycisk **Wyczyść wyszukiwanie**.
Filtrować szablony	Z pola listy **Filtruj szablonów na podstawie kategorii** wybierz kategorię.
Sortuj szablony	Z pola listy **Sortuj szablony według nazwy lub daty** wybierz jedną z następujących opcji: • **Ulubione** — pokazuje Twoje ulubione szablony. Szablony na liście **Ulubione** są posortowane według nazwy. Więcej informacji na temat oznaczania szablonu jako ulubionego

Można również

	można znaleźć w sekcji „Aby dodać znacznik, zmienić nazwę lub usunąć szablony” na stronie 717 • **Ostatnio używane** — pokazuje ostatnio używane szablony. Szablony na liście **Ostatnio używane** są posortowane według nazwy. • **Nazwa** — sortuje szablony według nazwy pliku w kolejności alfanumerycznej • **Data utworzenia** — sortuje szablony według daty utworzenia, począwszy od ostatnio utworzonego • **Data ostatniej modyfikacji** — sortuje szablony według daty modyfikacji, począwszy od ostatniego zmodyfikowanego
Przeglądanie lub przeszukiwanie wszystkich elementów w bibliotece	Z pola listy **Filtruj szablonów na podstawie kategorii** wybierz opcję **Wszystkie kategorie**. Kliknij przycisk **Preferencje** i kliknij przycisk **Przeglądaj rekursywnie**.
Ponownie zindeksować folder	Kliknij przycisk **Preferencje** i kliknij przycisk **Ponownie indeksuj folder**.

Po wybraniu pozycji **Moje szablony** jako źródła treści, możesz przeglądać wszystkie szablony w głównym folderze **Moje dokumenty\Corel\Corel Content\Templates**.

Aby pobrać i dodać nowy pakiet szablonów

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Nowy z szablonu**.
2. Kliknij przycisk **Pobierz więcej**.
3. W oknie dialogowym **Pobierz więcej** kliknij odpowiedni pakiet szablonów.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk **Kup teraz** i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie, aby kupić wybrany element.
   - Kliknij przycisk **Pobierz**, jeśli element jest uwzględniony w posiadanym produkcie lub subskrypcji.

Aby dodać alias do lokalizacji zawierającej szablony

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Nowy z szablonu**.
2. Kliknij przycisk **Preferencje** ▸ **Wybierz źródło zawartości** ▸ **Dodaj nowy**.
3. Kliknij pozycję **Utwórz alias**.
4. W oknie dialogowym **Zlokalizuj bibliotekę szablonów** przejdź do odpowiedniego folderu lub lokalizacji.
5. Kliknij przycisk **Wybierz folder**.

Aby wyświetlić szablony i informacje o szablonach

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Nowy z szablonu**.
2. Wykonaj co najmniej jedno zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zwiększyć lub zmniejszyć rozmiar miniatur	Przesuń suwak **Rozmiar miniatury**.
Przeglądaj szczegóły szablonu	Kliknij miniaturę w lewym oknie. Szczegóły szablonu są wyświetlane w prawym oknie. Aby ukryć okno ze szczegółami szablonów, wyświetlane po prawej stronie, odznacz pole wyboru **Wyświetl szczegóły szablonu**.

Zarządzaj szablonami

Możesz zarządzać listą lokalnych pakietów i aliasów szablonów (łączy do lokalnych folderów, lokalizacji sieciowych i dodatkowych urządzeń pamięci). Można na przykład zmienić nazwę lokalnych pakietów i aliasów, a także usunąć aliasy z listy. Jeśli alias nie działa, ponieważ folder szablonów został przeniesiony, można przejść do nowej lokalizacji w celu przywrócenia łącza.

Aby odnaleźć preferowane szablony, można oznaczyć je jako ulubione. Dodatkowo można wyświetlić i zmienić właściwości szablonu. Możesz przykładowo zmieniać tytuł, dodawać nowe i usuwać istniejące słowa kluczowe. Można zmienić kategorię szablonu lub przypisać szablonowi kategorię niestandardową. Gdy szablon nie jest już potrzebny, można go usunąć.

Aby zaktualizować listę paczek szablonów i aliasów

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Nowy z szablonu**.
2. Kliknij przycisk **Preferencje** ▸ **Wybierz źródło zawartości** i wybierz pakiet szablonów lub alias.
3. Kliknij przycisk **Preferencje** i wykonaj czynność z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmienić nazwę pakietu lub aliasu szablonu	Kliknij pozycję **Zmień nazwę** i w oknie dialogowym **Zmień nazwę** wpisz nazwę w polu **Nazwa**.
Przejść do folderu, który został przeniesiony lub którego nazwa zmieniła się	Kliknij przycisk **Przeglądaj** i przejdź do folderu zawierającego szablony.
Usunąć alias z listy	Kliknij przycisk **Usuń**.
Otwórz pakiet lub alias szablonu w eksploratora Windows	Kliknij przycisk **Otwórz lokalizację folderu**.

Aby dodać znacznik, zmienić nazwę lub usunąć szablony

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Nowy z szablonu**.
2. Wykonaj działanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Oznaczanie szablonu jako ulubiony	i kliknij pozycję **Ulubione**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmień nazwę szablonu w bibliotece lokalnej albo powiązane z nim (słowa kluczowe)	i kliknij pozycję **Właściwości**. W oknie dialogowym **Właściwości** wykonaj jedno z poniższych działań: • Wybierz język z listy **Język**. • Wpisz nową nazwę w polu **Tytuł**. • Dodaj lub usuń słowa kluczowe w polu **Słowa kluczowe**. • Wybierz kategorię z listy **Kategoria**, aby dodać szablon do kategorii. • Aby przypisać niestandardową kategorię, wybierz pozycję **Nowa kategoria** z pola listy **Kategoria** i wpisz nazwę kategorii w polu.
Usuwanie szablonu z biblioteki lokalnej	i kliknij pozycję **Usuń**.

Tworzenie szablonów

Jeśli gotowe szablony nie spełniają oczekiwań, można utworzyć własne szablony na podstawie często używanych dokumentów. Na przykład, jeśli użytkownik regularnie tworzy biuletyn, może zachować ustawienia strony i style w szablonie.

Podczas zapisywania szablonu program CorelDRAW umożliwia dodawanie informacji opisowych, w tym sposobu podziału na strony, sposobu zginania i kategorii. Wprowadzanie informacji na temat szablonu jest wprawdzie opcjonalne, jednak skorzystanie z tej możliwości ułatwia organizowanie szablonów i późniejszą ich lokalizację.

Można zmienić domyślną lokalizację, w której są zapisywane szablony. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zmiana lokalizacji treści” na stronie 127.

Aby utworzyć szablon

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz jako szablon**.
2. Wpisz nazwę w polu listy **Zapisz jako**.
3. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać szablon.
4. Kliknij przycisk **Zapisz**.
5. W oknie dialogowym **Właściwości szablonu** wprowadź odpowiednie informacje:
   - **Tytuł** — podaj nazwę szablonu. Nazwa ta będzie wyświetlana wraz z miniaturą w oknie **Szablony**.
   - **Słowa kluczowe** — wpisz słowa kluczowe, które chcesz skojarzyć z szablonem. Możesz użyć tych słów do wyszukania szablonu na karcie **Szablony** w oknie dialogowym **Utwórz nowy dokument**.
   - **Sposób wydruku** — wybierz sposób podziału na strony.
   - **Zagięcia** — wybierz zagięcie z listy.
   - **Kategoria** — wybierz kategorię, którą chcesz przypisać szablonowi. Aby przypisać niestandardową kategorię, wybierz pozycję **Nowa kategoria** z pola listy **Kategoria** i wpisz nazwę kategorii w polu.



Kliknięcie przycisku **Anuluj** spowoduje zamknięcie okna dialogowego **Właściwości szablonu** bez zapisywania szablonu.



Jeśli nie chcesz dodawać informacji opisowych, kliknij przycisk **Zapisz** bez ich podawania.

Edytowanie szablonów

Szablon można edytować, modyfikując style, ustawienia układu strony lub obiekty. Jeśli szablon jest odpowiedni, ale użytkownik chce go przekształcić w bardziej wszechstronny, może dodać własne style lub style przeniesione z innych szablonów. Więcej informacji na temat edytowania stylów można znaleźć w sekcji „Edytowanie stylów i zestawów stylów” na stronie 725. Więcej informacji na temat ustawiania opcji układu strony można znaleźć w sekcji „Układ strony” na stronie 743.

Aby edytować szablon

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Znajdź folder, w którym zapisany jest szablon.
3. Kliknij dwukrotnie nazwę szablonu.
4. W oknie dialogowym **Otwórz** zaznacz opcję **Otwórz do edycji**.

CorelDRAW® 2025

Style i zestawy stylów

Program CorelDRAW oferuje zaawansowane możliwości związane ze stylami, które umożliwiają szybkie, łatwe i spójne formatowanie dokumentów. Można tworzyć i stosować style i zestawy stylów do różnych typów obiektów: obiektów graficznych, tekstu ozdobnego i akapitowego, objaśnień i obiektów wymiarowych oraz obiektów utworzonych za pomocą narzędzia Środki artystyczne.

Style i zestawy stylów to grupy atrybutów, które określają wygląd obiektów. Zastosowanie stylu lub zestawu stylów do obiektu oznacza, że wszystkie atrybuty zdefiniowane w tym stylu są zbiorczo stosowane do obiektu. W ten sposób można jednocześnie formatować wiele różnych obiektów, co znacznie przyspiesza konfigurację i przygotowanie projektu. Ponadto edytowanie stylu lub zestawu stylów powoduje automatyczne zaktualizowanie wszystkich obiektów zdefiniowanych z użyciem tego stylu.

Można również eksportować style i zestawy stylów jako arkusze stylów przeznaczone do użytku w innych dokumentach lub importować je z zapisanych uprzednio arkuszy stylów.



Style ułatwiają formatowanie obiektów, oszczędzają czas i zapewniają spójny wygląd.

Niniejsza sekcja zawiera następujące tematy:

- „Tworzenie stylów i zestawów stylów” (stronie 722)
- „Stosowanie stylów i zestawów stylów” (stronie 724)
- „Edytowanie stylów i zestawów stylów” (stronie 725)
- „Zarządzanie domyślnymi właściwościami obiektów i ich stosowanie” (stronie 727)

- „Eksportowanie i importowanie arkuszy stylów” (stronie 729)
- „Wyszukiwanie obiektów, w których użyto określonego stylu lub zestawu stylów” (stronie 729)
- „Przerywanie łącza między obiektami a stylami lub zestawami stylów” (stronie 730)

Tworzenie stylów i zestawów stylów

Styl to grupa atrybutów formatowania definiująca właściwości obiektu, np. konturu lub wypełnienia. Aby zdefiniować na przykład styl konturu, można określić takie atrybuty, jak szerokość konturu, kolor i typ linii. Aby zdefiniować styl znaku, można określić typ czcionki, styl i rozmiar czcionki, kolor tekstu, kolor tła, położenie znaków, wielkość liter i inne atrybuty. CorelDRAW umożliwia tworzenie i stosowanie stylów konturu, wypełnienia, akapitu, znaku i ramki tekstowej.

Program CorelDRAW umożliwia grupowanie stylów w zestawy stylów. Zestaw stylów to kolekcja stylów, która ułatwia zdefiniowanie wyglądu obiektu. Można na przykład utworzyć zestaw stylów zawierający styl wypełnienia i styl konturu, stosowane do obiektów graficznych, takich jak prostokąty, elipsy i krzywe.

Są dostępne dwie opcje tworzenia stylów. Styl lub zestaw stylów można utworzyć na bazie formatowania wybranego obiektu lub od podstaw, ustawiając atrybuty obiektu w inspektorze **Style obiektu**.

W programie CorelDRAW style mogą zawierać inne style. Styl zawierający inny styl jest nazywany zwany stylem nadrzędnym, natomiast styl zawarty w innym stylu jest nazywany stylem potomnym. Właściwości są automatycznie dziedziczone ze stylu nadrzędnego, można je jednak zastąpić własnymi określonymi właściwościami stylu potomnego. W przypadku modyfikacji stylu nadrzędnego styl potomny jest aktualizowany automatycznie. Po ustawieniu atrybutów stylu potomnego nie są one dłużej związane ze stylem nadrzędnym, więc modyfikacja stylu nadrzędnego nie powoduje zmiany atrybutów stylu potomnego. Relacja stylu nadrzędnego i potomnego odnosi się również do zestawów stylów.

Style potomne i nadrzędne można stosować w dokumentach, w których obiekty mają współdzielić niektóre, ale nie wszystkie atrybuty, oraz kiedy jest konieczne wprowadzanie regularnych zmian globalnych. Aby na przykład w przypadku dużego dokumentu nagłówki i podtytuły miały podobne formatowanie, można utworzyć styl nadrzędny znaków dla nagłówków i styl potomny znaków dla podtytułów. Style nadrzędne i potomne mogą mieć taki sam kolor i typ czcionki, a różnić się rozmiarem. W przypadku wybrania innego koloru lub typu czcionki dla stylu nadrzędnego nagłówki i podtytuły zostaną automatycznie zaktualizowane. Podtytuły będą się jednak wydawać mniejsze niż nagłówki.

Aby utworzyć styl na podstawie obiektu

1 Używając narzędzia **Wskaźnik** , .

2 Wybierz kolejno pozycje **Style obiektu** i **Nowy styl z**, **a następnie wskaż typ stylu.**
W polu podglądu widoczne będą atrybuty obiektu uwzględnione w nowym stylu.

3 Kliknij typ stylu.

4 W oknie dialogowym **Nowy styl z** wpisz nazwę w polu **Nazwa nowego stylu**.

Jeśli **okno** Style obiektu nie jest otwarte, zaznacz pole wyboru **Otwórz okno** w oknie dialogowym **Nowy zestaw stylów z** okna dialogowego.

Styl na podstawie obiektu możesz też utworzyć, klikając prawym przyciskiem myszy folder **Style** w oknie dokowanym inspektora **Style obiektu**

Aby utworzyć zestaw stylów na podstawie obiektu

1 Używając narzędzia **Wskaźnik** , .

2 Wybierz pozycję **Style obiektu** i wskaż opcję **Nowy zestaw stylów z.**

W polu podglądu widoczne będą atrybuty obiektu uwzględnione w nowym zestawie stylów.

3 Kliknij pozycję **Nowy zestaw stylów z**.

4 W oknie dialogowym **Nowy zestaw stylów z** wpisz nazwę w polu **Nazwa nowego zestawu stylów**.



Jeśli inspektor **Style obiektu** nie jest otwarte, zaznacz pole wyboru **Otwórz** inspektor **Style obiektu** w oknie dialogowym **Nowy zestaw stylów z** okna dialogowego.



Można również utworzyć zestaw stylów z wybranego obiektu (lub wielu wybranych obiektów), klikając opcję **Z zaznaczenia** w inspektorze **Style obiektu**. Nowy zestaw stylów zostanie dodany w sekcji **Zestawy stylów** w inspektorze **Style obiektu**. Jeśli wybrany obiekt używa stylów pasujących do istniejącego zestawu stylów, nowy zestaw stylów nie zostanie dodany. CorelDRAW wybierze pasujący zestaw stylów w inspektorze **Style obiektu**.

Zestaw stylów na podstawie obiektu możesz też utworzyć, przeciągając obiekt do foldera **Zestawy stylów** w oknie dokowanym **Style obiektu** W razie przeciągnięcia obiektu na istniejący zestaw stylów w folderze **Zestawy stylów** atrybuty obiektu zastąpią atrybuty zestawu stylów, a wszystkie obiekty, do których zastosowano zestaw stylów, zostaną automatycznie zaktualizowane.

Aby zdefiniować styl

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style obiektów**.

2 W inspektorze **Style obiektu** kliknij przycisk **Nowy styl** i wybierz typ stylu.

Styl zostanie wyświetlony w folderze **Style** z nazwą przypisaną przez aplikację, np. „Wypełnienie 1”.

3 Zdefiniuj odpowiednie atrybuty stylu.

Można również

Zmienić nazwę stylu	, kliknij polecenie **Zmień nazwę**, wpisz nową nazwę i naciśnij klawisz **.**
Usuwanie stylów	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Zaznacz styl w folderze **Style** i kliknij przycisk **Usuń styl** . • i kliknij polecenie **Usuń**.
Duplikowanie stylów	i kliknij polecenie **Duplikuj**.
Tworzenie stylu potomnego	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Zaznacz styl w folderze **Style** i kliknij przycisk **Nowy styl potomny** . • Przytrzymując klawisz Control kliknij styl, a następnie kliknij polecenie **Nowy styl potomny**.

Aby zdefiniować arkusz stylów

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style obiektów**.

2 W inspektorze **Style obiektu** kliknij przycisk **Nowy zestaw stylów** , aby utworzyć pusty zestaw stylów, do którego można dodawać style.

Styl zostanie wyświetlony w folderze **Zestawy stylów** z nazwą przypisaną przez aplikację, np. „Zestaw stylów 1”.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk **Dodaj lub usuń styl**  , znajdujący się obok arkusza stylów, i zaznacz typy stylów, które chcesz dodać do arkusza stylów. Następnie ustaw właściwości poszczególnych stylów.
- W folderze **Style** przeciągnij istniejące style do nowego zestawu stylów.

Można również

Zmienić nazwę zestawu stylów	zestaw stylów w folderze **Zestawy stylów**, kliknij polecenie **Zmień nazwę**, wpisz nową nazwę i naciśnij klawisz **.**
Usuwanie zestawu stylów	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Zaznacz zestaw stylów w folderze **Zestawy stylów** i kliknij przycisk **Usuń zestaw stylów**  . • Kliknij przytrzymując klawisz Control zestaw stylów i kliknij polecenie **Usuń**.
Duplikowanie zestawu stylów	Kliknij przytrzymując klawisz Control zestaw stylów i kliknij polecenie **Duplikuj**.
Tworzenie potomnego zestawu stylów	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Zaznacz zestaw stylów w folderze **Zestawy stylów** i kliknij przycisk **Nowy potomny zestaw stylów**  . • Przytrzymując klawisz Control kliknij zestaw stylów, a następnie kliknij polecenie **Nowy potomny zestaw stylów**.

Stosowanie stylów i zestawów stylów

Zastosowanie stylu lub zestawu stylów do obiektu powoduje, że obiekt przyjmuje atrybuty zdefiniowane w stylu lub zestawie stylów bez zmieniania innych atrybutów. Jeśli na przykład zostanie zastosowany styl konturu, kontur obiektu zostanie zmieniony, a inne atrybuty nie ulegną zmianie.

Style i zestawy stylów można stosować za pomocą inspektora **Style obiektu** i inspektora **Właściwości**.

W oknie inspektorze **Właściwości** wyświetlane są atrybuty zdefiniowane przez styl wraz ze wskaźnikiem źródła, który ma kolor zielony i ma pośrodku pionową linię ◫. (Wskaźnik źródła to mały kwadrat obok nazwy atrybutu). Jeśli nie jest zastosowany żaden styl, wskaźnik źródła jest pusty □. W razie zastąpienia zastosowanego stylu wskaźnik źródła ma kolor pomarańczowy i poziomą linię pośrodku ⊟.



Style ułatwiają formatowanie obiektów, oszczędzają czas i zapewniają spójny wygląd.

Aby zastosować styl lub zestaw stylów do obiektu

1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .

2 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style obiektów**.

3 W inspektorze **Style obiektu** wybierz styl lub zestaw stylów i kliknij polecenie **Zastosuj do zaznaczonych**.

Aby wyświetlić podgląd stylu lub zestawu stylów przed zastosowaniem, wskaż go w inspektorze **Style obiektu**.

Styl można też zastosować, klikając wskaźnik źródła obok właściwości obiektu (konturu, wypełnienia, znaku, akapitu lub ramki) w inspektorze **Właściwości obiektu** i wybierając styl z listy stylów.

Styl lub zestaw stylów można też zastosować do zaznaczonego obiektu, korzystając z dowolnej z następujących metod:

- W oknie inspektorze **Style obiektu** dwukrotnie kliknij styl lub zestaw stylów.
- Kliknij obiekt z wciśniętym klawiszem Control, wybierz kolejno **Style** i **Zastosuj styl**, a następnie wybierz styl lub zestaw stylów z listy.
- W oknie dokowanym **Style obiektu** kliknij prawym przyciskiem myszy styl lub zestaw stylów i wybierz polecenie **Zastosuj styl** lub **Zastosuj zestaw stylów**.
- W oknie dokowanym inspektora **Style obiektu**

Edytowanie stylów i zestawów stylów

Styl lub zestaw stylów można edytować, zmieniając jego atrybuty w inspektorze **Style obiektu** lub zmieniając atrybuty obiektu połączonego ze stylem lub zestawem stylów, a następnie stosując zmiany do stylu lub zestawu stylów.

Styl lub zestaw stylu można edytować również przez skopiowanie atrybutów z obiektu do stylu lub zestawu stylów.

Można zastąpić atrybuty stylu. Po zastąpieniu atrybutu przestaje on być powiązany z definicją stylu, a zmiany w stylu nie wpływają na obiekt, aż do usunięcia zastąpienia.

Aby edytować styl

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style obiektów**.

2 W inspektorze **Style obiektu** otwórz folder **Style** i wybierz styl.

3 W obszarze właściwości stylu inspektora **Style obiektu** zmodyfikuj odpowiednie atrybuty.

Aby edytować zestaw stylów

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style obiektów**.

2 W inspektorze **Style obiektu** otwórz folder **Zestawy stylów** i wybierz styl.

3 Kliknij przycisk **Dodaj lub usuń styl**  , znajdujący się obok zestawu stylów, i kliknij typ stylów, który chcesz dodać do zestawu stylów albo z niego usunąć.

Obok typów stylów, które są uwzględnione w zestawie stylów, zostaną wyświetlone znaczniki wyboru.

W obszarze właściwości stylu inspektora **Style obiektu** można edytować style uwzględnione w zestawie stylów.

Aby edytować styl lub zestaw stylów, edytując obiekt

1 Używając narzędzia **Wskaźnik**  , zaznacz obiekt, do którego zastosowano styl lub zestaw stylów.

2 Kliknij **Obiekt** ▸ **Właściwości**.

3 W inspektorze **Właściwości** dokonaj edycji właściwości obiektu.

4 W oknie dokumentu kliknij obiekt , przytrzymując klawisz Control, wybierz polecenie **Style obiektu** z menu kontekstowego i wybierz pozycję **Zastosuj do stylu**.

Nowe atrybuty obiektu zastąpią atrybuty stylów lub zestawów stylów powiązanych z tym obiektem.

Aby edytować styl lub zestaw stylów, kopiując właściwości obiektu

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style obiektów**.

2 Przeciągnij obiekt z okna dokumentu na nazwę stylu lub zestawu stylów w inspektorze **Style obiektu**.



Właściwości obiektu możesz też skopiować do stylu lub zestawu stylów, przytrzymując klawisz Control styl lub zestaw stylów w inspektorze **Style obiektu**, wybierając polecenie **Kopiuj właściwości z**, a następnie klikając obiekt w oknie dokumentu.

Aby zastąpić atrybut stylu

1 Używając narzędzia **Wskaźnik**  , zaznacz obiekt, do którego zastosowano styl.

2 Kliknij **Obiekt** ▸ **Właściwości**.

3 W inspektorze **Właściwości** dokonaj edycji atrybutu obiektu zdefiniowanego przez styl.

Wskaźnik źródła wyświetlany obok atrybutu zmieni się z zielonego z linią pionową na pomarańczowy z linią poziomą, co wskazuje, że atrybut obiektu nie jest już definiowany przez styl.



Aby usunąć zastąpienie stylu, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij pomarańczowy wskaźnik źródła i wybierz polecenie **Przywróć**.
- Używając narzędzia **Wskaźnik**  , w oknie dokumentu , wybierz polecenie **Style obiektu** z menu kontekstowego i wybierz pozycję **Powróć do stylu**.

Zarządzanie domyślnymi właściwościami obiektów i ich stosowanie

Domyślne właściwości obiektu w programie CorelDRAW określają wygląd obiektów tekstowych i graficznych w aktywnym dokumencie. Na przykład po pierwszym zainstalowaniu programu CorelDRAW każdy nowy obiekt graficzny domyślnie ma czarny kontur i nie ma wypełnienia.

Przy użyciu inspektora **Style obiektów** lub okna dialogowego **Zmień ustawienia domyślne dokumentu** można modyfikować właściwości domyślne następujących typów obiektów:

- **Środki artystyczne** — pociągnięcia pędzlem utworzone za pomocą narzędzia Środki artystyczne
- **Tekst ozdobny** — pojedyncze słowa lub krótkie wiersze tekstu, wprowadzane bez ramek tekstowych
- **Objaśnienie** — linie i tekst objaśnień
- **Wymiar** — linie i tekst wymiaru
- **Grafika** — linie, prostokąty, elipsy, wielokąty, kształty ogólne oraz siatki rysowane przy użyciu narzędzia **Papier kratkowany**
- **Pociągnięcie pędzlem malarskim** — pociągnięcia pędzlem rysowane przy użyciu narzędzia **Pędzel malarski**
- **Tekst akapitu** — tekst blokowy wstawiany w ramkach tekstowych
- **Kod QR** — obiekty kodu kreskowego, które reprezentują informacje w dwóch wymiarach



Okno dialogowe **Zmień ustawienia domyślne dokumentu** pojawia się za każdym razem, gdy wybierzemy element sterujący, który pozwala na zmianę właściwości wypełnienia, obrysu lub tekstu, gdy w oknie rysunku nie wybrano żadnych obiektów. Jeżeli nie chcesz zmieniać żadnych domyślnych właściwości obiektu, kliknij **Anuluj**.

Po zmodyfikowaniu właściwości domyślnych program CorelDRAW automatycznie zapisuje zmiany w bieżącym dokumencie. Aby używać niestandardowych ustawień w kolejnych tworzonych dokumentach, można je ustawić jako ustawienia domyślne nowego dokumentu.

Można określić, które style obiektów, zestawy stylów, style kolorów lub domyślne właściwości obiektów w aktywnym rysunku staną się ustawieniami domyślnymi nowego dokumentu.

Domyślne właściwości obiektu można zastosować do obiektów edytowanych lub importowanych.

Aby edytować domyślne właściwości obiektu

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style obiektów**.
2. W inspektorze **Style obiektu** otwórz folder **Domyślne właściwości obiektu** i wybierz jeden z następujących typów obiektów:
   - **Środki artystyczne**
   - **Tekst ozdobny**
   - **Objaśnienie**
   - **Wymiar**
   - **Grafika**
   - **Pociągnięcie pędzlem malarskim**
   - **Tekst akapitowy**
   - **Kod QR**
3. Zmodyfikuj żądane atrybuty w inspektorze **Style obiektu**.

   Wszelkie wprowadzone zmiany będą stosowane do wszystkich nowych obiektów w aktywnym dokumencie i zostaną automatycznie zapisane w dokumencie.

Można również

Cofnij zmiany w zaznaczonych właściwościach domyślnych, przywracając domyślne ustawienia fabryczne nowych dokumentów	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Kliknij przycisk **Przywróć domyślne dla nowego dokumentu** znajdujący się obok typu obiektu. • i wybierz polecenie **Przywróć domyślne dla nowego dokumentu**.
Cofnij zmiany w domyślnych właściwościach obiektów wszystkich typów, przywracając domyślne ustawienia fabryczne nowych dokumentów	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Kliknij przycisk **Przywróć wszystko do domyślnych dla nowego dokumentu** znajdujący się obok folderu **Domyślne właściwości obiektu**. • folder **Domyślne właściwości obiektu** i kliknij polecenie **Przywróć wszystko do domyślnych dla nowego dokumentu**.
Ustawić właściwości zaznaczonego obiektu jako domyślne ustawienia nowych dokumentów	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Kliknij przycisk **Ustaw jako ustawienia domyślne dokumentu** znajdujący się obok typu obiektu. • i kliknij polecenie **Ustaw jako ustawienia domyślne nowego dokumentu**.

Domyślne właściwości obiektów można też edytować, usuwając zaznaczenie wszystkich obiektów w oknie dokumentu, klikając kolor lub styl kolorów na palecie lub wybierając element sterujący pozwalający na zmianę właściwości konturu, wypełnienia lub tekstu, a następnie zaznaczając odpowiednie pola wyboru w oknie dialogowym **Zmień ustawienia domyślne dokumentu**.

Właściwości domyślne obiektów można też modyfikować, edytując dowolny obiekt w oknie dokumentu. folder **Domyślne właściwości obiektu** w oknie dokowanym inspektora **Style obiektu** Wszelkie zmiany wprowadzone w obiekcie staną się ustawieniami domyślnymi nowych obiektów.

Aby ustawić bieżące ustawienia stylu jako domyślne dla nowych dokumentów

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style obiektów**.
2. W inspektorze **Style obiektu** kliknij przycisk **Importuj, eksportuj lub zapisz domyślne**, a następnie kliknij pozycję **Ustaw jako ustawienia domyślne nowego dokumentu**.
3. Zaznacz pola wyboru obok ustawień, które mają zostać zapisane jako domyślne dla nowych dokumentów.

Ustawienia można też zapisać jako domyślne dla nowych dokumentów, używając okna dialogowego **Preferencje**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zapisywanie i przywracanie ustawień domyślnych” na stronie 983.

Aby zastosować domyślne właściwości obiektu do obiektu edytowanego lub importowanego

1. Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .
2. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style obiektów**.
3. W inspektorze **Style obiektu** otwórz folder **Domyślne właściwości obiektu** i kliknij dwukrotnie odpowiedni typ obiektu z poniższej listy:
   - **Środki artystyczne**

- **Tekst ozdobny**
- **Objaśnienie**
- **Wymiar**
- **Grafika**
- **Pociągnięcie pędzlem malarskim**
- **Tekst akapitowy**
- **Kod QR**

Eksportowanie i importowanie arkuszy stylów

Style i zestawy stylów można udostępniać do użytku w innych dokumentach, eksportując je do pliku arkusza stylów programu CorelDRAW (.cdss). Arkusz stylów zawiera wszystkie style obiektów, zestawy stylów, style kolorów i domyślne właściwości obiektów aktywnego dokumentu. Można też używać stylów i arkuszy stylów z innych dokumentów, importując arkusz stylów, w którym zostały zapisane.

Aby wyeksportować arkusz stylów

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style obiektów**.
2. W inspektorze **Style obiektu** kliknij przycisk **Importuj, eksportuj lub zapisz domyślne**  , a następnie kliknij pozycję **Eksportuj arkusz stylów**.
3. W oknie dialogowym **Eksportuj arkusz stylów** wybierz folder, w którym chcesz zapisać arkusz stylów.
4. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Eksportuj**.
6. Zaznacz pola wyboru odpowiadające ustawieniom dokumentu, które chcesz wyeksportować.

Aby zaimportować arkusz stylów

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style obiektów**.
2. W oknie dokowanym inspektora **Style obiektu**
3. W oknie dialogowym **Importuj arkusz stylów** wybierz folder, w którym jest przechowywany arkusz stylów.
4. Zaznacz nazwę pliku i kliknij pozycję **Importuj**.
5. Zaznacz pola wyboru odpowiadające ustawieniom dokumentu, które chcesz zaimportować.



Style i zestawy stylów możesz też importować z istniejącego pliku programu CorelDRAW, zaznaczając plik w oknie dialogowym **Importuj arkusz stylów** i klikając przycisk **Importuj**.

Wyszukiwanie obiektów, w których użyto określonego stylu lub zestawu stylów

Program CorelDRAW umożliwia wyszukiwanie obiektów o określonym stylu lub zestawie stylów, znajdujących się w aktywnym rysunku. Można na przykład wyszukać wszystkie obiekty tekstowe używające określonego stylu nagłówka.

Aby wyszukać obiekty korzystające z określonego stylu lub zestawu stylów

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style obiektów**.
2. W inspektorze **Style obiektu** otwórz folder stylów lub zestawów stylów, w którym znajduje się odpowiedni styl lub zestaw stylów.
3. i wybierz polecenie **Zaznacz obiekty przy użyciu stylu**.

Przerywanie łącza między obiektami a stylami lub zestawami stylów

Można przerwać łącze między obiektem i przypisanym do niego stylem lub zestawem stylów. Po przerwaniu łącza obiekt zachowuje bieżący wygląd. Dalsze zmiany w stylu lub zestawie stylów nie będą mieć wpływu na atrybuty obiektu.

Aby przerwać łącze między obiektem a stylem lub zestawem stylów

- Używając narzędzia **Wskaźnik** , w oknie dokumentu , wybierz polecenie **Style obiektu** z menu kontekstowego i kliknij polecenie **Przerwij łącze ze stylem**.

Jeśli polecenie **Przerwij łącze ze stylem** jest niedostępne, oznacza to, że do wybranego obiektu nie zastosowano żadnych stylów ani zestawów stylów.

Łącze między obiektem a stylem możesz też przerwać, klikając wskaźnik źródła obok właściwości o określonym stylu (może to być kontur, wypełnienie, akapit, znak lub ramka) w inspektorze **Właściwości** i wybierając pozycję **Bez stylu**.

Style kolorów

Styl koloru to kolor, który został zapisany i może być stosowany do obiektów w dokumencie. Każde zaktualizowanie stylu koloru powoduje również aktualizację wszystkich obiektów, w których jest on używany. Style kolorów umożliwiają łatwe i spójne stosowanie kolorów niestandardowych.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Tworzenie i stosowanie stylów kolorów” (stronie 731)
- „Edytowanie stylów kolorów” (stronie 734)
- „Przeglądanie stylów kolorów” (stronie 738)
- „Eksportowanie i importowanie stylów kolorów” (stronie 739)
- „Przerywanie łącza między stylem koloru a obiektem” (stronie 739)

Tworzenie i stosowanie stylów kolorów

Style kolorów można tworzyć na podstawie kolorów istniejącego obiektu lub od podstaw. Po utworzeniu nowego stylu kolorów jest on zapisywany w aktywnym dokumencie i na palecie Style kolorów.

Po utworzeniu stylu kolorów możesz go zastosować do obiektów w dokumencie. W programie CorelDRAW możesz przejść do dostępnych stylów kolorów za pomocą różnych elementów sterujących: inspektora **Style kolorów**, inspektora **Style obiektów**, inspektora **Właściwości**, palety Style kolorów i palety Dokument. (Styl koloru jest automatycznie dodawany do palety dokumentu po zastosowaniu go do obiektu).

Style kolorów można łączyć w grupy zwane harmoniami. Harmonia umożliwia połączenie stylów kolorów w relacje oparte na barwie i łączne ich modyfikowanie jako zestawu. Edytując style kolorów w harmonii, można szybko utworzyć wiele alternatywnych schematów kolorów przez ich zamianę. Można również w jednym kroku zmienić kompozycję kolorów na rysunku.

Program CorelDRAW umożliwia tworzenie specjalnego typu harmonii kolorów zwanego gradientem. Gradient składa się z głównego stylu kolorów i pewnej liczby odcieni tego stylu kolorów. W większości dostępnych modeli i palet kolorów pochodne style kolorów mają taką samą barwę, jak główny styl kolorów, ale różnią się od niego poziomem nasycenia i jaskrawości. W paletach typu PANTONE MATCHING SYSTEM oraz paletach z niestandardowymi kolorami dodatkowymi główny styl kolorów i pochodne style kolorów są wzajemnie połączone, ale mają inne poziomy zabarwienia.

Harmonię można utworzyć na podstawie kolorów istniejącego obiektu lub od podstaw.

W programie CorelDRAW można też zaznaczyć wszystkie style kolorów, które nie są używane w dokumencie, lub scalić niechciane style kolorów z innymi stylami. Można też przekształcić style kolorów w inne tryby kolorów lub w kolory dodatkowe, aby przygotować dokument do druku profesjonalnego.

Aby utworzyć styl koloru lub harmonię na podstawie zaznaczonego obiektu

1. Zaznacz obiekt, używając narzędzia **Wskaźnik** .
2. Kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style kolorów**.
3. W inspektorze **Style kolorów** kliknij przycisk **Nowy styl koloru** i wybierz pozycję **Nowy z zaznaczenia**.
4. W oknie dialogowym **Utwórz style koloru** zaznacz jedną z następujących opcji w obszarze **Utwórz style koloru z następujących elementów**:
   - **Wypełnienie obiektu** — tworzy styl koloru z koloru wypełnienia obiektu.
   - **Kontur obiektu** — tworzy styl koloru z koloru konturu obiektu.
   - **Wypełnienie i kontur** — tworzy style kolorów z kolorów wypełnienia obiektu i konturu obiektu.
5. Aby grupować nowe style kolorów na podstawie zbliżonego nasycenia i zbliżonych wartości barw, zaznacz pole wyboru **Grupuj style koloru w harmonie** i określ liczbę harmonii w polu.

Aby przekształcić style kolorów w inny tryb kolorów, zaznacz pole wyboru **Przekształć wszystkie style koloru w**, a następnie wybierz tryb kolorów z listy.

Można też tworzyć style lub harmonie kolorów z zaznaczonego obiektu, korzystając z dowolnej z następujących metod:

- Przeciągnij zaznaczony obiekt do górnej części szarego obszaru w inspektorze **Style kolorów**, aby utworzyć niezależne style kolorów, lub przeciągnij zaznaczony obiekt do dolnej części szarego obszaru, aby utworzyć style kolorów zgrupowane w harmonie. Następnie określ odpowiednie ustawienia w oknie dialogowym **Utwórz style koloru**.
- obiekt w oknie dokumentu i wybierz kolejno pozycje **Style kolorów** ▸ **Nowy z zaznaczenia**. Następnie określ odpowiednie ustawienia w oknie dialogowym **Utwórz style koloru**.

Aby utworzyć styl kolorów

1. Kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style kolorów**.
2. Przeciągnij próbnik z dowolnej otwartej palety do górnej części szarego obszaru w inspektorze **Style kolorów**

Można też utworzyć styl koloru, klikając przycisk **Nowy styl koloru** i wybierając pozycję **Nowy styl koloru** a następnie kolor w **Edytorze koloru**. **Edytor koloru** zapewnia szereg opcji pozwalających wybrać odpowiedni kolor: narzędzie **Pipeta**, przeglądarki kolorów, suwaki i palety.

Jeśli chcesz utworzyć style kolorów na podstawie wszystkich kolorów w dokumencie, wykonaj jedną z następujących czynności:

- W inspektorze **Style kolorów** kliknij przycisk **Nowy styl koloru** i wybierz pozycję **Nowy z dokumentu**.
- w oknie dokumentu, używając narzędzia **Wskaźnik** , i wybierz kolejno pozycje **Style kolorów** ▸ **Nowy z dokumentu**.

Aby utworzyć harmonię kolorów

1. Kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style kolorów**.
2. W inspektorze **Style kolorów** kliknij przycisk **Nowa harmonia kolorów** i wybierz pozycję **Nowa harmonia kolorów**.

   W dolnej części szarego obszaru zostanie wyświetlona ikona folderu harmonii kolorów.
3. Przeciągnij dowolne próbniki kolorów lub próbniki stylów kolorów do folderu harmonii.

Można też zduplikować harmonię, zaznaczając jej folder w inspektorze **Style kolorów, klikając przycisk Nowa harmonia kolorów**  **i wybierając opcję Duplikuj harmonię.**

Rozmiar obszaru **Harmonie kolorów** można zmienić tak, aby dostępne harmonie kolorów były widoczne bez konieczności przewijania. W tym celu należy wskazać obszar przeciągania, a gdy kursor zmieni się w dwukierunkową strzałkę, przeciągnąć krawędź okna.

Aby utworzyć gradient

1. Kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style kolorów**.
2. W inspektorze **Style kolorów** zaznacz odpowiedni styl kolorów jako kolor główny gradientu.
3. Kliknij przycisk **Nowa harmonia kolorów**  i wybierz opcję **Nowy gradient**.
4. W oknie dialogowym **Nowy gradient** podaj liczbę odcieni w polu **Liczba kolorów**.
5. Dostosuj położenie suwaka **Podobieństwo odcieni**.
   Przesunięcie suwaka w lewo spowoduje utworzenie cieni bardziej różniących się od siebie, a w prawo — bardziej zbliżonych.
6. Włącz jedną z następujących opcji:
   - **Jaśniejsze odcienie** — umożliwia tworzenie odcieni jaśniejszych od koloru głównego.
   - **Ciemniejsze odcienie** — umożliwia tworzenie odcieni ciemniejszych od koloru głównego.
   - **Obydwa** — umożliwia tworzenie takiej samej liczby jasnych i ciemnych odcieni.

Aby zastosować styl kolorów

1. Kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style kolorów**.
2. Zaznacz obiekt, używając narzędzia **Wskaźnik**  .
3. W inspektorze **Style kolorów** wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Dwukrotnie kliknij styl koloru, aby zastosować wypełnienie.
   - Kliknij styl koloru przytrzymując klawisz Control, aby zastosować kontur.

Można również

Usunąć styl koloru	Zaznacz styl koloru i kliknij przycisk **Usuń**  .
Scalić style kolorów z ostatnio zaznaczonym stylem koloru	Kliknij przycisk **Scal**  .
Zamienić style kolorów	Zaznacz dwa style kolorów w inspektorze **Style kolorów** i kliknij przycisk **Zamień style kolorów**  . Styl koloru wypełnienia stanie się konturem obiektu, a styl koloru konturu — wypełnieniem obiektu.
Zaznaczyć wszystkie style kolorów nieużywane w dokumencie	Kliknij przycisk **Zaznacz nieużywane**  .

Można też zastosować styl koloru do zaznaczonego obiektu, korzystając z jednej z następujących metod:

- Na palecie **Style kolorów** lub **Dokument** kliknij styl koloru, aby zastosować wypełnienie albo kliknij styl koloru przytrzymując klawisz Control, aby zastosować kontur. Aby otworzyć paletę **Style kolorów**, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Palety stylów kolorów.** Aby otworzyć paletę **Dokument**, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Paleta dokumentu**.
- Przeciągnij styl koloru z palety lub inspektora **Style kolorów** na obiekt.
- W sekcji **Kontur** lub **Wypełnienie** inspektora **Właściwości obiektu** kliknij wskaźnik źródła obok selektora kolorów i wybierz odpowiednią pozycję z listy utworzonych wcześniej stylów kolorów.
- Można też użyć inspektora **Style obiektów**, aby zastosować styl koloru, jeśli dany styl obiektu przypisany do obiektu zawiera atrybut koloru, np. wypełnienie lub kontur. W obszarze właściwości stylu inspektora **Style obiektów** kliknij wskaźnik źródła obok selektora kolorów i wybierz z listy wcześniej zapisanych stylów kolorów.

Edytowanie stylów kolorów

Można edytować pojedynczy styl koloru lub styl koloru w harmonii.

Podczas edycji harmonii można jednocześnie edytować style kolorów, zachowując relację między nimi, lub zmodyfikować poszczególne style kolorów w harmonii.

Zmiana barwy głównego stylu kolorów w gradiencie powoduje zaktualizowanie wszystkich jego cieni pochodnych na podstawie nowej barwy oraz oryginalnych wartości nasycenia i jaskrawości.

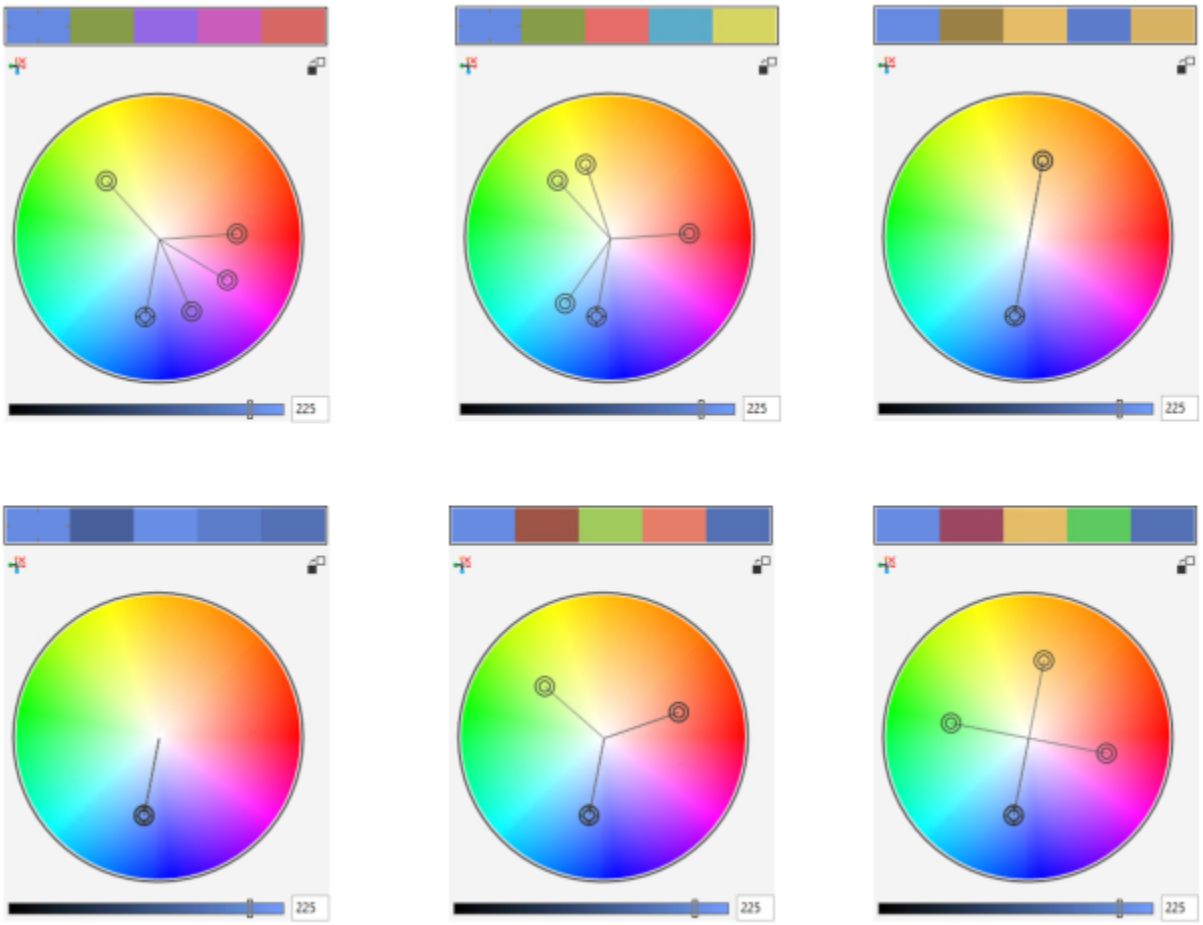
Reguły harmonii

Możesz użyć reguły dla harmonii kolorów, aby zmieniać wszystkie kolory w zależności od z góry ustalonej logiki oraz tworzyć różne schematy (kombinacje) kolorów. Wybrany kolor w harmonii kolorów jest kolorem podstawowym i stanowi referencję do umieszczania pozostałych barw na kole kolorów.

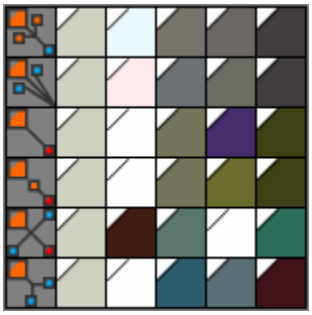
Można również użyć reguły harmonii, aby stworzyć harmonię kolorów od podstaw. Powstała harmonia kolorów zawiera pięć barw utworzonych losowo w oparciu o wybraną regułę. Kolorem podstawowym jest kolor wybrany z listy próbników harmonii.

Dostępne są następujące reguły harmonii.

- **Analogicznie** — uwzględnia kolory, które znajdują się obok siebie na kole kolorów, tworząc wyraźne i łagodne schematy kolorów.
- **Analogicznie z akcentem** — jest podobna do reguły analogicznej, jednak, oprócz sąsiednich kolorów, zawiera uzupełniające (kontrastujące) kolory.
- **Uzupełniająco** (nazywana również „kontrastową”) — równoważy kolor podstawowy kolorem znajdującym się po przeciwnej stronie koła kolorów. Ciepłe i chłodne kolory są tworzone dla jaskrawych i energetycznych schematów kolorów.
- **Monochromatycznie** — uwzględnia wariacje pojedynczego koloru, tworząc kojące schematy kolorów.
- **Tetrad** — bazuje na parze kolorów i ich uzupełnieniach na kole kolorów. Ta reguła tworzy zazwyczaj odważne harmonie kolorów i wymaga uważnego planowania.
- **Triad** — bilansuje kolor podstawowy kolorami znajdującymi się w pobliżu przeciwległego końca koła kolorów, tworząc trójkąt. Ta reguła harmonii pozwala zazwyczaj na utworzenia schematów kolorów o delikatnym kontraście.



Przykłady harmonii kolorów utworzonych od podstaw przy użyciu następujących reguł harmonii: (góra) Analogiczny — akcentowany, analogiczny, komplementarny; (dół) monochromatyczny, triada, tetrada



Ikony na folderach harmonii wskazują, że harmonie kolorów bazują na różnych regułach harmonii. Od góry do dołu: Analogicznie z akcentem, Analogicznie, Uzupełniająco, Monochromatycznie, Tetrad oraz Triad.

Edytowanie harmonii kolorów

Harmonie kolorów można edytować na wiele sposobów: usuwając wcześniej zastosowaną regułę harmonii, zastępując kolor podstawowy kolorem znajdującym się po przeciwnej stronie koła kolorów, przesuwając kolory w kierunku innych ramion na kole kolorów oraz przeciągając harmonię kolorów na kole kolorów.

Możesz wybrać kolory z wielu harmonii kolorów i jednocześnie je edytować. Ta funkcja umożliwia równoległą edycję wielu harmonii kolorów opartych na regułach bez konieczności usuwania reguł.

Ponadto z poziomu inspektora **Style kolorów** można przekształcać styl kolorów na tryb kolorów w skali szarości.

Aby edytować styl koloru

1. Kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style kolorów**.
2. W inspektorze **Style kolorów** wybierz pojedynczy styl koloru lub styl koloru w harmonii.
3. W **Edytorze koloru** lub **Edytorze harmonii** dokonaj edycji stylu koloru, używając dowolnych dostępnych elementów kontrolnych: narzędzie **Pipeta**, przeglądarki kolorów, suwaki i palety.

Można również

Zmienić nazwę stylu kolorów	Zaznacz styl koloru w inspektorze **Style kolorów** i wpisz nową nazwę w polu nazwy w górnej części okna dokowanego.
Przekształcić styl koloru w inny tryb kolorów	Kliknij przycisk **Przekształć** i wybierz tryb kolorów z palety wysuwanej.
Przekształcić styl koloru w kolor dodatkowy	Kliknij przycisk **Przekształć** i wybierz pozycję **Przekształć w dodatkowy**.

Aby edytować harmonię kolorów,

1. Kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style kolorów**.
2. W inspektorze **Style kolorów** kliknij folder harmonii.
3. Wykonaj dowolną z następujących czynności:
   - W **Edytorze harmonii** kliknij pierścień selektora i przeciągnij, aby edytować style kolorów w harmonii. Zakres ruchu pierścienia wybieraka można ograniczyć. W tym celu podczas przeciągania pierścienia naciśnij i przytrzymaj klawisz , aby zachować oryginalne nasycenie, lub klawisz **Shift**, aby zachować oryginalną barwę.
   - W **Edytorze koloru** wybierz kolor, używając dowolnych dostępnych elementów kontrolnych: narzędzie Pipeta, przeglądarki kolorów, suwaki i palety.
4. W **Edytorze harmonii** przesuń suwak **Jaskrawość**, aby zmienić odcień koloru.

   Jeśli chcesz określić dokładny odcień, wpisz odpowiednią wartość w polu **Jaskrawość**.



Aby edytować pojedynczy styl koloru w harmonii, zaznacz styl, klikając jego próbnik w folderze harmonii lub klikając odpowiedni pierścień selektora albo próbnik w **Edytorze harmonii**.

Rozmiar obszaru **Harmonie kolorów** można zmienić tak, aby dostępne harmonie kolorów były widoczne bez konieczności przewijania. W tym celu należy wskazać obszar przeciągania, a gdy kursor zmieni się w dwukierunkową strzałkę, przeciągnąć krawędź okna.

Istnieje możliwość zmiany kolejności harmonii kolorów przez przeciąganie próbnika kolorów.

Aby zastosować regułę harmonii kolorów

1. Kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style kolorów**.
2. W inspektorze **Style kolorów** kliknij folder harmonii.
3. Wybierz regułę z pola listy **Reguła harmonii**.

Można również

Utworzyć od podstaw harmonię kolorów bazującą na regule	Upewnij się, że nie wybrano żadnych stylów kolorów, i wybierz regułę z pola listy **Reguła harmonii**.
Rozłożyć kolory równomiernie podczas zmiany reguły harmonii	Upewnij się, że przycisk **Rozłóż kolory** jest aktywny, a następnie wybierz regułę harmonii z pola listy **Reguła harmonii**. Kolory zostaną równomiernie rozłożone wzdłuż ramion koła kolorów. Może to spowodować gwałtowne zmiany kolorów. Gdy przycisk **Rozłóż kolory** jest nieaktywny, relacje kolorów w harmonii kolorów zostaną zachowane.

Możesz wybrać opcję **Niestandardowa** z pola listy **Reguła harmonii**, aby usunąć wcześniej zastosowaną regułę lub utworzyć nowy folder harmonii.

Aby edytować harmonię kolorów,

1. Kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style kolorów**.
2. W inspektorze **Style kolorów** kliknij styl kolorów w harmonii kolorów.
3. W Edytorze harmonii wykonaj dowolne z następujących zadań.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Usunąć regułę z harmonii kolorów	Kliknij przycisk **Usuń regułę harmonii**.
Dokonać zmiany na kolor znajdujący się po przeciwnej stronie koła kolorów	Kliknij przycisk **Przełącz na przeciwny kolor**.
Przesunąć kolor na inne ramię	Trzymając wciśnięty klawisz **Option**, przesuń selektor na inne ramię. Ta funkcja jest dostępna dla harmonii kolorów bazujących na regule harmonii Uzupełniająco, Tetrad lub Triad oraz na regułach kolorów zdefiniowanych przez użytkownika.
Przeprowadzić równoległą edycję kilku harmonii kolorów	Trzymając wciśnięty klawisz **Shift**, kliknij pożądane style kolorów, a następnie przeciągnij selektor w Edytorze harmonii.
Przekształcić styl kolorów na tryb kolorów w skali szarości	Kliknij przycisk **Przekształć**, a następnie kliknij **Przekształć w skalę szarości**.

Można również konwertować styl kolorów lub harmonię kolorów na tryb kolorów w skali szarości w inspektorze **Utwórz style kolorów**, gdy na podstawie wybranego obiektu tworzony jest styl lub harmonia kolorów. Więcej informacji na temat dostępu do

inspektora **Utwórz style koloru** można znaleźć w sekcji „Aby utworzyć styl koloru lub harmonię na podstawie zaznaczonego obiektu” na stronie 732.

Przeglądanie stylów kolorów

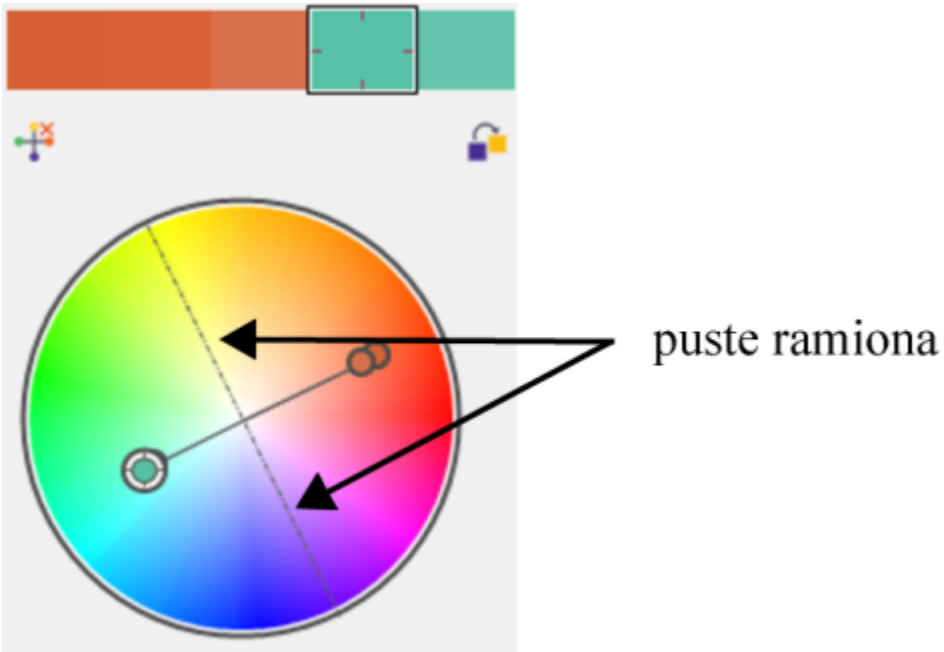
W inspektorze **Style kolorów** dostępnych jest kilka opcji przeglądania, które ułatwiają pracę ze stylami kolorów.

Widok podpowiedzi pokazuje, które obiekty powiązane są z poszczególnymi stylami kolorów. Po wskazaniu stylu kolorów w inspektorze **Style kolorów** w oknie dokumentu zostanie oznaczony obiekt wykorzystujący dany styl kolorów.



Widok podpowiedzi pomaga zidentyfikować obiekty, którym nadano określone style kolorów.

Ponadto można wyświetlać większe próbniki kolorów i przeglądać puste ramiona w harmoniach kolorów w Edytorze harmonii.



Dwa ramiona w tej harmonii kolorów, bazującej na regule harmonii Tetrad, nie zawierają kolorów, ale są wyświetlane w celu ułatwienia zadań edycji.

Aby użyć widoku Podpowiedzi

1 Kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style kolorów**.

2 W inspektorze **Style kolorów** kliknij przycisk **Pokaż opcje**, a następnie kliknij **Widok Podpowiedzi**.

3 Wskaż styl kolorów zastosowany dla obiektu.

W środku obiektu, który wykorzystuje dany styl kolorów, pojawi się niewielki wskaźnik .

Aby wyświetlić większe próbniki koloru

1 Kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style kolorów**.

2 W inspektorze **Style kolorów** kliknij przycisk **Pokaż opcje** , a następnie kliknij **Użyj dużych próbników**.

Aby wyświetlić puste ramiona w harmonii kolorów

1 Kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Style kolorów**.

2 W inspektorze **Style kolorów** kliknij przycisk **Pokaż opcje** , a następnie kliknij **Wyświetl puste ramiona**.

Eksportowanie i importowanie stylów kolorów

Można wielokrotnie używać stylów kolorów, dodając je do palet niestandardowych, zapisując je jako ustawienia domyślne nowego dokumentu lub eksportując je do arkusza stylów. Można też importować style kolorów z innych dokumentów. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcjach „Twórz i edytuj palety kolorów” na stronie 426, „Zarządzanie domyślnymi właściwościami obiektów i ich stosowanie” na stronie 727 i „Eksportowanie i importowanie arkuszy stylów” na stronie 729.

Przerywanie łącza między stylem koloru a obiektem

Po przerwaniu łącza między stylem koloru a obiektem właściwości kolorów obiektu przestają zależeć od stylu koloru i można aktualizować styl koloru, nie modyfikując przy tym obiektu.

Aby przerwać łącze między stylem koloru a obiektem

- Przytrzymując klawisz Control, kliknij obiekt, używając narzędzia **Wskaźnik** , i kliknij kolejno **Style kolorów** ▸ **Przerwij łącze ze stylami kolorów**.

Można też przerwać łącze ze stylem koloru w inspektorze **Właściwości**. Kliknij wskaźnik źródła obok selektora kolorów w sekcji **Kontur** lub **Wypełnienie** inspektora **Właściwości** i wybierz pozycję **Przerwij łącze ze stylami kolorów**.

Strony i układ

Strony **743**

Narzędzia układu **763**

Tabele **773**



Strony

Program CorelDRAW umożliwia określanie rozmiaru, orientacji, jednostek miary skali oraz tła strony rysunku. Można wybrać wyświetlanie jednej lub wielu stron jednocześnie. Można dodawać strony do rysunków oraz duplikować istniejące strony. CorelDRAW umożliwia zmianę szerokości i wysokości stron. Można również zmienić pozycję stron na ekranie i zmienić kolejność stron w dokumencie. Aby zmienić rozmiar strony lub przenieść ją w inne miejsce w widoku wielu stron, należy ją zaznaczyć. Aby usunąć stronę, należy ją uaktywnić. Można określić własne nazwy stron i wyszukiwać strony w inspektorze **Strony**. Jeśli strona zawiera projekt, który chcesz udostępnić klientowi, możesz wyeksportować stronę jako oddzielny plik.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Układ strony” (stronie 743)
- „Tło strony” (stronie 746)
- „Widoki strony” (stronie 747)
- „Dodaj, duplikuj i usuń strony” (stronie 751)
- „Wybrać i aktywować strony” (stronie 753)
- „Zmiana rozmiaru stron” (stronie 755)
- „Zmienić pozycję i kolejność stron” (stronie 758)
- „Zmień nazwę stron” (stronie 759)
- „Znajdź strony” (stronie 759)
- „Eksportowanie stron” (stronie 759)
- „Wstawianie numeru strony” (stronie 760)

Układ strony

Pracę nad rysunkiem można rozpocząć od określenia ustawień rozmiaru, orientacji i stylu układu strony. Opcje wybrane podczas określania układu strony można wykorzystać jako domyślne przy tworzeniu nowych rysunków. Można również dostosować rozmiar strony oraz ustawienia orientacji do standardowych ustawień drukowania.

Rozmiar strony

Istnieją dwie możliwości określania rozmiaru strony: wybranie gotowego rozmiaru strony i utworzenie własnego. Można wybrać spośród wielu gotowych rozmiarów strony, poczynając od kopert i formatu Legal po plakaty i strony WWW. Jeśli wśród gotowych rozmiarów strony nie ma potrzebnego rozmiaru, można utworzyć niestandardowy rozmiar strony, podając wymiary rysunku.

Niestandardowe rozmiary stron można zapisać jako wzorce do wykorzystania w przyszłości. Zbędne niestandardowe gotowe rozmiary stron można usunąć.

Orientacja strony

Strona może być zorientowana poziomo lub pionowo. W orientacji poziomej szerokość rysunku jest większa od jego wysokości, natomiast w orientacji pionowej wysokość jest większa od szerokości. Wszystkie strony dodawane do rysunku mają przypisaną bieżącą orientację. Można jednak w dowolnym momencie zmienić orientację poszczególnych stron.

Style układu

W przypadku korzystania z domyślnego stylu układu (Cała strona), każda strona dokumentu jest uznawana za stronę pojedynczą i jest drukowana na osobnym arkuszu. Można wybrać style układów dla publikacji wielostronicowych, takich jak broszury. Style układów wielostronicowych — Książka, Broszura, Kartka składana, Kartka zaginana z boku i Broszura zaginana na trzy części — dzielą rozmiar strony na dwie lub wiele równych części. Każda część jest traktowana jak osobna strona. Zaletą pracy z osobnymi częściami jest fakt, że możliwa jest edycja każdej strony w oknie rysunku, w orientacji pionowej i porządku sekwencyjnym — niezależnie od układu wymaganego do wydrukowania danego dokumentu. Podczas przygotowań do drukowania aplikacja automatycznie rozmieszcza strony w kolejności wymaganej dla drukowania i kompletowania.

Style etykiet

Można wybierać z ponad 800 wzorców formatów etykiet różnych producentów. Możliwe jest wyświetlanie podglądu wymiarów etykiet i sprawdzanie ich dopasowania na wydrukowanej stronie. Jeśli program CorelDRAW nie zawiera stylu etykiet spełniających dane wymagania, można dokonać modyfikacji istniejącego stylu lub utworzyć i zapisać nowy styl.

Aby ustawić rozmiar i orientację strony

1. Kliknij kolejno pozycje **Układ** ▸ **Rozmiar strony**.
2. Włącz opcję **Rozmiar strony**.
3. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybrać gotowy rozmiar strony	Wybierz rozmiar strony z listy **Rozmiar**.
Dopasować rozmiar strony i orientację do ustawień drukarki	Kliknij przycisk **Pobierz rozmiar strony z drukarki**.
Określić niestandardowy rozmiar strony	Wpisz wartości w polach **Szerokość** i **Wysokość**.
Ustawić orientację strony	Kliknij przycisk **Poziomo** lub **Pionowo**.
Ustawić rozmiar i orientację pojedynczej strony w dokumencie wielostronicowym	Upewnij się, że strona, którą chcesz zmienić, jest wyświetlana w oknie rysunku, wybierz rozmiar strony i orientację oraz zaznacz pole wyboru **Zastosuj rozmiar tylko do bieżącej strony**.
Wyświetlić krawędzie strony	Zaznacz pole wyboru **Pokaż krawędzie strony**.
Dodać ramki wokół strony	Kliknij **Dodaj ramkę strony**.
Wybrać rozdzielczość renderowania dla dokumentu	Z listy **Rozdzielczość renderowania** wybierz rozdzielczość.
Ustawić margines na spad	Zaznacz pole wyboru **Pokaż obszar spadu** i wpisz wartość w polu **Spad**.

Można zmienić orientację strony, klikając **Układ** ▸ **Przełącz orientację strony**.

Aby zmienić orientację strony w widoku wielu stron (**Widok** ▸ **Widok wielu stron**), kliknij etykietę nazwy strony z wciśniętym klawiszem Control, a następnie kliknij polecenie **Zmień orientację strony**.

Aby dodawać lub usuwać niestandardowe gotowe rozmiary stron

1. Kliknij kolejno pozycje **Układ** ▸ **Rozmiar strony**.
2. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać niestandardowy gotowy rozmiar strony	Określ niestandardowy rozmiar strony w polach **Szerokość** i **Wysokość**, kliknij przycisk **Zapisz** i wpisz nazwę strony niestandardowej w polu **Zapisz niestandardowy typ papieru jako**. Niestandardowy gotowy rozmiar strony zostanie wyświetlony na liście **Rozmiar**.
Usunąć gotowy rozmiar strony	Z listy **Rozmiar** wybierz rozmiar strony i kliknij przycisk **Usuń**.

Jeśli jest aktywne narzędzie **Wskaźnik** i nie są zaznaczone żadne obiekty, niestandardowe gotowe rozmiary stron można również dodawać lub usuwać, klikając opcję **Edytuj tę listę** znajdującą się w dolnej części listy **Rozmiar strony** na pasku właściwości.

Aby wybrać styl układu

1. Kliknij kolejno pozycje **Układ** ▸ **Układ strony**.
2. Wybierz styl układu z listy **Układ**.

   Dla każdego stylu zamieszczono krótki opis i ilustrację.

Aby skorzystać ze stylu etykiety

1. Kliknij kolejno pozycje **Układ** ▸ **Rozmiar strony**.
2. Włącz opcję **Wzorce etykiet**.
3. Kliknij dwukrotnie nazwę producenta z listy, a następnie wybierz styl etykiety.
   Jeśli konieczne jest dostosowanie stylu etykiety, kliknij pozycję **Dostosuj** i dopasuj rozmiar, marginesy, rowki i liczbę etykiet na każdym arkuszu.

   Jeśli chcesz zapisać utworzony niestandardowy styl etykiety, kliknij przycisk **Dodaj** +. W oknie dialogowym **Zapisz ustawienia** wpisz nazwę stylu etykiety w polu **Zapisz jako**.

Stylów etykiety nie można stosować w wypadku, gdy rysunek zawiera wiele stron.



Aby uzyskać najlepsze wyniki, przed zastosowaniem stylu etykiety należy wybrać rozmiar papieru **Letter** i orientację **Pionowa**.

Aby zapisać bieżący układ strony jako domyślny

1. Kliknij kolejno pozycje **Układ** ▸ **Dokument Preferencje**.
2. Kliknij **Zapisz jako domyślne**.
3. Zaznacz pola wyboru **Rozmiar** i **układ strony**.

Tło strony

Dla rysunku można wybrać kolor oraz rodzaj tła. Można na przykład użyć jednolitego koloru, aby uzyskać jednolite tło. Aby tło było bardziej złożone lub dynamiczne, można użyć mapy bitowej. Przykładami są mapy bitowe zawierające tekstury, zdjęcia i obrazki clipart.

Wybranie mapy bitowej jako tła powoduje domyślne osadzenie jej w rysunku. Jest to opcja zalecana. Można jednak także dołączyć mapę bitową do rysunku, aby późniejsze zmiany podczas edycji obrazka źródłowego były automatycznie odzwierciedlane na rysunku. Wysyłając rysunek z dołączonym obrazkiem, należy pamiętać o wysłaniu także dołączonego obrazka.

Mapę bitową można drukować i eksportować; można też wyeksportować i wydrukować rysunek bez mapy bitowej tła i w ten sposób oszczędniej wykorzystać zasoby komputera.

Gdy tło nie jest już potrzebne, można je usunąć.

Aby użyć jednolitego koloru jako tła

1. Kliknij kolejno **Układ** ▸ **Tło strony**.
2. Włącz opcję **Pełne**.
3. Otwórz selektor kolorów i kliknij kolor.



Podczas eksportowania plików do formatu mapy bitowej kolor tła jest użyty dla krawędzi wygładzania. Jeśli mapy bitowe mają nieregularny kształt i zostaną umieszczone na tle innym niż białe, zalecane jest wybranie dopasowanego koloru tła. Jeśli na przykład jest planowane umieszczenie wyeksportowanej mapy bitowej na niebieskim tle, można wybrać podobny niebieski kolor tła.

Aby użyć mapy bitowej jako tła

1. Kliknij kolejno **Układ** ▸ **Tło strony**.
2. Włącz opcję **Mapa bitowa**.
3. Kliknij przycisk **Przeglądaj**.
4. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
5. Kliknij dwukrotnie nazwę pliku.
6. Włącz jedną z następujących opcji:
   - **Dołączone** — mapa bitowa zostanie dołączona do rysunku, a zmiany wprowadzane w pliku źródłowym będą odzwierciedlane w mapie bitowej tła.
   - **Osadzone** — mapa bitowa zostanie osadzona w rysunku, a zmiany wprowadzane w pliku źródłowym nie będą odzwierciedlane w mapie bitowej tła.

   Aby wydrukować i wyeksportować tło razem z rysunkiem, należy zaznaczyć pole wyboru **Drukuj i eksportuj tło**.
7. Włącz jedną z następujących opcji:
   - **Rozmiar domyślny** — powoduje użycie bieżącego rozmiaru mapy bitowej.

- **Rozmiar niestandardowy** — umożliwia określenie wymiarów mapy bitowej przez podanie wartości w polach **H** i **V**.

Aby określić wysokość i szerokość bez zachowania proporcji, usuń zaznaczenie pola wyboru **Zachowaj proporcje**.

Jeśli mapa bitowa jest mniejsza od strony rysunku, zostanie ona powielona na stronie przez kafelkowanie. Jeśli jest większa, zostanie ona wykadrowana tak, aby była dopasowana do strony rysunku.

Mapa bitowa tła nie jest obiektem i nie można jej edytować.

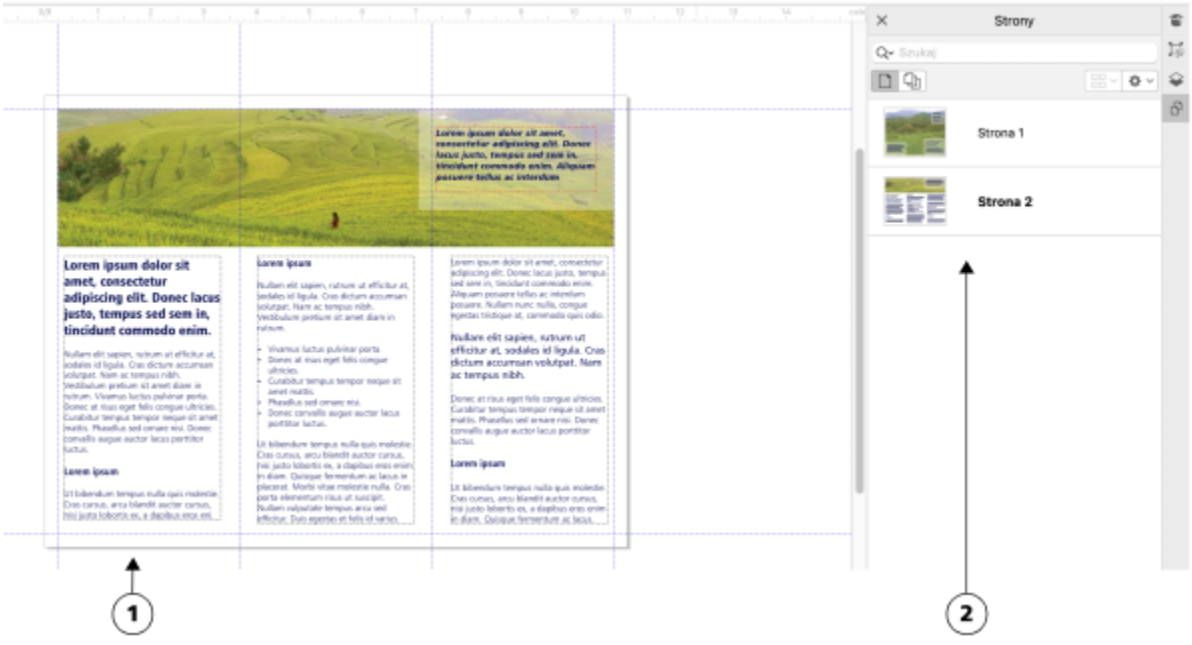
Aby usunąć tło

1. Kliknij kolejno **Układ** ▸ **Tło strony**.
2. Włącz opcję **Bez tła**.

Widoki strony

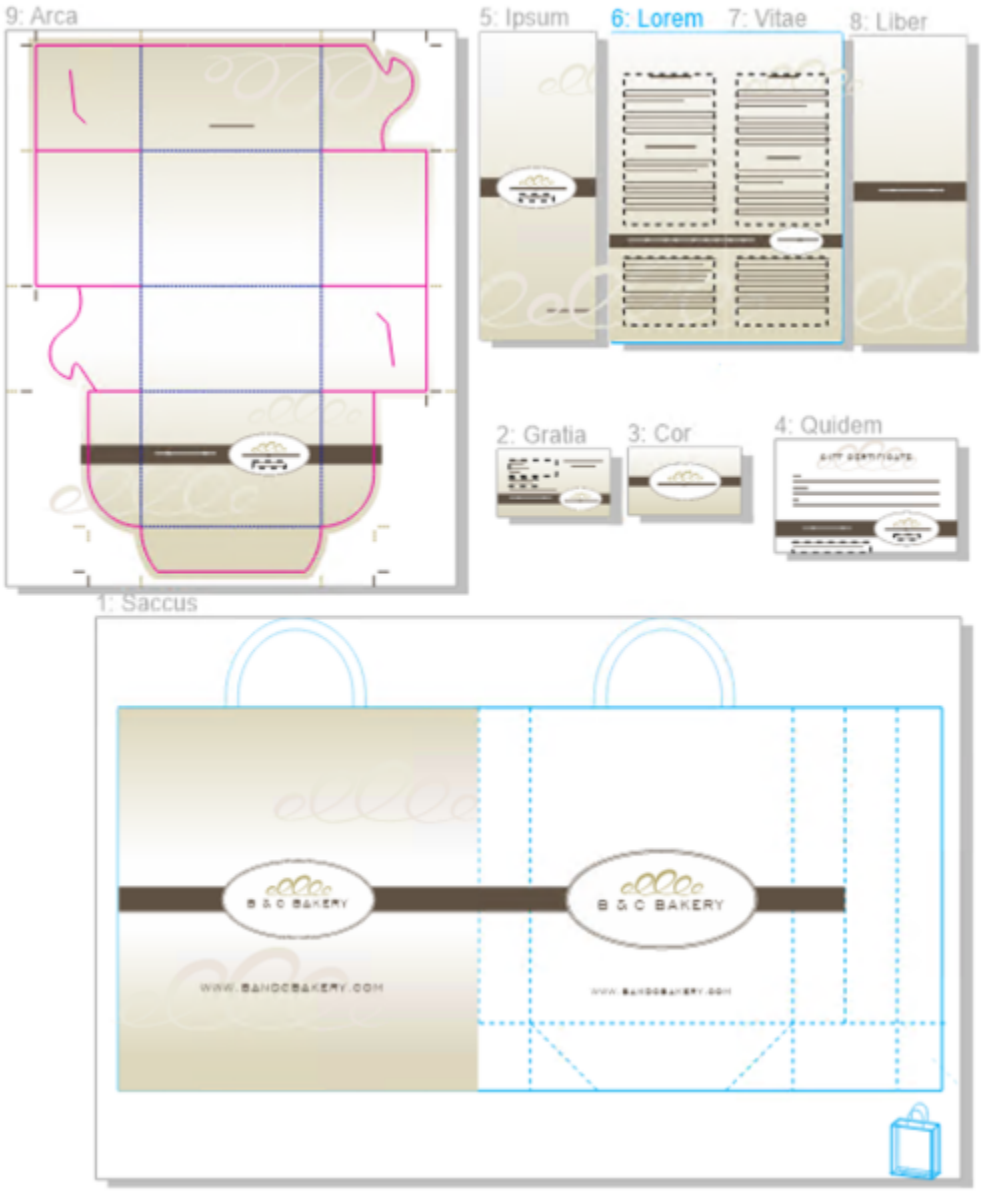
CorelDRAW udostępnia różne tryby wyświetlania stron w dokumentach. Można wyświetlać jedną lub wiele stron jednocześnie. Tryb widoku strony można wybrać podczas tworzenia nowego dokumentu. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz sekcję „Aby utworzyć nowy rysunek” na stronie 69. Można również ustawić domyślny tryb widoku strony dla nowych dokumentów. W każdej chwili można przełączać się między trybami widoku strony.

Domyślnie dokumenty są wyświetlane w widoku pojedynczej strony.



W widoku pojedynczej strony wyświetlana jest tylko jedna strona. Aby poruszać się między stronami, należy kliknąć odpowiednią kartę strony (1) na pasku nawigacyjnym lub nazwę strony (2) w inspektorze Strony.

W widoku wielu stron wszystkie strony dokumentu są wyświetlane jednocześnie, bez konieczności ciągłego klikania pomiędzy kartami. CorelDRAW umożliwia wyświetlanie stron w kolejności dokumentów lub w trybie dowolnym. Podczas projektowania i przeglądania wersji próbnych dla materiałów drukowanych, takich jak broszury, książki i czasopisma, gdzie strony mają ustaloną kolejność, można wybrać opcję rozmieszczania stron w kolumnie, rzędzie lub siatce. Tryb niestandardowy, który pozwala na dowolny, niesekwencyjny układ, jest idealny do pracy z dokumentami, w których różne zasoby projektu są umieszczone na oddzielnych stronach.



Zasoby do oznaczana marki i marketingu dla piekarni zostały umieszczone na różnych stronach w dokumencie: (strona 1) torba; (strona 2 i 3) wizytówka; (strona 4) certyfikat upominkowy; (strona 5, 6-7 i 8) menu; (9) opakowanie.

We wszystkich trybach można tworzyć projekty, a także dodawać, usuwać, duplikować i zmieniać rozmiar stron interaktywnie w oknie rysunku. Jedyną różnicą pomiędzy trybami jest to, że w trybie niestandardowym można zmieniać kolejność stron i przenosić je w dowolne miejscu na ekranie, podczas gdy w układzie siatki, w kolumnie lub w rzędzie strony mają stałe pozycje i nie można ich przesuwać w oknie rysunku.



Twórz strony o dowolnym rozmiarze i przesuwaj je dowolnie w oknie rysunku (na górze) lub pokazuj strony w kolejności (na dole).

W układzie siatki, w kolumnie lub w rzędzie można zmieniać kolejność stron za pomocą inspektora **Strony** lub paska nawigacyjnego. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić kolejność stron” na stronie 758.

W widoku wielu stron można, odpowiednio, powiększać i przesuwać obraz, aby zmienić stopień powiększenia lub przejść do innej strony. Więcej informacji na temat powiększania i przesuwania można znaleźć w sekcji „Powiększanie, przesuwanie i przewijanie” na stronie 74.

Zarówno w widoku jednej, jak i wielu stron można użyć inspektora **Strony**, aby szybko dodawać, usuwać, zmieniać nazwy, zmieniać kolejność i przeglądać strony. CorelDRAW umożliwia zmianę rozmiaru elementów w inspektorze **Strony**, a także wyświetlanie ich jako miniatur lub na liście.

Podczas tworzenia układu książek, czasopism lub innych dokumentów dwustronnych można również wyświetlać strony dokumentów w formie rozkładu stron (zwanych również rozkładówką).

Aby przełączać między trybami przeglądania stron

- Kliknij **Widok** ▸ **Widok wielu stron**.
  Znacznik wyboru obok polecenia **Widok wielu stron** wskazuje, że widok wielu stron jest włączony.

Można także przełączać się między trybami przeglądania stron, klikając przycisk **Widok pojedynczej strony** lub **Widok wielu stron** w inspektorze **Strony** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Strony**).

Aby ustawić domyślny tryb wyświetlania strony dla nowych dokumentów

1. Kliknij kolejno pozycje **Układ** ▸ **Dokument Preferencje**.
2. W oknie dialogowym **Preferencje** kliknij **Ogólne**.
3. Kliknij żądany tryb **Widoku strony**, a następnie kliknij kolejno przycisk **Zapisz jako domyślny** i **OK**.

Aby rozmieścić strony w widoku wielu stron

- W inspektorze **Strony** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Strony**), kliknij przycisk **Ustawienia widoku wielu stron** i wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Pokazać strony w kolejności dokumentu	Wybierz jedną z następujących opcji **Układu**: • **Siatka** – aby rozmieścić strony w siatce • **Pionowo** — aby rozmieścić strony w jednej kolumnie • **Poziomo** – aby rozmieścić strony w rzędzie **Wskazówki**: • Aby określić liczbę kolumn w układzie **Siatki** , wpisz liczbę w polu **Kolumny**. • Aby określić odstępy między stronami, wpisz wartość w polu **Odstępy**. • Aby zmienić kolejność stron w układzie **Siatki**, **Pionowym** i **Poziomym**, w inspektorze **Strony** przeciągnij stronę do nowej lokalizacji na liście stron. Więcej informacji na temat ustalania kolejności stron można znaleźć w sekcji „Aby zmienić kolejność stron” na stronie 758.
Pokazać strony w trybie dowolnym	Kliknij **Niestandardowy**.

Aby dopasować wszystkie strony w widoku, kliknij narzędzie **Powiększ** w przyborniku i kliknij przycisk **Powiększ do wszystkich stron** na pasku właściwości.

Aby powiększyć widok do wybranych stron, kliknij narzędzie **Wskaźnik** w przyborniku, przytrzymaj klawisz **Shift**, kliknij etykietę nazwy strony, którą chcesz wybrać, a następnie kliknij inne strony, które chcesz dodać do zaznaczenia. Na pasku narzędzi kliknij listę **Powiększenie** i kliknij **Powiększ do zaznaczenia**.

Aby aktywować i powiększyć do strony, kliknij dwukrotnie miniaturę strony w inspektorze **Strony** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Strony**).

Aby zmienić sposób wyświetlania elementów w inspektorze Strony

- W inspektorze **Strony** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Strony**), wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przełączać podgląd miniatur między widokiem listy a widokiem siatki	Kliknij listę **Podgląd miniatur** lub przycisk siatki.
Zmienić rozmiar elementów	Przeciągnij suwak **Zmień rozmiar listy**, aż elementy będą mieć żądany rozmiar.

Aby wyświetlić sąsiadujące strony

1. Kliknij kolejno pozycje **Układ** ▸ **Układ strony**.
2. Zaznacz pole wyboru **Dwie strony obok siebie**.
3. Wybierz jedną z poniższych opcji z listy **Zacznij od**:
   - **Lewej strony** — wyświetla dokument począwszy od strony po lewej.
   - **Prawej strony** — wyświetla dokument począwszy od strony po prawej.



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

W widoku wielu stron rozkładówki są wyświetlanie domyślnie w układzie **Pionowym**, a strona strony początkowej jest odzwierciedlona w układzie stron.

Po zaznaczeniu pola wyboru **Dwie strony obok siebie** zawartość sąsiadujących stron zostanie scalona na jednej stronie. Struktura warstw scalonej strony jest oparta na stronie znajdującej się po lewej stronie. Warstwy z prawej strony są wstawiane nad warstwami strony lewej. Ta zasada ma również zastosowanie po zmianie kolejności stron. Jeśli pole wyboru **Dwie strony obok siebie** zostanie odznaczone, warstwy i zawartość zostaną ponownie rozmieszczone na osobnych stronach. Obiekty, które znajdują się na obu stronach są przypisywane do strony, na której znajduje się środek obiektu.

Zaleca się unikanie wielokrotnego przełączania między wyświetlaniem poszczególnych stron a dwóch stron obok siebie w jednym dokumencie.

Dodaj, duplikuj i usuń strony

Program CorelDRAW umożliwia dodawanie stron do rysunku oraz duplikowanie istniejących stron. Podczas duplikowania strony można skopiować tylko strukturę warstwy strony lub skopiować warstwy i wszystkie zawarte w nich obiekty. Więcej informacji na temat warstw można znaleźć w sekcji „Warstwy” na stronie 389. Można także duplikować i eksportować stronę do nowego dokumentu.

Aby dodać stronę

1. W inspektorze **Strony** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Strony**) kliknij z wciśniętym klawiszem Control nazwę strony, a następnie kliknij polecenie **Wstaw stronę**.
2. W polu **Strony** wpisz liczbę stron, która zostanie dodana w polu **Liczba stron**.
3. Aby umieścić nową stronę przed stroną bieżącą lub za nią, włącz jedną z następujących opcji:
   - **Przed**
   - **Po**

   Aby wstawić stronę przed stroną bieżącą lub po niej, wpisz numer strony w polu **Istniejąca strona**.

Można również

Określić rozmiar strony	Wybierz rozmiar strony z listy **Rozmiar**.
Określić niestandardowy rozmiar strony	Wpisz wartości w polach **Szerokość** i **Wysokość**.
Ustawić orientację strony	Kliknij przycisk **Poziomo** lub **Pionowo**.



Aby szybko wstawić stronę przed lub po stronie, kliknij z wciśniętym klawiszem Control nazwę strony w inspektorze **Strony**, a następnie kliknij **Wstaw stronę po** lub **Wstaw stronę przed**.

Aby dodać stronę, można też kliknąć przycisk **Nowa strona** znajdujący się w inspektorze **Strony**. Strona jest dodawana po ostatniej stronie dokumentu i staje się stroną aktywną.

Aby wstawić stronę przed lub po stronie w widoku wielu stron (**Widok** ▸ **Widok wielu stron**), kliknij z wciśniętym klawiszem Control etykietę strony i kliknij polecenie **Wstaw stronę po** lub **Wstaw stronę przed**.

Możesz też wstawić stronę po bieżącej stronie, klikając przycisk **Dodaj stronę** na pasku nawigacyjnym.

Stronę możesz też dodać, kartę strony na pasku nawigacyjnym, a następnie klikając polecenie **Wstaw stronę po** lub **Wstaw stronę przed**.

Możesz także dodać stronę, klikając **Układ** ▸ **Wstaw stronę** i określając żądane opcje.

Aby zduplikować stronę

1. W inspektorze **Strony** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Strony**) kliknij z wciśniętym klawiszem Control nazwę strony, a następnie kliknij **Duplikuj stronę**.
2. W oknie dialogowym **Duplikuj stronę** w obszarze **Wstaw nową stronę** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Przed wybraną stroną**
   - **Po wybranej stronie**
3. W dolnej części okna dialogowego wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Kopiuj tylko warstwy** — umożliwia duplikowanie struktury warstw bez kopiowania zawartości warstw.
   - **Kopiuj warstwy i ich zawartość** — umożliwia duplikowanie warstw wraz z ich zawartością.



Można również duplikować aktywną stronę, klikając **Układ** ▸ **Duplikuj stronę** i określając żądane opcje w oknie dialogowym **Duplikuj stronę**.

Stronę możesz też duplikować, klikając z wciśniętym klawiszem Control kartę strony na pasku nawigacyjnym i określając żądane opcje w oknie dialogowym **Duplikuj stronę**.

Można również duplikować stronę w widoku wielu stron (**Widok** ▸ **Widok wielu stron**), klikając z wciśniętym klawiszem Control etykietę nazwy strony i określając żądane opcje w oknie dialogowym **Duplikuj stronę**.

Stronę możesz też duplikować, klikając z wciśniętym klawiszem Control nazwę strony w inspektorze **Obiekty** i wybierając polecenie **Duplikuj stronę** oraz określając żądane opcje w oknie dialogowym **Duplikuj stronę**.

Aby duplikować i eksportować stronę do nowego dokumentu

1. W inspektorze **Strony** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Strony**) kliknij z wciśniętym klawiszem Control nazwę strony, a następnie kliknij **Duplikuj stronę**.
2. W oknie dialogowym **Duplikuj stronę** w obszarze **Wstaw nową stronę** wybierz opcję **Do nowego dokumentu**.
   Otwiera się nowy dokument o tej samej nazwie, co duplikowana strona.

Można również duplikować i dodać aktywną stronę do nowego dokumentu, klikając **Układ** ▸ **Duplikuj stronę** i wybierając opcję **Do nowego dokumentu** w oknie dialogowym **Duplikuj stronę**.

Stronę możesz też duplikować i dodać do nowego dokumentu, klikając z wciśniętym klawiszem Control kartę strony na pasku nawigacyjnym i wybierając opcję **Do nowego dokumentu** w oknie dialogowym **Duplikuj stronę**.

Można również duplikować i dodać stronę do nowego dokumentu w widoku wielu stron (**Widok** ▸ **Widok wielostronny**), klikając z wciśniętym klawiszem Control etykietę nazwy strony i wybierając opcję **Do nowego dokumentu** w oknie dialogowym **Duplikuj stronę**.

Stronę możesz też duplikować i dodać do nowego dokumentu, klikając z wciśniętym klawiszem Control nazwę strony w inspektorze **Obiekty**, wybierając opcję **Duplikuj stronę** i **Do nowego dokumentu** w oknie dialogowym **Duplikuj stronę**.

Aby usunąć stronę

- W inspektorze **Strony** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Strony**), wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby usunąć	Wykonaj następujące czynności
Stronę	Kliknij z wciśniętym klawiszem Control nazwę strony i kliknij polecenie **Usuń**.
Wiele stron nienastępujących po sobie	Przytrzymaj klawisz Command, kliknij strony, które chcesz usunąć, kliknij z wciśniętym klawiszem Control dowolną z wybranych stron w inspektorze i kliknij **Usuń**.
Wiele stron następujących po sobie	Kliknij pierwszą stronę w zakresie stron, które chcesz usunąć, przytrzymaj klawisz **Shift**, kliknij ostatnią stronę w zakresie, kliknijz wciśniętym klawiszem Control wybrane strony w inspektorze i kliknij **Usuń**.

Stronę można również usunąć w widoku wielu stron (**Widok** ▸ **Widok wielu stron**), klikając z wciśniętym klawiszem Control etykietę nazwy strony i klikając polecenie **Usuń stronę**.

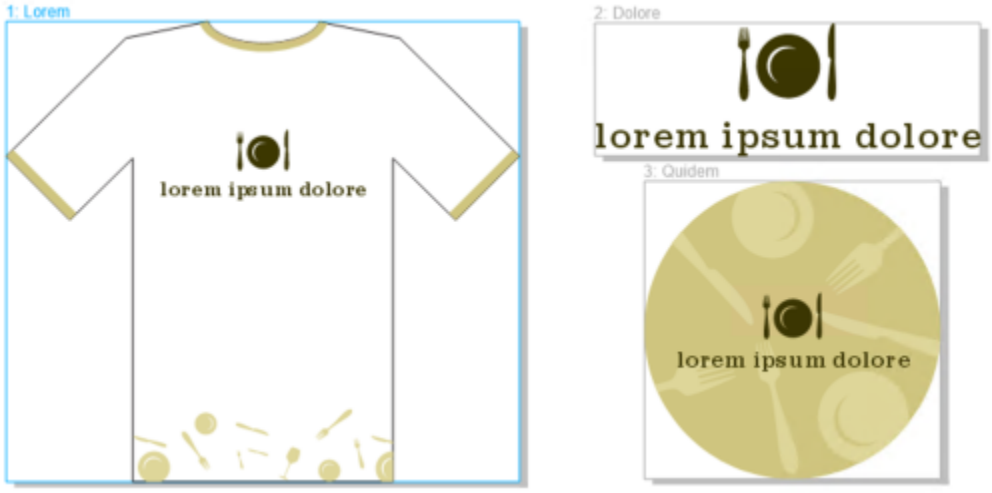
Można także usunąć stronę zaznaczając ją i klikając przycisk **Usuń** w inspektorze **Strony**.

Można również usunąć aktywną stronę, klikając **Układ** ▸ **Usuń stronę** i wpisując numer strony, którą chcesz usunąć. Aby usunąć zakres stron, zaznacz pole wyboru **Aż do strony** i wpisz w polu **Aż do strony** numer ostatniej strony do usunięcia.

Stronę możesz też usunąć, klikając z wciśniętym klawiszem Control kartę strony na pasku nawigacyjnym, a następnie klikając polecenie **Usuń stronę**.

Wybrać i aktywować strony

Możesz zaznaczyć wiele stron, ale tylko jedna z nich jest w danym momencie aktywna. Strony można wybierać i aktywować w oknie rysunku, inspektorze **Strony** oraz pasku nawigacyjnym. Wybranie etykiety nazwy strony za pomocą narzędzia **Wskaźnik** pozwala zmienić rozmiar strony. Wybranie etykiety nazwy strony za pomocą narzędzia **Wskaźnik** w **Niestandardowym** układzie widoku wielu stron pozwala również na zmianę pozycji strony w oknie rysunku. Aby uzyskać więcej informacji na temat trybów widoku wielu stron, zobacz sekcję „Aby rozmieścić strony w widoku wielu stron” na stronie 750. Wybór strony w inspektorze **Strony** lub na karcie na pasku nawigacyjnym pozwala usunąć, duplikować lub przenieść stronę w inne miejsce w kolejności dokumentów.



Kolorowy kontur wokół strony w widoku wielu stron wskazuje, że strona jest aktywna. Kolor konturu zależy od kompozycji interfejsu użytkownika.



Uchwyty sterujące wokół strony w widoku wielu stron wskazują, że strona została wybrana.

Aby wybrać stronę

- Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby wybrać stronę w	Wykonaj następujące czynności
Widoku pojedynczej strony	Kliknij nazwę strony w inspektorze **Strony** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Strony**).
Widoku wielu stron	Kliknij narzędzie **Wskaźnik** w przyborniku i kliknij etykietę nazwy strony w oknie rysunku.

Można również wybrać stronę, klikając kartę strony na pasku nawigacyjnym.

Aby wybrać wiele stron w widoku wielu stron, kliknij narzędzie **Wskaźnik** w przyborniku, przytrzymaj klawisz **Shift**, kliknij etykietę nazwy strony, którą chcesz wybrać, a następnie kliknij inne strony, które chcesz dodać do wyboru.

Można również wybrać wiele stron nienastępujących po sobie w inspektorze **Strony** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Strony**), przytrzymując klawisz **Command** i klikając żądane strony.

Możesz również wybrać kilka stron następujących po sobie w inspektorze **Strony**, klikając pierwszą stronę w zakresie stron, które chcesz wybrać, przytrzymując klawisz **Shift** i klikając ostatnią stronę w zakresie.

Aby uaktywnić stronę

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Za pomocą dowolnego narzędzia kliknij dowolne miejsce na stronie.
  - Kliknij stronę w inspektorze **Obiekty** (**Obiekt** ▸ **Obiekty**).
  - Kliknij stronę w inspektorze **Strony** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Strony**).
  - W widoku pojedynczej strony kliknij kartę strony.
  - W widoku wielu stron wybierz stronę.
  - W widoku wielu stron kliknij dwukrotnie miniaturę strony w inspektorze **Strony** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Strony**).

Narzędzia **Powiększenie**, **Przesuń** i **Pipeta** nie aktywują stron.

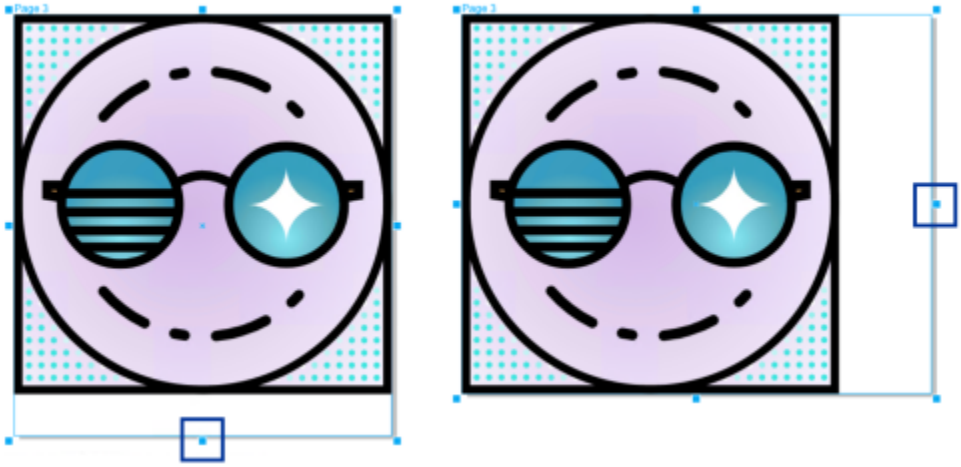
Do aktywnej strony dodawane są wszystkie nowe obiekty utworzone w widoku wielu stron, w tym obiekty rozciągające się na dwie strony lub obiekty rozciągające się poza granicę strony.

Gdy strona jest aktywna, jej nazwa jest podświetlona i wyświetlana pogrubioną czcionką w inspektorze **Obiekty**.

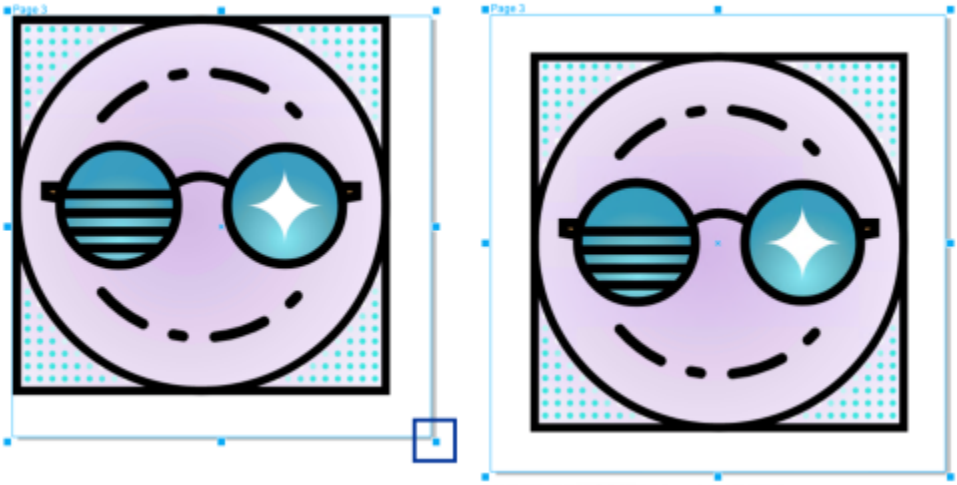
Jeśli przełączasz strony, klikając kartę strony, gdy tryb skupienia jest aktywny, spowoduje to opuszczenie trybu skupienia. Możesz wrócić do obiektu w trybie skupienia, wciskając **Command + Z**. Więcej informacji na temat trybu skupienia można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.

Zmiana rozmiaru stron

CorelDRAW umożliwia zmianę szerokości i wysokości strony na wiele sposobów. Podczas pracy w widoku pojedynczej strony można zmienić rozmiar strony, określając nowe wymiary lub wybierając inny wzorzec. Podczas pracy w widoku wielu stron można również interaktywnie zmieniać rozmiar stron w oknie rysunku podczas zmiany rozmiaru prostokątów. Aby zmienić rozmiar strony wzdłuż pojedynczej osi, przeciągnij uchwyt środkowy. Aby zmienić rozmiar strony wzdłuż dwóch osi i zachować proporcje strony, przeciągnij uchwyt narożny. Proporcje szerokości i wysokości są domyślnie powiązane.



Przeciąganie górnego lub dolnego środkowego uchwytu umożliwia skalowanie strony w pionie (w lewo).
Przeciągnięcie lewego lub prawego środkowego uchwytu umożliwia skalowanie strony w poziomie (w prawo).



Przeciąganie uchwytu narożnego umożliwia skalowanie strony, zachowując proporcje strony (w lewo).
Przytrzymaj klawisz Shift podczas przeciągania uchwytu, aby równomiernie rozmieść stronę od środka (w prawo).

Maksymalny rozmiar strony wynosi 1800 na 1800 cali. W widoku wielu stron wymiary wszystkich połączonych stron nie mogą przekraczać maksymalnego rozmiaru rzutni.

Można również zmieniać rozmiar stron, aby pomieścić zawartość w warstwach lokalnych bez konieczności ręcznej zmiany szerokości i wysokości strony za pomocą przycisku **Automatycznie dopasuj stronę** na pasku właściwości. Opcjonalnie można ustawić odległość między krawędziami strony a grafiką.



Aby usunąć nadmiar dopełnienia wokół obiektu na stronie (po lewej), rozmiar strony jest zmieniany do granic obiektu z 1-calowym marginesem (w środku) i bez marginesu (po prawej).

Aby określić szerokość i wysokość strony

1 Wybierz stronę.

Aby zmienić rozmiar wyłącznie aktywnej strony, kliknij przycisk **Bieżąca strona** na pasku właściwości. Aby zmienić rozmiar wszystkich stron, kliknij przycisk **Wszystkie strony** na pasku właściwości.

2 Wprowadź wartości w polach **Wymiary strony** na pasku właściwości i naciśnij klawisz **Return**.

Maksymalny rozmiar strony wynosi 1800 na 1800 cali.

Można również precyzyjnie określić wymiary strony, wybierając stronę i wzorzec z listy **Wzorce** na pasku właściwości.

Aby interaktywnie zmienić rozmiar strony

1 W widoku wielu stron (**Widok** ▸ **Widok wielu stron**) wybierz stronę, klikając etykietę z nazwą strony w oknie rysunku za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .

Aby zmienić rozmiar wyłącznie aktywnej strony, kliknij przycisk **Bieżąca strona** na pasku właściwości. Aby zmienić rozmiar wszystkich stron, kliknij przycisk **Wszystkie strony** na pasku właściwości.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zmienić rozmiar strony wzdłuż osi pionowej, przeciągnij górny lub dolny uchwyt środkowy.
- Aby zmienić rozmiar strony wzdłuż osi poziomej, przeciągnij lewy lub prawy uchwyt środkowy.
- Aby zmienić rozmiar strony wzdłuż osi poziomej i pionowej zachowując proporcje strony, przeciągnij uchwyt narożny.
- Aby zmienić rozmiar strony równomiernie od środka, przytrzymaj klawisz **Shift** podczas przeciągania uchwytu.

Domyślnie rozmiar sąsiadujących stron jest zmieniany równomiernie od środka.

Można również zmienić rozmiar wielu stron, wybierając strony i przeciągając uchwyty sterujące w oknie rysunku.

Aby automatycznie dopasować rozmiar strony

1 Zaznacz stronę, której rozmiar chcesz zmienić.

2 Kliknij przycisk **Automatycznie dopasuj stronę** na pasku właściwości.

Aby określić odległość między krawędziami strony a grafiką, wprowadź wartość w polu **Margines**.

3 Kliknij **Automatycznie dopasuj stronę**.

Zawartość w warstwach głównych jest ignorowana.

Przycisk **Automatycznie dopasuj stronę** jest nieaktywny, jeśli na warstwach lokalnych nie ma obiektów.

Zmienić pozycję i kolejność stron

Możesz też przesunąć stronę w nowe miejsce w oknie rysunku. Ta opcja jest dostępna tylko w **Niestandardowym** układzie widoku wielu stron. Aby uzyskać więcej informacji na temat trybów widoku wielu stron, patrz sekcja „Aby rozmieścić strony w widoku wielu stron” na stronie 750. Przenoszenie stron w oknie rysunku nie ma wpływu na kolejność stron w dokumencie.

Można zmienić kolejność stron w dokumencie, w tym stron sąsiadujących. Należy jednak pamiętać, że przeniesienie tylko jednej strony sąsiadującej może zmienić strukturę dokumentu, a nawet wygląd stron, które nie są przenoszone.

Aby zmienić pozycję strony

1 W widoku wielu stron (**Widok** ▸ **Widok wielu stron**) kliknij przycisk **Ustawienia widoku wielu stron** w inspektorze **Strony** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Strony**), a następnie kliknij pozycję **Niestandardowy**.

2 Kliknij narzędzie **Wskaźnik** w przyborniku.

3 W oknie rysunku kliknij etykietę nazwy strony, którą chcesz przenieść, a gdy wskaźnik zmieni się na kursor pozycji , przeciągnij stronę do nowej pozycji.

Pozycja stron jest utrzymywana z jednej sesji do następnej.

Po przesunięciu strony w widoku wielu stron można ją przyciągnąć do innej strony tak samo, jak przyciąga się obiekty do elementów strony. Aby włączyć przyciąganie stron do elementów strony (krawędzi, punktów środkowych krawędzi i środka strony), kliknij **Widok** ▸ **Przyciągaj do** ▸ **Strona**.

Aby zmienić kolejność stron

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
  - W inspektorze **Strony** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Strony**) przeciągnij stronę do nowej lokalizacji na liście stron.
  - Na pasku nawigacyjnym przeciągnij kartę strony do nowej lokalizacji.

Domyślnie elementy w inspektorze **Strony** są wyświetlane na liście. Jeśli wolisz pracować z dużymi miniaturami, przeciągnij suwak **Zmień rozmiar listy** w prawo, aż miniatury będą mieć żądany rozmiar.

Aby przesunąć stronę sąsiadującą

1. W inspektorze **Strony** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Strony**) kliknij przycisk **Preferencje**, a następnie kliknij opcję **Pokaż rozkłady stron**, aby wyłączyć polecenie.
2. Przeciągnij stronę sąsiadującą w nowe miejsce na liście stron.



Można również przeciągnąć stronę sąsiadującą, przeciągając kartę strony w nowe miejsce na pasku nawigacyjnym.

Aby przesunąć obie strony sąsiadujące w rozkładzie stron jednocześnie, należy najpierw włączyć polecenie **Pokaż rozkłady stron**.

Zmień nazwę stron

Możliwe jest określenie niestandardowych nazw stron.

Aby zmienić nazwę strony

- W inspektorze **Strony** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Strony**) kliknij dwukrotnie nazwę strony i wpisz nową nazwę.



Można również zmienić nazwę aktywnej strony, klikając **Układ** ▸ **Zmień nazwę strony** i wpisując nazwę w polu **Nazwa strony**.

Można również zmienić nazwę aktywnej strony, klikając z wciśniętym klawiszem Control stronę w inspektorze **Strony**, klikając polecenie **Zmień nazwę** i wpisując nazwę.

Nazwę strony można również zmienić w widoku wielu stron (**Widok** ▸ **Widok wielu stron**), klikając z wciśniętym klawiszem Control etykietę nazwy strony, a następnie klikając polecenie **Zmień nazwę strony** i wpisując nazwę.

Nazwę strony można także zmienić w inspektorze **Obiekty** (**Obiekt** ▸ **Obiekty**), dwukrotnie klikając nazwę strony i wpisując nową.

Znajdź strony

Strony można wyszukiwać według nazwy w inspektorze **Strony** lub, jeśli znasz numer strony, możesz szybko do niej przejść.

Aby znaleźć stronę

- W inspektorze **Strony** (**Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Strony**) wpisz nazwę strony w polu **Wyszukaj**.

Aby przejść do strony

1. Kliknij kolejno **Układ** ▸ **Przejdź do strony**.
2. Wprowadź numer strony i kliknij przycisk **OK**.

Eksportowanie stron

Jeśli strona zawiera projekt, który chcesz udostępnić klientowi, możesz szybko wyeksportować go do często używanych formatów, takich jak PDF, JPEG, PNG, SVG, EPS, TIFF, GIF, BMP, CGM, PSD, WEBP, CDR, AI, DWG i DXF, korzystając z inspektora **Eksportuj**. Więcej informacji na temat eksportowania stron można znaleźć w sekcji „Eksportowanie obiektów i stron” na stronie 925.

Można też duplikować stronę i eksportować ją do nowego dokumentu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby duplikować i eksportować stronę do nowego dokumentu” na stronie 752.

Wstawianie numeru strony

Numery stron można wstawić na bieżącej stronie, na wszystkich stronach, wszystkich stronach nieparzystych lub wszystkich stronach parzystych. W razie wstawiania numerów stron na wielu stronach jest automatycznie tworzona nowa warstwa główna, na której są umieszczane numery stron. Warstwa główna może obejmować wszystkie strony, strony nieparzyste albo strony parzyste. Więcej informacji na temat warstw głównych można znaleźć w sekcji „Tworzenie warstw” na stronie 389.

Numery stron są automatycznie aktualizowane w razie dodania stron do dokumentu lub ich usunięcia.

Numer strony można również wstawić w obrębie istniejącego tekstu ozdobnego lub akapitowego. Jeśli tekst znajduje się na warstwie lokalnej, numer strony zostanie wstawiony tylko na bieżącej stronie. Jeśli tekst znajduje się na warstwie głównej, numer strony stanie się częścią warstwy głównej i zostanie wyświetlony na wszystkich stronach, na których jest widoczna warstwa główna. Więcej informacji na temat tekstu ozdobnego i akapitowego można znaleźć w sekcji „Dodawanie tekstu i manipulowanie nim” na stronie 615.

Jeśli numery stron znajdują się na warstwie głównej, można je ukryć na wybranej stronie.

Można zmienić domyślne ustawienia numerów stron przed wstawieniem numerów stron w dokumencie lub po ich wstawieniu. Można na przykład rozpocząć liczenie stron od określonej liczby innej niż 1. Jest to szczególnie przydatne w razie tworzenia wielu CorelDRAW plików programu, które zostaną połączone w jedną publikację.

Można też ustalić, czy numerowanie stron ma się rozpoczynać od pierwszej czy od innej strony. Ustawienie na przykład początku numerowania stron od strony 3 powoduje, że na stronie 3 będzie podany numer 1. Po wstawieniu nowej strony między stronami 1 i 2 staje się ona nową stroną 2, natomiast dotychczasowa strona 2 staje się stroną 3, czyli tą, na której będzie podany pierwszy numer strony.

Można również wybrać spośród wielu często używanych stylów numerowania stron.

W razie zapisania w formacie CorelDRAW X5 lub wcześniejszym numery stron są zachowywane jako tekst ozdobny z możliwością edycji. Jednak dodanie lub usunięcie strony nie będzie powodować zaktualizowania numeracji stron.

Manipulowanie numerami stron jako obiektami

Numery stron to obiekty typu tekst ozdobny (chyba że zostaną wstawione w tekście akapitowym). Można je modyfikować i manipulować nimi tak samo, jak wszystkimi obiektami typu tekst ozdobny. Można na przykład zmieniać ich rozmiar, skalować je i obracać, zmieniać kolory i stosować względem nich takie efekty, jak wypełnienie teksturą albo cień.

Gdy numer strony znajduje się na warstwie głównej, zastosowanie do niego transformacji wpływa na wszystkie numery stron.

W poniższej tabeli podano różne sposoby manipulowania numerami stron jako obiektami.

W tym celu	Więcej informacji można znaleźć w sekcji
Zmienić rozmiar numeru strony i skalować go	„Transformacje obiektów” na stronie 330
Obrócić numer strony	„Transformacje obiektów” na stronie 330
Utworzyć odbicie lustrzane numeru strony	„Transformacje obiektów” na stronie 330
Zmienić kolor numeru strony	„Wybieranie kolorów” na stronie 418
Zastosować teksturę do numeru strony	„Wypełnienia teksturą” na stronie 447

W tym celu	Więcej informacji można znaleźć w sekcji
Zastosować cień do numeru strony	„Dodawanie cieni i cieni wewnętrznych” na stronie 589

Aby wstawić numer strony

- Kliknij kolejno **Układ** ▸ **Wstaw numer strony** i wybierz jedną z następujących opcji:
  - **Na warstwie aktywnej** — umożliwia wstawienie numeru strony na warstwie obecnie zaznaczonej w inspektorze **Obiekty**. Jeśli aktywna warstwa to warstwa główna, numery stron zostaną wstawione na wszystkich stronach dokumentu, na których warstwa główna jest widoczna. Jeśli aktywna warstwa to warstwa lokalna, numer strony zostanie wstawiony tylko na bieżącej stronie.
  - **Na wszystkich stronach** — umożliwia wstawienie numerów stron na wszystkich stronach. Numer strony jest wstawiany na nowej warstwie głównej obejmującej wszystkie strony.
  - **Na wszystkich stronach nieparzystych** — umożliwia wstawienie numerów stron na wszystkich stronach nieparzystych. Numer strony jest wstawiany na nowej warstwie głównej obejmującej strony nieparzyste.
  - **Na wszystkich stronach parzystych** — umożliwia wstawienie numerów stron na wszystkich stronach parzystych. Numer strony jest wstawiany na nowej warstwie głównej obejmującej strony parzyste.

  Domyślnie numer strony jest wyśrodkowany w dolnej części strony.



W inspektorze **Obiekty** numer strony jest wyświetlany jako tekst ozdobny o nazwie „Numer strony”.

Numery stron na stronach nieparzystych można wstawić, tylko jeśli bieżąca strona jest nieparzysta, a na stronach parzystych — tylko jeśli bieżąca strona jest parzysta.



Numer strony można przesunąć w dowolne miejsce strony, zaznaczając go narzędziem **Wskaźnik** i przeciągając w nowe miejsce. Jeśli numer strony zostanie przesunięty poza stronę rysunku, zmieni się on w ogólny znak numeru (#). Jeśli następnie zostanie umieszczony na innej stronie, zmieni się we właściwy numer tej strony.

Numer strony można też wstawić w istniejącym obiekcie tekstowym. Używając narzędzia **Tekst**, wpisz tekst ozdobny albo akapitowy. Po umieszczeniu wskaźnika w obiekcie tekstowym kliknij kolejno **Układ** ▸ **Wstaw numer strony** ▸ **Na warstwie aktywnej**. Numer strony jest dodawany jako część istniejącego tekstu i nie pojawia się jako osobny obiekt w inspektorze **Obiekty**.

Aby ukryć numer strony na jednej stronie

1. Zaznacz stronę w inspektorze **Obiekty**.

   Jeżeli nie otwarto inspektora **Obiekty**, kliknij **Obiekt** ▸ **Obiekty**.
2. W widoku **stron, warstw i obiektów** wybierz stronę.
3. Kliknij przycisk **Preferencje** i kliknij opcję **Pokaż warstwy główne na stronach**.
4. Kliknij zaznaczoną stronę, wskaż warstwę główną, która zawiera numerację stron i kliknij ikonę **Pokaż lub ukryj** .

   Aplikacja ukryje numer bieżącej strony, ale strona będzie nadal uwzględniana w numeracji. Numery pozostałych stron będą nadal wyświetlane.

Aby zmodyfikować ustawienia numerów stron

1. Kliknij kolejno **Układ** ▸ **Ustawienia numeru strony**.
2. W oknie dialogowym **Ustawienia numeru strony** wybierz dowolną z poniższych opcji.
   - **Zacznij od numeru** — umożliwia rozpoczęcie numeracji stron od określonego numeru.

- **Zacznij na stronie** — umożliwia określenie strony, od której zacznie się numeracja stron.
- **Styl** — umożliwia wybranie jednego z powszechnie stosowanych stylów numerów stron.

CorelDRAW® 2025

Narzędzia układu

Można dostosowywać i wyświetlać siatki i prowadnice strony, ułatwiające organizację obiektów i umieszczanie ich dokładnie w odpowiednim miejscu. Projektując biuletyn, można na przykład ustawić wymiary stron i utworzyć prowadnice określające położenie kolumn oraz tekstu nagłówka. Określając układ reklamy, można wyrównać grafikę i tekst wzdłuż prowadnic oraz rozmieścić elementy graficzne na siatce. W pozycjonowaniu siatek, prowadnic oraz obiektów są pomocne linijki o dowolnie wybranych jednostkach miary skali. Można także dodawać i usuwać strony.

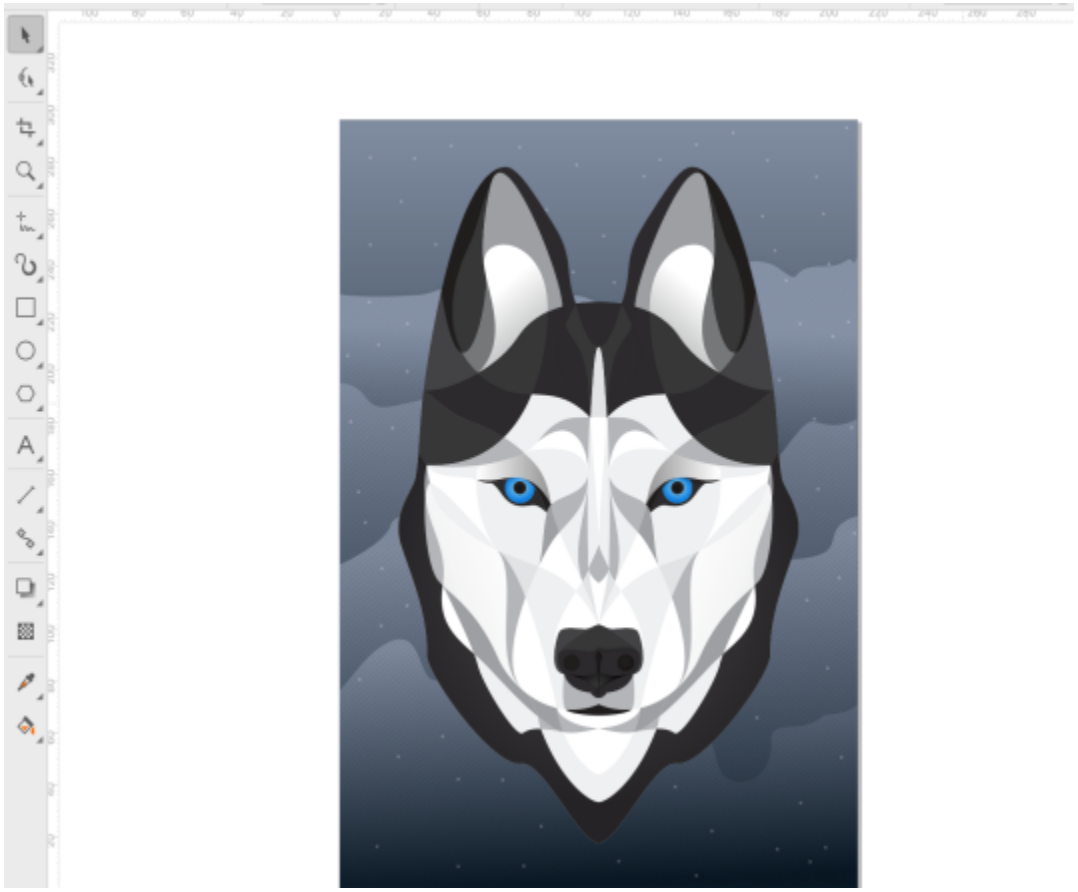
Narzędzia i ustawienia układu strony można swobodnie dostosowywać i używać jako domyślnych podczas tworzenia innych rysunków.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Linijki” (stronie 763)
- „Siatka dokumentu i siatka pikseli” (stronie 765)
- „Siatka bazowa” (stronie 767)
- „Ustawianie prowadnic” (stronie 767)
- „Modyfikowanie prowadnic” (stronie 770)
- „Skala rysunku” (stronie 771)

Linijki

Dla ułatwienia dokładnego rysowania, zmieniania rozmiaru i wyrównywania obiektów w oknie rysunku można wyświetlić linijki. Linijki można ukryć lub przesunąć w inne miejsce w oknie rysunku. Ustawienia linijek również można dostosować do własnych potrzeb. Można na przykład ustawić początek linijki, wybrać jednostkę miary i określić, ile znaczników lub kresek będzie wyświetlanych w obrębie znacznika pełnej jednostki.



W programie CorelDRAW jednostki stosowane do linijek są domyślnie używane do duplikowania i podsuwania. Wartość domyślną można zmienić i określić inne jednostki dla tych i innych parametrów. Więcej informacji na temat podsuwania można znaleźć w sekcji „Ustawianie pozycji obiektów” na stronie 349.

Aby ukryć lub wyświetlić linijki

- Kliknij kolejno **Widok** ▸ **Linijki**.

  Znacznik wyboru obok polecenia **Linijki** oznacza, że linijki są wyświetlane.

Aby dopasować ustawienia linijek

1. Kliknij kolejno pozycje **Układ** ▸ **Dokument Preferencje**.
2. Kliknij **Linijki**.
3. W obszarze **Jednostki** wybierz jednostkę miary z listy **Poziomo**.

   Aby używać innej jednostki miary dla linijki pionowej, wyłącz opcję **Takie same jednostki dla poziomych i pionowych linijek** i wybierz jednostkę z listy **W pionie**.
4. W obszarze **Początek układu** wpisz wartości w następujących polach:
   - **Pozioma**
   - **Pionowa**
5. Wpisz wartość w polu **Wielkość** w obszarze **Odstępy podziałki**.

Jeśli zostały zmienione jednostki miary linijek, automatycznie zmienią się jednostki miary odległości podsuwania, o ile wcześniej nie usunięto zaznaczenia pola wyboru **Te same jednostki dla odległości podsuwania** w obszarze **Podsuwanie**.

Ustawienia linijek można otworzyć bezpośrednio, klikając dwa razy daną linijkę.

Ustawienia podsuwania można określić, wpisując wartości w polach **Podsuwanie, Szybkie podsuwanie** oraz **Mikropodsuwanie** w obszarze **Podsuwanie**.

Siatka dokumentu i siatka pikseli

Siatka dokumentu to grupa nieprzeznaczonych do druku, przecinających się linii, które można wyświetlić w oknie rysunku. Siatka dokumentu pomaga przy precyzyjnym ustawianiu i umieszczaniu obiektów.

Wygląd siatki dokumentu można zmodyfikować, zmieniając sposób jej wyświetlania oraz odstępy. Siatkę dokumentu można wyświetlić w postaci linii lub punktów. Opcje odstępów umożliwiają określenie odległości między liniami siatki. Opcje odstępów są oparte na jednostkach miary linijki. Na przykład jeśli jednostką miary linijki jest cal, to opcje odstępów są oparte na calach.

Jeśli jednostka miary linijki ustawiona jest na piksele lub jeśli włączony został Widok Piksele, można określić kolor i krycie siatki pikseli. Siatka pikseli to seria przecinających się linii, które pokazują poszczególne piksele w dokumencie. Aby uzyskać więcej informacji na temat widoku Piksele, zobacz „Tryby widoku” na stronie 79. Domyślnie lewy dolny róg strony dokumentu jest wyrównany do siatki pikseli, co pomaga tworzyć obiekty idealne do wyświetlania w Internecie.

Możliwe jest też przyciąganie obiektów do siatki dokumentu lub siatki pikseli, tak aby podczas przesuwania były one wyrównywane do linii siatki.



Efekt szachownicy na tej grafice utworzono za pomocą siatki dokumentu.

Aby wyświetlić lub ukryć siatkę dokumentu

- Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Siatka** ▸ **Siatka dokumentu**.

  Znacznik wyboru obok polecenia **Siatka dokumentu** oznacza, że siatka dokumentu jest wyświetlana.

Aby ustawić wyświetlanie siatki dokumentu i odstępy

1. Kliknij kolejno pozycje **Układ** ▸ **Dokument Preferencje**.
2. W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Siatka**.
3. Zaznacz pole wyboru **Pokaż siatkę jako** i wybierz z jedną z następujących opcji:

- **Linie**
- **Punkty**

4 W obszarze **Siatka dokumentu** wpisz wartość w polu **Poziomo**.

Aby zmienić wielkość odstępów siatki lub liczbę linii wyświetlanych na jednostkę miary, należy wybrać opcję z listy. Opcje te są oparte na jednostkach miary używanych w odniesieniu do linijki.

5 Wpisz odpowiednią wartość w polu **W pionie**.



Jednostka miary odstępów siatki jest jednostką stosowaną do linijek. Więcej informacji na temat ustawień linijek można znaleźć w sekcji „Aby dopasować ustawienia linijek” na stronie 764.

Aby zmienić kolor i styl siatki pikseli

1 Kliknij kolejno pozycje **Układ** ▸ **Dokument Preferencje**.

2 Kliknij **Siatka**.

3 W obszarze **Siatka pikseli** otwórz selektor **Kolor** i kliknij kolor.

4 Przesuń suwak **Krycie** w prawo, aby zwiększyć krycie siatki.

Można również

Włącz lub wyłącz przyciąganie do pikseli	Zaznacz lub odznacz pole wyboru **Przyciągaj do pikseli**.
Pokaż lub ukryj siatkę pikseli (przy powiększeniu 800% lub więcej)	Zaznacz lub odznacz pole wyboru **Pokaż siatkę w przybliżeniu 800% lub większym**. Aby zobaczyć efekt, przełącz się na widok pikseli (**Widok** ▸ **Piksele**) i powiększ do 800% lub więcej.
Wyrównaj środek strony do siatki pikseli (przydatne przy zapisywaniu plików do wcześniejszych wersji CorelDRAW)	Odznacz pole wyboru **Wyrównaj stronę z siatką pikseli**. Ustawienie **Wyrównaj stronę do siatki pikseli** wyrównuje lewy dolny róg strony z siatką pikseli, aby pomóc w tworzeniu i eksportowaniu doskonałych projektów. Odznacz to pole wyboru tylko wtedy, gdy planujesz zapisać plik we wcześniejszej wersji programu CorelDRAW.

Aby ustawić przyciąganie obiektów do siatki dokumentu

1 Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Przyciągaj do** ▸ **Siatka dokumentu**.

2 Przenieś obiekty za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .

Aby ustawić przyciąganie obiektów do siatki pikseli

1 Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Przyciągaj do** ▸ **Piksele**.

2 Przenieś obiekty za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .

Ta opcja jest dostępna, tylko jeśli jest włączony widok pikseli. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Tryby widoku” na stronie 79.

Siatka bazowa

Prowadnice siatki bazowej przebiegają w poprzek strony rysunku i mają układ notesu w linie. Można wyświetlić lub ukryć siatkę bazową, włączyć lub wyłączyć przyciąganie, zmienić kolor siatki i ustawić odstępy między wierszami. Domyślnie odstępy między wierszami wynoszą 14 punktów. Do siatki bazowej można przyciągać wszystkie obiekty, natomiast wyrównywać do siatki bazowej można tylko ramki tekstu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wyrównywanie tekstu do siatki bazowej” na stronie 625.

Aby wyświetlić lub ukryć siatkę bazową

- Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Siatka** ▸ **Siatka bazowa**.

  Znacznik wyboru obok polecenia **Siatka bazowa** oznacza, że siatka bazowa jest wyświetlana.

Aby ustawić odstępy i kolor siatki bazowej

1. Kliknij kolejno pozycje **Układ** ▸ **Dokument Preferencje**.
2. W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Siatka**.
3. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Ustawić odstępy	W obszarze **Siatka bazowa** wpisz wartość w polu **Odstępy**.
Ustawić odległość od góry	Wpisz wartość w polu **Zacznij od góry**. Ustawienie tej wartości na 0 powoduje, że pierwsza linia siatki bazowej pokrywa się z górną krawędzią strony rysunku.
Ustawić kolor	Otwórz selektor **Kolor** i wybierz kolor.

Aby włączyć lub wyłączyć przyciąganie do siatki bazowej

- Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Przyciągaj do** ▸ **Siatka bazowa**.

  Znacznik wyboru obok polecenia **Siatka bazowa** wskazuje, że przyciąganie jest włączone.

Możesz też kliknąć **Układ** ▸ **Dokument Preferencje**, **Siatka**, i zaznaczyć lub odznaczyć pole wyboru **Przyciągaj do siatki** w obszarze **Siatka bazowa**.

Ustawianie prowadnic

Prowadnice to linie, które można umieścić w dowolnym miejscu okna rysunku w celu łatwiejszego rozmieszczania obiektów. W niektórych aplikacjach prowadnice nazywane są liniami pomocniczymi.

Istnieją trzy typy prowadnic: pionowe, poziome i ustawione pod kątem. Domyślnie w aplikacji są wyświetlane prowadnice dodawane do okna rysunku, lecz w dowolnym momencie można je ukryć. Jako prowadnic można używać obiektów.

Prowadnice można ustawić dla pojedynczych stron, jak i dla całego dokumentu. Więcej informacji na temat prowadnic lokalnych i głównych można znaleźć w sekcji „Warstwy lokalne i główne” na stronie 390.

Prowadnice można dodawać w dowolnych miejscach; jednak można wybrać też dodanie wzorców prowadnic. Istnieją dwa rodzaje wzorców prowadnic: wzorce firmy Corel oraz wzorce zdefiniowane przez użytkownika. Przykładowymi wzorcami firmy Corel są prowadnice wyświetlane z jednocalowym marginesem lub przy ramkach kolumn biuletynu. Wzorce zdefiniowane przez użytkownika to prowadnice, których położenie zostało określone przez użytkownika. Można na przykład dodać wzorce prowadnic wyświetlające marginesy o zadanej odległości lub ograniczające układ kolumn albo siatkę. Prowadnice można w dowolnej chwili usunąć.

Można włączyć przyciąganie obiektów do prowadnic — przy zbliżeniu do prowadnicy obiekt będzie mógł zostać wyłącznie wyśrodkowany na prowadnicy lub umieszczony po jednej z jej stron.

Jednostka miary używana dla prowadnic jest zawsze taka sama jak dla linijek. Więcej informacji na temat ustawień linijek można znaleźć w sekcji „Aby dopasować ustawienia linijek” na stronie 764. Domyślnie wszystkie prowadnice są wyświetlane w skali rysunku określonej w oknie dialogowym Edytuj skalę. Można nie wyświetlać współrzędnych prowadnic w skali, lecz pokazywać rzeczywiste położenie prowadnicy na stronie.



Prowadnice można umieszczać w oknie rysunku w celu ułatwienia określania położenia obiektów.

Aby wyświetlić lub ukryć prowadnice

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

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

Prowadnice można też wyświetlić lub ukryć, klikając kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Prowadnice**, a następnie klikając przycisk **Pokaż lub ukryj prowadnice** .

Możesz też uzyskać dostęp do dodatkowych prowadnic klikając opcję **Układ** ▸ **Dokument Preferencje**, a następnie klikając **Prowadnice** w lewym panelu okna dialogowego, które się pojawi.

Aby dodać poziomą lub pionową prowadnicę

1. Kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Prowadnice**.
2. Z pola listy **Typ prowadnic** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Pozioma**
   - **Pionowa**

3 Określ położenie prowadnicy w polu **x** lub **y** .

4 Kliknij **Dodaj**.



Inną metodą dodania prowadnicy jest przeciągnięcie jej z linijki poziomej lub pionowej do okna rysunku.

Aby dodać prowadnicę pod kątem,

1 Kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Prowadnice**.

2 Z pola listy **Typ prowadnicy** wybierz opcję **Pod kątem**.

3 Określ położenie prowadnicy w polach **x** i **y**.

4 Wprowadź wartość w polu **Kąt obrotu**.

5 Kliknij **Dodaj**.



Inną metodą dodania prowadnicy ustawionej pod kątem jest przeciągnięcie jej z linijki poziomej lub pionowej w oknie rysunku i wpisanie wartości w polu **Kąt obrotu** na pasku właściwości.

Aby użyć obiektu jako prowadnicy

1 W inspektorze **Obiekty** na odpowiedniej stronie kliknij warstwę **Prowadnice**.

Jeżeli nie otwarto inspektora **Obiekty**, kliknij **Obiekt** ▸ **Obiekty.**

2 Narysuj i umieść w wybranym miejscu obiekt, który ma służyć jako prowadnica.



Obiekt pojawi się jako prowadnica niestandardowa w inspektorze **Prowadnice**.

Nie można edytować prowadnic niestandardowych w inspektorze **Prowadnice**.

Aby ustawić prowadnice dla całego dokumentu

1 W inspektorze **Obiekty** w elemencie **Strona główna** kliknij **Prowadnice (wszystkie strony)**.

Jeżeli inspektora **Obiekty** nie jest otwarte, kliknij **Obiekt** ▸ **Obiekty**.

2 W oknie rysunku dodaj odpowiednie prowadnice.



Prowadnice ustawione w warstwie **Prowadnice (wszystkie strony)** na **stronie głównej** są wyświetlane na wszystkich stronach tego dokumentu. Są to dodatkowe prowadnice wyświetlane wraz z innymi prowadnicami ustawionymi dla pojedynczych stron.

Aby dodać wzorce prowadnic

1 Kliknij kolejno pozycje **Układ** ▸ **Dokument Preferencje**.

2 W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Prowadnice**.

3 Kliknij Wzorce.

4 Z pola listy **Typ wzorca** wybierz jedną z następujących opcji:

- **Wzorce programu Corel**
- **Wzorce zdefiniowane przez użytkownika**

5 Określ ustawienia prowadnic przez zaznaczenie odpowiednich pól wyboru.

Jeśli włączono opcję **Wzorce zdefiniowane przez użytkownika**, podaj wartości w obszarach **Marginesy, Kolumny** lub **Siatka**.

Aby usunąć prowadnicę

1. Kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Prowadnice**.
2. Wybierz prowadnicę z listy.
   Przytrzymanie klawisza **Command** powoduje wybór kilku prowadnic.
3. Kliknij przycisk **Usuń** .

Pojedyncze prowadnice można też usuwać, przeciągając je poza okno rysunku lub klikając prowadnicę za pomocą narzędzia **Wskaźnik** i naciskając przycisk **Usuń**.

Aby usunąć wzorzec prowadnicy, kliknij kolejno pozycje **Układ** ▸ **Preferencje dokument**. W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Prowadnice**, a następnie kliknij **Wzorce**. Usuń zaznaczenie pola wyboru odpowiadającego prowadnicy, którą chcesz usunąć.

Aby przyciągnąć obiekt do prowadnic,

1. Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Przyciągaj do** ▸ **Prowadnice.**
2. Przeciągnij obiekt do prowadnicy.

Aby przyciągnąć do prowadnicy środek obiektu, zaznacz obiekt i przesuwaj nad prowadnicą, dopóki jego środek nie zostanie przyciągnięty do prowadnicy.

Można również ustawić obiekty i edytowalne obszary do przyciągania do linii prowadzenia, klikając kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Prowadnice** i klikając przycisk **Przyciągaj do prowadnic** lub naciskając kombinację klawiszy **Shift** + **Command** + **G**.

Aby wyświetlić rzeczywistą pozycję prowadnicy na stronie

1. Kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Prowadnice**.
2. Kliknij przycisk **Preferencje** , a następnie kliknij **Pokaż w skali**, aby wyłączyć polecenie.

Współrzędna prowadnicy nie odpowiada już wartości na pasku właściwości i linijkach. Na przykład, jeżeli skala rysunku wynosi 1:100, po wyłączeniu polecenia **Pokaż w skali** prowadnica ustawiona na 100 mm w skali pojawi się na 1 mm.

Modyfikowanie prowadnic

Dodaną prowadnicę można zaznaczać, przesuwać, obracać lub zablokować w danym miejscu. Można też zmieniać styl linii i kolor prowadnic.

Aby zaznaczyć prowadnicę

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zaznaczyć pojedynczą prowadnicę	Kliknij prowadnicę za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zaznaczyć wszystkie prowadnice na stronie	Kliknij kolejno **Edycja** ▸ **Zaznacz wszystko** ▸ **Prowadnice**. Spowoduje to zaznaczenie zarówno prowadnic głównych, jak i lokalnych.

Aby przesunąć lub obrócić prowadnicę

1. Kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Prowadnice**.
2. Wybierz prowadnicę.
3. Wykonaj dowolne z poniższych zadań.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przesunąć prowadnicę	Określ położenie prowadnicy w polach **x** i **y** a następnie kliknij przycisk **Modyfikuj**. Możesz też przeciągnąć prowadnicę w nowe miejsce w oknie rysunku.
Obrócić prowadnicę	Wybierz opcję **Pod kątem** z pola listy **Typ prowadnicy**, wprowadź wartość w polu **Kąt obrotu**, a następnie kliknij **Modyfikuj**. Możesz także dwukrotnie kliknąć prowadnicę za pomocą narzędzia **Wskaźnik** , a następnie obrócić ją, gdy pojawią się uchwyty pochylania.

Aby zablokować lub odblokować prowadnicę

- i wybierz opcję **Zablokuj** lub **Odblokuj**.

Można też kliknąć pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Prowadnice** i kliknąć przycisk **Zablokuj prowadnicę** .

Aby ustawić styl i kolor linii prowadnicy

1. Kliknij **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Prowadnice**.
2. Otwórz selektor **Kolor prowadnic**, a następnie wybierz kolor prowadnicy.
3. Otwórz selektor **Styl prowadnic**, a następnie wybierz styl linii.

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. Wzorzec skali rysunki pozwala ustawić typową skalę, np. 1:2 albo 1:10. Dzięki niestandardowej skali rysunku dowolna odległość na stronie może odpowiadać rzeczywistej odległości. Można też określić skalę dokładniej, stosując części dziesiętne, np. 4,5:10,6.

Po zmianie skali rysunku aplikacja automatycznie dostosowuje rozmiar obiektu i szerokość obrysu wyświetlane na rysunku, aby odzwierciedlić nową skalę reprezentującą rozmiar świata. Nowe wyświetlane wartości są obliczane przez pomnożenie oryginalnego rozmiaru przez nowy współczynnik skali. Poniższy przykład pokazuje, jak zmieniają się pomiary odległości strony, gdy skala rysunku zmienia się z 1:1 na 1:100. Ustawmy współczynnik skali na 1:1 i narysujmy prostokąt o wymiarach 50 mm na 100 mm reprezentujący kontener transportowy o wymiarach 5 m na 10 m. Jeśli ustawimy współczynnik skali na 1:100, szerokość i wysokość prostokąta wyświetlanego na rysunku zmienią się w następujący sposób:

50 mm x 100 = 5000 mm

100 mm x 100 = 10000 mm

Jeśli jednostki dokumentu są ustawione na metry, wymiary prostokąta będą wyświetlane jako 5 m x 10 m. Zależność między współczynnikiem skali a wymiarami rysunku pozwala na zachowanie dokładnych wymiarów rzeczywistych w skalowanych rysunkach.

Skale rysunku są szczególnie przydatne w przypadku tworzenia rysunków technicznych lub architektonicznych zawierających linie wymiarowe. Więcej informacji na temat linii wymiarowych można znaleźć w sekcji „Linie łączników i linie objaśnień” na stronie 175.

Aby wybrać skalę rysunku

1. Kliknij kolejno pozycje **Układ** ▸ **Dokument Preferencje**.
2. W oknie dialogowym **Preferencje** kliknij **Linijki** w lewym okienku.
3. Kliknij opcję **Edytuj skalę** w prawym oknie.
4. W oknie dialogowym **Skala rysunku** wybierz skalę rysunku z listy **Typowe skale**.
   Aby stworzyć niestandardową skalę rysunku, wybierz opcję **Niestandardowe** z listy **Typowe skale** i określ odpowiednie ustawienia.



Przycisk **Edytuj skalę** nie jest wyświetlany, jeśli jednostką miary linijki są piksele.

Jeśli skala jest inna niż 1:1, linijka pionowa będzie miała zawsze te same jednostki, co linijka pozioma.



Tabele

Tabela umożliwia uporządkowane przedstawienie tekstu lub obrazków na rysunku. Tabelę można narysować lub utworzyć ją z tekstu akapitowego. Wygląd tabeli można w prosty sposób zmienić, modyfikując jej właściwości i formatowanie. Ponadto tabele są obiektami, więc można nimi manipulować w różny sposób. Istniejące tabele można również importować z pliku tekstowego lub arkusza kalkulacyjnego.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Dodaj tabele” (stronie 773)
- „Zaznaczanie i przenoszenie tabel oraz poruszanie się po ich elementach” (stronie 775)
- „Wstawianie i usuwanie wierszy oraz kolumn tabeli” (stronie 777)
- „Zmienianie rozmiaru komórek, wierszy i kolumn tabeli” (stronie 779)
- „Formatowanie tabel i komórek” (stronie 780)
- „Tekst w tabelach” (stronie 783)
- „Przekształcanie tabel w tekst” (stronie 784)
- „Scalanie i dzielenie tabel oraz komórek” (stronie 785)
- „Manipulowanie tabelami jako obiektami” (stronie 786)
- „Dodawanie obrazków, grafik i tła do tabel” (stronie 787)
- „Importowanie tabel” (stronie 787)

Dodaj tabele

W programie CorelDRAW można dodawać tabele do rysunków w celu tworzenia strukturalnych układów tekstów i obrazków. Tabelę można narysować lub utworzyć ją z istniejącego tekstu.



W tym przykładzie tabelę wykorzystano do uporządkowania treści.

Aby dodać tabelę do rysunku

1 Kliknij narzędzie **Tabela** .

2 Wpisz wartości w polach **Wiersze i kolumny** na pasku właściwości.
Wartość wpisana w górnej części określa liczbę wierszy, a wartość w dolnej części — liczbę kolumn.

3 Przeciągnij wskaźnik myszy po przekątnej, aby narysować tabelę.

Aby utworzyć tabelę, można również kliknąć kolejno pozycje **Tabela** ▸ **Utwórz nową tabelę** i wpisać wartości w polach **Liczba wierszy**, **Liczba kolumn**, **Wysokość** i **Szerokość**.

Aby utworzyć tabelę z tekstu

1 Kliknij narzędzie **Wskaźnik** .

2 Zaznacz tekst, który chcesz przekształcić w tabelę.

3 Kliknij kolejno pozycje **Tabela** ▸ **Przekształć tekst w tabelę**.

4 W obszarze **Utwórz kolumny na podstawie następujących separatorów** wybierz jedną z następujących opcji:

- **Przecinki** — na podstawie umieszczenia przecinków i znaków akapitu tworzy odpowiednio kolumny i wiersze.
- **Tabulatory** — na podstawie umieszczenia tabulatorów i znaków akapitu tworzy odpowiednio kolumny i wiersze.
- **Znaki akapitu** — w miejscu umieszczenia znaków akapitu tworzy kolumny.
- **Zdefiniowane przez użytkownika** — na podstawie umieszczenia określonych znaków i znaków akapitu tworzy odpowiednio kolumny i wiersze.

W przypadku włączenia opcji **Zdefiniowane przez użytkownika** w polu **Zdefiniowane przez użytkownika** należy wpisać znak.

Jeśli w polu **Zdefiniowane przez użytkownika** nie zostanie wpisany znak, utworzona zostanie tylko jedna kolumna, a każdy akapit tekstu będzie stanowił wiersz tabeli.

Można również przekształcić tabelę w tekst. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby przekształcić tabelę w tekst” na stronie 784.

Zaznaczanie i przenoszenie tabel oraz poruszanie się po ich elementach

Przed wstawieniem wierszy lub kolumn, zmianą właściwości obramowania tabeli, dodaniem koloru wypełnienia tła lub edytowaniem innych właściwości tabeli należy zaznaczyć tabelę, wiersze, kolumny lub komórki. Zaznaczone wiersze i kolumny można przenosić w nowe miejsca w tabeli. Można również skopiować lub wyciąć wiersz lub kolumnę i wkleić je do innej tabeli. Ponadto podczas edytowania tekstu w komórkach można poruszać się pomiędzy komórkami oraz ustawić kierunek, w którym klawisz **Tab** będzie umożliwiał poruszanie się w tabeli.

Aby zaznaczyć tabelę, wiersz lub kolumnę

1 Kliknij narzędzie **Tabela** , a następnie kliknij tabelę.

2 Wykonaj dowolne z poniższych zadań.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zaznaczyć tabelę	Kliknij kolejno pozycje **Tabela** ▸ **Zaznacz** ▸ **Tabela**.
Zaznaczyć wiersz	Kliknij kolejno pozycje **Tabela** ▸ **Zaznacz** ▸ **Wiersz**.
Zaznaczyć kolumnę	Kliknij kolumnę i kliknij kolejno **Tabela** ▸ **Zaznacz** ▸ **Kolumna**.
Zaznaczyć całą zawartość tabeli	Umieść wskaźnik narzędzia **Tabela** w lewym górnym rogu tabeli, a gdy wyświetlona zostanie strzałka ukośna , kliknij.
Użyć skrótu klawiaturowego do zaznaczenia tabeli	Umieść wskaźnik narzędzia **Tabela** w komórce i naciśnij kombinację klawiszy **Command + A + A**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zaznaczyć interakcyjnie wiersz	Umieść wskaźnik narzędzia **Tabela** na obramowaniu tabeli, po lewej stronie wiersza, który chcesz zaznaczyć. Aby zaznaczyć wiersz, po wyświetleniu poziomej strzałki kliknij obramowanie.
Zaznaczyć interakcyjnie kolumnę	Umieść wskaźnik narzędzia **Tabela** na górnym obramowaniu kolumny, którą chcesz zaznaczyć. Aby zaznaczyć kolumnę, po wyświetleniu pionowej strzałki kliknij obramowanie.

Aby wybrać komórki tabeli

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybrać komórkę tabeli	Kliknij narzędzie **Tabela**, kliknij tabelę i kliknij komórkę. Następnie kliknij kolejno **Tabela** ▸ **Wybierz** ▸ **Komórka**.
Wybrać sąsiadujące ze sobą komórki tabeli	Używając narzędzia **Kształt** kliknij wewnątrz pierwszej komórki do zaznaczenia, a następnie przeciągnij nad sąsiadującymi komórkami, które również mają zostać wybrane.
Wybrać komórki tabeli, które nie sąsiadują ze sobą	Kliknij tabelę, używając narzędzia **Tabela**. Następnie przytrzymaj klawisz **Command** i kliknij każdą komórkę tabeli, która ma zostać zaznaczona.

Komórkę można również wybrać, umieszczając wskaźnik narzędzia **Tabela** w pustej komórce i naciskając **klawisze**

Aby przenieść wiersz lub kolumnę tabeli

1. Zaznacz wiersz lub kolumnę, które chcesz przenieść.
2. Przeciągnij wiersz lub kolumnę do innego położenia w tabeli.

Aby przenieść wiersz do innej tabeli

1. Zaznacz wiersz tabeli, który chcesz przenieść.
2. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wytnij**.
3. Zaznacz wiersz w innej tabeli.
4. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej**.
5. Wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Zamień zaznaczony wiersz**
   - **Wstaw powyżej zaznaczonego wiersza**
   - **Wstaw poniżej zaznaczonego wiersza**

Aby przenieść kolumnę tabeli do innej tabeli

1. Zaznacz kolumnę tabeli, którą chcesz przenieść.
2. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wytnij**.
3. Zaznacz kolumnę w innej tabeli.
4. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej**.
5. Wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Zamień zaznaczoną kolumnę**
   - **Wstaw na lewo od zaznaczonej kolumny**
   - **Wstaw na prawo od zaznaczonej kolumny**

Aby przejść do następnej komórki tabeli

- Umieść wskaźnik narzędzia **Tabela** w komórce i naciśnij klawisz **Tab**.

  Jeśli używasz klawisza **Tab** w tabeli po raz pierwszy, to na liście **Kolejność tabulacji** musisz wybrać kolejność tabulacji.



Przejście do kolejnej komórki tabeli za pomocą klawisza **Tab** jest możliwe wyłącznie po włączeniu opcji **Przejście do następnej komórki** w oknie dialogowym **Opcje klawisza Tab**.

Aby zmienić kierunek poruszania się za pomocą klawisza Tab

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Narzędzia**.
2. W lewym oknie okna dialogowego kliknij **Tabela**.
3. Włącz opcję **Przejście do następnej komórki**.
4. Z listy **Kolejność tabulacji** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Od lewej do prawej, od góry do dołu**
   - **Od prawej do lewej, od góry do dołu**



Włączając opcję **Wstawienie znaku tabulacji w bieżącej komórce**, można zaprogramować wstawianie znaku tabulacji w tekście tabeli za pomocą klawisza **Tab**.

Wstawianie i usuwanie wierszy oraz kolumn tabeli

W tabeli można wstawiać i usuwać wiersze i kolumny.

Aby wstawić wiersz tabeli

1. Zaznacz wiersz w tabeli.
2. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wstawić wiersz powyżej zaznaczonego wiersza	Kliknij kolejno pozycje **Tabela** ▸ **Wstaw** ▸ **Wiersz powyżej**.
Wstawić wiersz poniżej zaznaczonego wiersza	Kliknij kolejno pozycje **Tabela** ▸ **Wstaw** ▸ **Wiersz poniżej**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wstawić wiele wierszy powyżej zaznaczonego wiersza	Kliknij kolejno pozycje **Tabela** ▸ **Wstaw** ▸ **Wstaw wiersze**, wpisz wartość w polu **Liczba wierszy**, a następnie włącz opcję **Powyżej zaznaczenia**.
Wstawić wiele wierszy poniżej zaznaczonego wiersza	Kliknij kolejno pozycje **Tabela** ▸ **Wstaw** ▸ **Wstaw wiersze**, wpisz wartość w polu **Liczba wierszy**, a następnie włącz opcję **Poniżej zaznaczenia**.



Przy korzystaniu z poleceń **Wiersz powyżej** lub **Wiersz poniżej** dostępnych w menu **Tabela** ▸ **Wstaw**, liczba wstawianych wierszy zależy od liczby zaznaczonych wierszy. Przykładowo jeśli zaznaczone zostały dwa wiersze, to w tabeli zostaną wstawione dwa wiersze.

Aby wstawić kolumnę tabeli

1. Zaznacz kolumnę.
2. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wstawić kolumnę na lewo od zaznaczonej kolumny	Kliknij kolejno pozycje **Tabela** ▸ **Wstaw** ▸ **Kolumna na lewo**.
Wstawić kolumnę na prawo od zaznaczonej kolumny	Kliknij kolejno pozycje **Tabela** ▸ **Wstaw** ▸ **Kolumna na prawo**.
Wstawić wiele kolumn na lewo od zaznaczonej kolumny	Kliknij kolejno pozycje **Tabela** ▸ **Wstaw** ▸ **Wstaw kolumny**, wpisz wartość w polu **Liczba kolumn** i włącz opcję **Na lewo od zaznaczenia**.
Wstawić wiele kolumn na prawo od zaznaczonej kolumny	Kliknij kolejno pozycje **Tabela** ▸ **Wstaw** ▸ **Wstaw kolumny**, wpisz wartość w polu **Liczba kolumn** i włącz opcję **Na prawo od zaznaczenia**.



Przy korzystaniu z poleceń **Kolumna na lewo** lub **Kolumna na prawo** dostępnych w menu **Tabela** ▸ **Wstaw**, liczba wstawianych kolumn zależy od liczby zaznaczonych kolumn. Przykładowo jeśli zaznaczone zostały dwie kolumny, to w tabeli zostaną wstawione dwie kolumny.

Aby usunąć wiersz lub kolumnę z tabeli

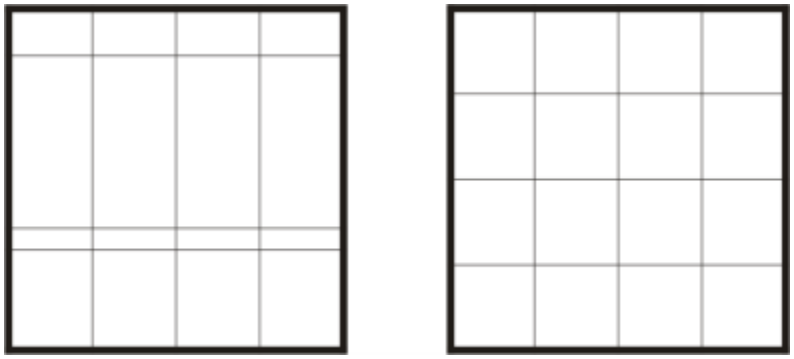
1. Zaznacz wiersz lub kolumnę, które chcesz usunąć.
2. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Usunąć wiersz	Kliknij kolejno pozycje **Tabela** ▸ **Usuń** ▸ **Wiersz**.
Usunąć kolumnę	Kliknij kolejno pozycje **Tabela** ▸ **Usuń** ▸ **Kolumna**.

Po wybraniu wiersza i jednoczesnym wybraniu opcji usunięcia kolumny lub po wybraniu kolumny i jednoczesnym wybraniu opcji usunięcia wiersza zostanie usunięta cała tabela.

Zmienianie rozmiaru komórek, wierszy i kolumn tabeli

Można zmieniać rozmiar komórek, wierszy i kolumn tabeli. Ponadto, jeśli wcześniej zmieniono rozmiary kilku wierszy lub kolumn, można ponownie ustawić wszystkie wiersze i kolumny, aby miały ten sam rozmiar.



Jeśli wiersze tabeli mają różne rozmiary (lewo), można je tak ustawić, aby miały ten sam rozmiar (prawo).



Wiersze i kolumny tabel o różnych rozmiarach (po lewej) są rozkładane równomiernie (po prawej).

Aby zmienić rozmiar komórki, wiersza lub kolumny tabeli

1. Kliknij narzędzie **Tabela**, a następnie kliknij tabelę.
2. Zaznacz komórkę, wiersz lub kolumnę, których rozmiary chcesz zmienić.
3. Na pasku właściwości wpisz wartości w polach **Szerokość i wysokość komórek tabeli**.

Aby ustalić rozłożenie wierszy i kolumn

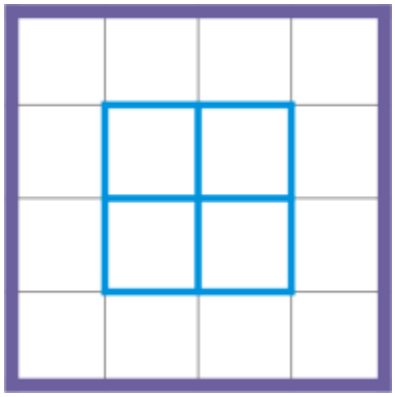
1 Zaznacz komórki, które chcesz rozłożyć.

2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybrać identyczną wysokość dla wszystkich zaznaczonych wierszy	Kliknij kolejno pozycje **Tabela** ▸ **Rozkład** ▸ **Wiersze równomiernie**.
Wybrać identyczną szerokość dla wszystkich zaznaczonych kolumn	Kliknij kolejno pozycje **Tabela** ▸ **Rozkład** ▸ **Kolumny równomiernie**.

Formatowanie tabel i komórek

Wygląd tabeli można w prosty sposób zmienić, modyfikując obramowania komórek i tabeli. Można na przykład zmienić szerokość lub kolor obramowania tabeli.



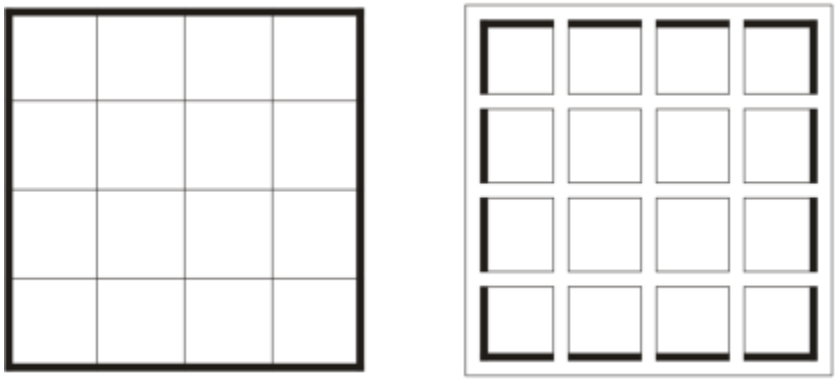
Można modyfikować obramowania zarówno tabeli, jak i jej komórek.



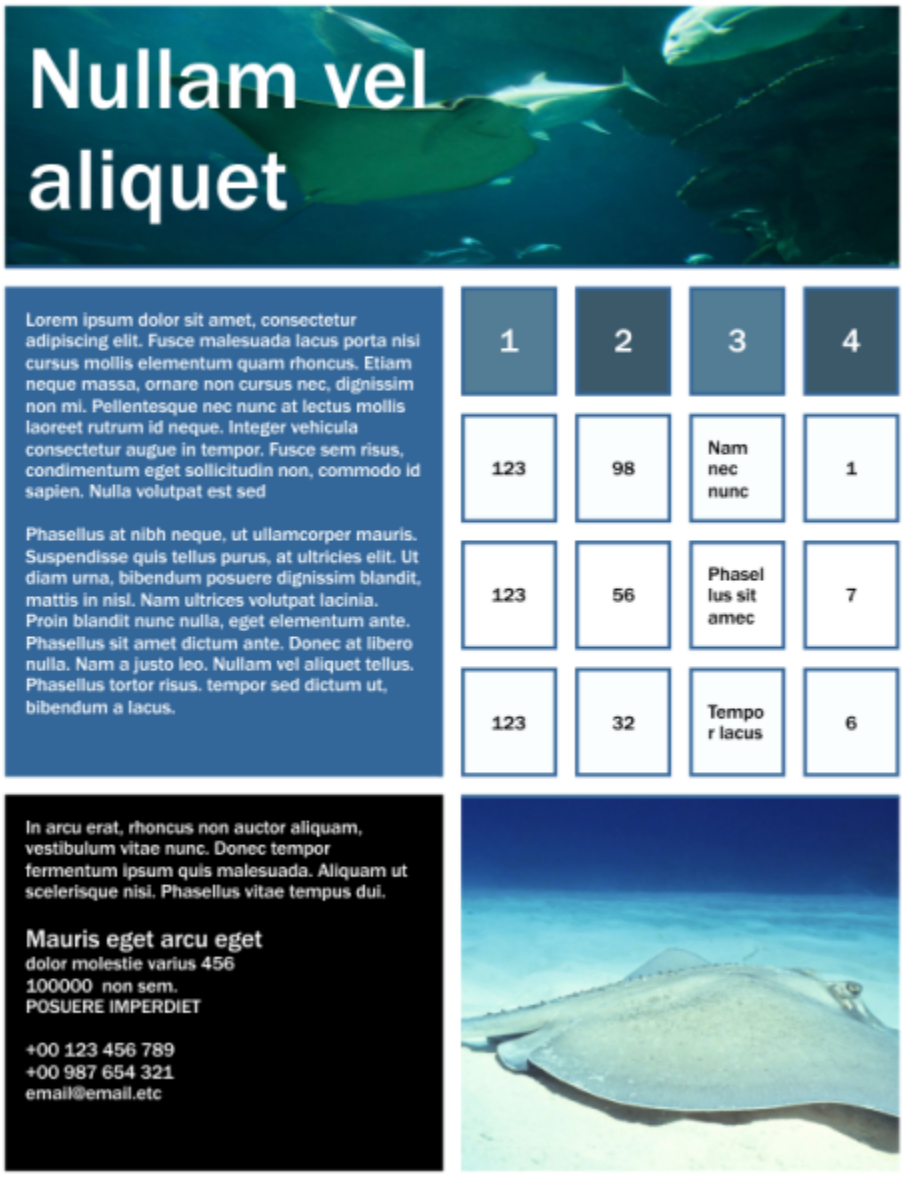
Cienkie obramowania tabeli i komórek (po lewej) są pogrubiane (po prawej).

Można ponadto zmienić marginesy komórek oraz odstępy między obramowaniami komórek. Marginesy komórek umożliwiają zwiększanie odstępów między obramowaniami komórek a tekstem umieszczonym w komórce. Domyślnie obramowania komórek

tabeli nakładają się, tworząc siatkę. Można jednak zwiększyć odstępy między obramowaniami komórek, co pozwala na rozsunięcie obramowań. Dzięki temu komórki nie tworzą siatki, ale są wyświetlane jako pojedyncze pola (tworząc tzw. „obramowania rozdzielone”).



Istniejącą tabelę (po lewej) można zmodyfikować przez zastosowanie oddzielonych obramowań (po prawej).



Oddzielone obramowania są stosowane do tabeli.

Aby zmodyfikować obramowania tabeli i komórek

1. Zaznacz tabelę lub obszar tabeli, który chcesz zmodyfikować.
   Obszar tabeli może zawierać: komórkę, grupę komórek, wiersze, kolumny lub całą tabelę.
2. Kliknij przycisk **Wybór obramowania** na pasku właściwości i wybierz obramowania, które chcesz zmodyfikować.
3. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmodyfikować grubość obramowania	Z listy **Szerokość konturu** na pasku właściwości wybierz odpowiednią szerokość obramowania.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmodyfikować kolor obramowania	Na pasku właściwości kliknij selektor **Kolor konturu**, a następnie kliknij kolor na palecie kolorów.
Zmodyfikować styl linii obramowania i szerokość konturu	W obszarze **Kontur** w inspektorze **Właściwości** wybierz styl linii z selektora **Styl linii** i wpisz odpowiednią wartość w polu **Szerokość konturu**. Jeśli nie otwarto inspektora **Właściwości**, wybierz **Inspektory** ▸ **Właściwości**.

Aby zmodyfikować marginesy komórek tabeli

1. Kliknij narzędzie **Tabela**  , a następnie kliknij tabelę.
2. Zaznacz komórki, które chcesz zmodyfikować.
3. Kliknij przycisk **Marginesy** na pasku właściwości.
4. Wpisz wartość w polu **Górny margines**.
   Domyślnie wartość w polu górnego marginesu jest stosowana do wszystkich marginesów i utworzone zostają równe marginesy.
   Jeśli chcesz zastosować różne wartości marginesów, kliknij przycisk **Zablokuj marginesy**, aby odblokować pola marginesów, i wpisz wartości w polach **Górny margines**, **Dolny margines**, **Lewy margines** i **Prawy margines**.
5. Naciśnij klawisz **Return**.

Aby zmodyfikować odstępy między obramowaniami komórek w tabelach

1. Kliknij narzędzie **Tabela**  , a następnie kliknij tabelę.
2. Kliknij przycisk **Preferencje** na pasku właściwości.
3. Zaznacz pole wyboru **Rozdzielone obramowania komórek**.
4. Wpisz wartość w polu **Odstępy między komórkami w poziomie**.
   Domyślne odstępy między komórkami w pionie i w poziomie są równe.
   Jeśli chcesz zastosować różne wartości odstępów między komórkami, kliknij przycisk **Zablokuj odstępy między komórkami**, aby odblokować pole **Odstępy między komórkami w pionie** i wpisz wartości w polach **Odstępy między komórkami w poziomie** i **Odstępy między komórkami w pionie**.
5. Naciśnij klawisz **Return**.

Tekst w tabelach

W prosty sposób można dodać tekst do komórek tabeli i modyfikować ten tekst tak samo, jak każdy inny tekst akapitu. Można na przykład zmienić czcionkę, dodać znaki wypunktowania lub wcięcia do tekstu w tabeli. Można zmienić właściwości tekstu pojedynczej komórki tabeli lub wielu komórek jednocześnie. Można również dodać punkty tabulacji w komórkach tabeli, co pozwala na odsunięcie tekstu od marginesów komórek tabeli.

Wpisując tekst w nowej tabeli można wybrać funkcję automatycznego dopasowania rozmiarów komórek tabeli.

Aby wpisać tekst w komórce tabeli

1. Kliknij narzędzie **Tabela**  .
2. Kliknij komórkę.
3. Wpisz tekst w komórce.

Tekst w komórce można zaznaczyć, naciskając **klawisze** **Aby zmienić właściwości tekstu w komórkach tabeli**

1. Kliknij tabelę, używając narzędzia **Tabela** .
2. Przytrzymaj klawisz **i kliknij komórki tabeli zawierające tekst przeznaczony do sformatowania.**
3. Kliknij kolejno pozycje **Tekst** ▸ **Tekst** i określ odpowiednie ustawienia w inspektorze **Tekst**.

Więcej informacji na temat formatowania tekstu można znaleźć w sekcji „Formatowanie tekstu” na stronie 641.

Aby zmienić właściwości tekstu dla całego wiersza, kolumny lub tabeli jednocześnie, należy najpierw wybrać składnik tabeli lub tabelę. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zaznaczyć tabelę, wiersz lub kolumnę” na stronie 775.

Aby wstawić punkt tabulacji w komórce tabeli

- Po umieszczeniu w komórce wskaźnika narzędzia **Tabela** kliknij kolejno **Tekst** ▸ **Wstaw kod formatowania** ▸ **Tab**.

Innym sposobem wstawienia znaku tabulacji jest naciśnięcie klawisza **Tab**. Aby skorzystać z tej metody, ustaw klawisz **Tab** do wstawiania punktów tabulacji. Informacje na temat zmieniania opcji klawisza **Tab** można znaleźć w sekcji „Aby zmienić kierunek poruszania się za pomocą klawisza Tab” na stronie 777.

Aby automatycznie zmieniać rozmiar komórek tabeli podczas pisania

1. Kliknij narzędzie **Wskaźnik** , a następnie kliknij tabelę.
2. Kliknij przycisk **Preferencje** na pasku właściwości i zaznacz pole wyboru **Automatycznie zmieniaj rozmiar komórek podczas pisania**.

Stosowanie tej opcji jest ograniczone do nowych tabel niezawierających jeszcze tekstu ani innej treści.

Jeśli tabela już zawiera tekst, to zmieniony zostanie rozmiar tylko tych komórek, do których dodawany jest nowy tekst.

Przekształcanie tabel w tekst

Aby zrezygnować z wyświetlania tekstu tabeli w postaci tabeli, można przekształcić go w tekst akapitowy. Więcej informacji na temat przekształcania tekstu w tabelę można znaleźć w sekcji „Aby utworzyć tabelę z tekstu” na stronie 775.

Aby przekształcić tabelę w tekst

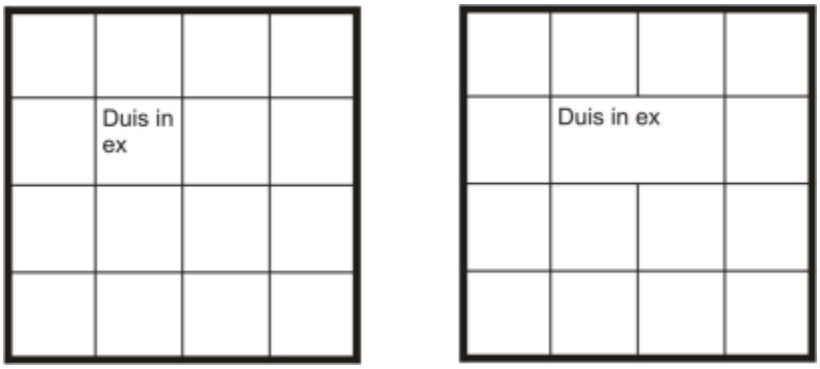
1. Kliknij narzędzie **Tabela** , a następnie kliknij tabelę.
2. Kliknij kolejno pozycje **Tabela** ▸ **Przekształć tabelę w tekst**.
3. W obszarze **Rozdziel tekst komórek za pomocą** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Przecinki** — zastępuje kolumny przecinkami, a wiersze — znakami akapitu.
   - **Tabulatory** — zastępuje kolumny tabulatorami, a wiersze — znakami akapitu.
   - **Znaki akapitu** — zastępuje kolumny znakami akapitu.
   - **Zdefiniowane przez użytkownika** — zastępuje kolumny określonymi znakami, a wiersze — znakami akapitu.

   W przypadku włączenia opcji **Zdefiniowane przez użytkownika** w polu **Zdefiniowane przez użytkownika** należy wpisać znak.

Jeśli w polu **Zdefiniowane przez użytkownika** nie zostanie wpisany znak, wszystkie wiersze tabeli zostaną przekształcone w akapity, a kolumny tabeli zostaną zignorowane.

Scalanie i dzielenie tabel oraz komórek

Można zmieniać konfigurację tabeli poprzez scalanie sąsiednich komórek, wierszy i kolumn. Jeśli scalone zostaną komórki, to do wszystkich scalonych komórek zostanie zastosowane formatowanie komórki znajdującej się w lewym górnym rogu. Można również cofnąć scalanie komórek.

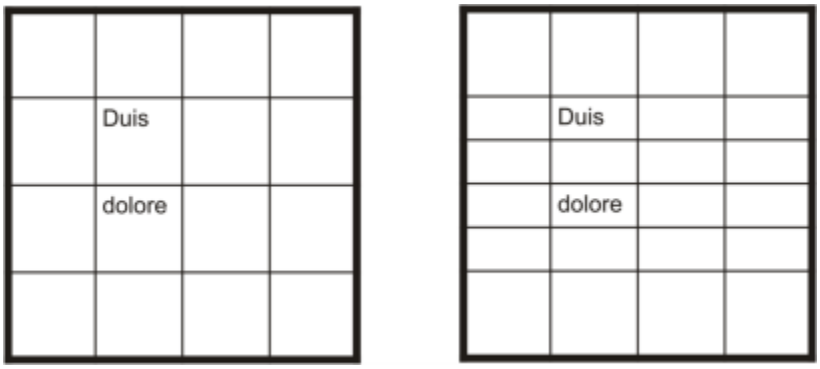


Wygląd tabeli (po lewej) można zmienić przez scalenie sąsiednich komórek tabeli (po prawej).



Dwie komórki w dolnej części tabeli (po lewej) zostały scalone w jedną komórkę (po prawej).

Można również dzielić komórki, wiersze lub kolumny tabeli. Dzielenie umożliwia tworzenie nowych komórek, wierszy lub kolumn bez zmieniania rozmiaru tabeli.



Do tabeli (po lewej) można wstawić dodatkowe wiersze przez podzielenie komórek tabeli (po prawej).

Aby scalić komórki tabeli

1. Zaznacz komórki do scalenia.
   Zaznaczone komórki muszą ze sobą sąsiadować.
2. Kliknij kolejno pozycje **Tabela** ▸ **Scal komórki**.

Aby cofnąć scalenie komórek tabeli

1. Zaznacz komórki, dla których chcesz cofnąć scalenie.
2. Kliknij kolejno pozycje **Tabela** ▸ **Cofnij scalenie komórek**.

Aby podzielić komórki, wiersze lub kolumny tabeli

1. Kliknij narzędzie **Tabela** .
2. Zaznacz komórkę, wiersz lub kolumnę, które chcesz podzielić.
3. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Podzielić zaznaczenie w poziomie	Kliknij kolejno pozycje **Tabela** ▸ **Podziel na wiersze**, a następnie wpisz wartość w polu **Liczba wierszy**.
Podzielić zaznaczenie w pionie	Kliknij kolejno pozycje **Tabela** ▸ **Podziel na kolumny**, a następnie wpisz wartość w polu **Liczba kolumn**.

Manipulowanie tabelami jako obiektami

Tabelami można manipulować tak, jak innymi obiektami.

W poniższej tabeli przedstawiono różne sposoby manipulowania tabelami jak obiektami.

W tym celu	Więcej informacji można znaleźć w sekcji
Zmienić rozmiar tabeli i skalować ją	„Transformacje obiektów” na stronie 330

W tym celu	Więcej informacji można znaleźć w sekcji
Obrócić tabelę	„Transformacje obiektów” na stronie 330
Wykonać odbicie lustrzane tabeli	„Transformacje obiektów” na stronie 330
Zablokować tabelę	„Blokowanie obiektów” na stronie 378
Przekształcić tabelę w mapę bitową	„Przekształcaj grafiki wektorowe w mapy bitowe” na stronie 791
Rozłączyć tabelę	„Aby przekształcić obiekt w obiekt złożony z krzywych” na stronie 232



Nie można zastosować trybu skupienia do tabel. Więcej informacji na temat trybu skupienia można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.

Dodawanie obrazków, grafik i tła do tabel

W celu rozmieszczenia map bitowych lub grafik wektorowych w uporządkowany sposób elementy te można dodać do tabel. Wygląd tabeli można również zmienić, dodając kolor tła.

Aby wstawić obrazek lub grafikę w komórce tabeli

1. Skopiuj obrazek lub grafikę.
2. Kliknij narzędzie **Tabela** i wybierz komórkę, w której chcesz wstawić obrazek lub grafikę.
3. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej**.



Aby wstawić grafikę lub obrazek, można także przeciągnąć obrazek do komórki przytrzymując prawy przycisk myszy, zwolnić prawy przycisk myszy, a następnie kliknąć polecenie **Umieść w komórce**.

Aby dodać kolor tła do tabeli

1. Kliknij narzędzie **Tabela**  , a następnie kliknij tabelę.
2. Kliknij selektor **Kolor tła**, a następnie kliknij kolor na palecie kolorów.



Aby zmodyfikować kolor tła określonych komórek, wierszy lub kolumn, należy zaznaczyć komórki, kliknąć selektor kolorów **Tło** na pasku właściwości, a następnie kliknąć kolor na palecie kolorów.

Importowanie tabel

Za pomocą programu CorelDRAW można tworzyć tabele, importując zawartość z arkuszy kalkulacyjnych Quattro Pro™ (.qpw) oraz Microsoft Excel (.xls). Ponadto można importować tabele utworzone w edytorach tekstów, takich jak WordPerfect® lub Microsoft Word.

Aby zaimportować tabelę z programów Quattro Pro lub Excel

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Wybierz dysk i folder, w którym przechowywany jest arkusz kalkulacyjny.
3. Kliknij plik, aby go zaznaczyć.
4. Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.
5. Z listy **Importuj tabele jako** wybierz pozycję **Tabela**.
6. Wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Zachowaj czcionki i formatowanie** — importuje wszystkie czcionki i formatowanie stosowane w tekście.
   - **Zachowaj tylko formatowanie** — importuje formatowanie stosowane w tekście.
   - **Odrzuć czcionki i formatowanie** — ignoruje wszystkie czcionki i formatowanie stosowane w tekście.

Aby zaimportować tabelę z dokumentu edytora tekstu

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Wybierz dysk i folder, w którym przechowywany jest plik tekstowy.
3. Kliknij plik.
4. Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.
5. Z listy **Importuj tabele jako** wybierz pozycję **Tabela**.
6. Wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Zachowaj czcionki i formatowanie** — importuje wszystkie czcionki i formatowanie stosowane w tekście.
   - **Zachowaj tylko formatowanie** — importuje formatowanie stosowane w tekście.
   - **Odrzuć czcionki i formatowanie** — ignoruje wszystkie czcionki i formatowanie stosowane w tekście.

Mapy bitowe

Pracuj z mapami bitowymi **791**

Tryby kolorów map bitowych **823**

Trasowanie **831**

Pliki aparatu RAW **845**



Pracuj z mapami bitowymi

Istnieje możliwość przekształcania grafiki wektorowej w mapę bitową. Możliwe jest także importowanie i kadrowanie map bitowych.

Można dodawać perspektywy, kształtować mapy bitowe z obwiedniami, stosować maski kolorów, znaki wodne i efekty specjalne oraz zmienić kolor i odcień obrazów. Aby uzyskać informacje na temat stosowania perspektywy do map bitowych, patrz „Stosuj perspektywę” na stronie 579. Aby uzyskać informacje na temat kształtowania map bitowych z obwiedniami, patrz „Kształtowanie obiektów przy pomocy obwiedni” na stronie 263. Aby uzyskać informacje na temat stosowania efektów do map bitowych, patrz „Efekty map bitowych” na stronie 499.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Przekształcaj grafiki wektorowe w mapy bitowe” (stronie 791)
- „Wstawiaj mapy bitowe” (stronie 793)
- „Kadrowanie map bitowych” (stronie 793)
- „Wymiary i rozdzielczość mapy bitowej” (stronie 794)
- „Prostowanie map bitowych” (stronie 798)
- „Korygowanie zniekształceń perspektywy” (stronie 800)
- „Usuwanie artefaktów i szumu z obrazków JPEG” (stronie 801)
- „Usuń kurz i rysy z map bitowych” (stronie 801)
- „Wyostrzanie obrazków” (stronie 802)
- „Zmień i maskuj kolory w mapach bitowych” (stronie 803)
- „Pracownia dopasowywania obrazka” (stronie 805)
- „Dostosuj kolor i ton” (stronie 809)
- „Filtr Krzywa tonalna” (stronie 817)
- „Przekształcaj kolory i tony” (stronie 820)

Przekształcaj grafiki wektorowe w mapy bitowe

Przekształceniegrafiki wektorowej lub obiektu w mapę bitową umożliwia zastosowanie efektów specjalnych do danego elementu w programie CorelDRAW. Proces przekształcania grafiki wektorowej w mapę bitową znany jest również pod nazwą „rasteryzacja”.

Przekształcając grafikę wektorową, można wybrać tryb kolorów mapy bitowej. Tryb kolorów określa liczbę i rodzaj kolorów, które wchodzą w skład mapy bitowej, co wpływa także na rozmiar pliku. Więcej informacji na temat trybów kolorów można znaleźć w sekcji „Zmień tryb kolorów map bitowych” na stronie 823.

Można również określić ustawienia takich elementów sterujących, jak symulacja kolorów, wygładzanie krawędzi, nadrukowywanie czerni i przezroczystość tła.

W wypadku eksportowania pliku do formatu mapy bitowej, takiego jak TIFF, JPEG, CPT lub PSD, dostępne są identyczne opcje przekształcania w mapę bitową. Więcej informacji na temat eksportowania można znaleźć w sekcji „Eksportuj pliki” na stronie 923.

Aby przekształcić grafikę wektorową w mapę bitową

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno **Mapy bitowe** ▸ **Przekształć w mapę bitową**.
3. Wybierz rozdzielczość z pola listy **Rozdzielczość**.
4. Wybierz tryb kolorów z listy **Tryb kolorów**.
5. Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
   - **Symulowanie** — symuluje większą liczbę kolorów, niż jest rzeczywiście dostępnych. Ta opcja jest dostępna w wypadku obrazków o nie więcej niż 256 kolorach.
   - **Czarny zawsze nadrukowany** — nadrukowuje czarny, kiedy jest on kolorem wierzchnim. Wybranie tej opcji podczas drukowania map bitowych zapobiega powstawaniu prześwitów pomiędzy czarnymi obiektami a obiektami położonymi niżej.
   - **Wygładzanie** — wygładza krawędzie mapy bitowej
   - **Przezroczyste tło** — tworzy przezroczyste tło mapy bitowej



W odniesieniu do opcji **Czarny zawsze nadrukowany** możliwa jest zmiana progu czerni. Więcej informacji na temat ustawiania progu czerni można znaleźć w sekcji „Aby ustawić próg nadrukowania czerni” na stronie 895.

W wypadku eksportowania pliku wektorowego do formatu pliku mapy bitowej, na przykład GIF, wyświetlany jest monit o ustawienie opcji przekształcania w mapę bitową opisanych w powyższej procedurze, zanim plik zostanie wyeksportowany.



Nadanie przezroczystości tłu mapy bitowej umożliwia oglądanie obrazków lub tła, które w przeciwnym przypadku byłyby przesłaniane przez tło mapy bitowej.

Aby przekształcić grafikę wektorową w mapę bitową podczas eksportowania

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Wybierz format pliku mapa bitowa z listy **Format pliku** i wpisz nazwę pliku w pole **Zapisz jako**.
4. Ustaw wymagane opcje, a następnie kliknij przycisk **Eksportuj**.
5. W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** wpisz wartości w jednej z następujących par pól:
   - **Szerokość** i **Wysokość** — umożliwiają określenie wymiarów obrazka.
   - **Szerokość (%)** i **Wysokość (%)** — umożliwiają zmianę rozmiaru obrazka procentowo w stosunku do oryginału.
6. Aby określić rozdzielczość, w polu **Rozdzielczość** wpisz wartość.
7. Wybierz tryb kolorów z listy **Tryb kolorów**.
8. Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
   - **Symulowanie** — symuluje większą liczbę kolorów, niż jest rzeczywiście dostępnych. Ta opcja jest dostępna w wypadku obrazków o nie więcej niż 256 kolorach.
   - **Czarny zawsze nadrukowany** — nadrukowuje czarny, kiedy jest on kolorem wierzchnim. Wybranie tej opcji podczas drukowania map bitowych zapobiega powstawaniu prześwitów pomiędzy czarnymi obiektami a obiektami położonymi niżej.
9. Włącz dowolną z następujących opcji:
   - **Wygładzanie** — wygładza krawędzie mapy bitowej

- **Zachowaj warstwy** — zachowuje warstwy
- **Przezroczyste tło** — tworzy przezroczyste tło mapy bitowej

W odniesieniu do opcji **Czarny zawsze nadrukowany** możliwa jest zmiana progu czerni. Więcej informacji na temat ustawiania progu czerni można znaleźć w sekcji „Aby ustawić próg nadrukowania czerni” na stronie 895.

Nie wszystkie opcje w oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** są dostępne w przypadku wszystkich formatów plików.

Nadanie przezroczystości tłu mapy bitowej umożliwia oglądanie obrazków lub tła, które w przeciwnym przypadku byłyby przesłaniane przez tło mapy bitowej.

Wstawiaj mapy bitowe

Mapę bitową można zaimportować lub wstawić do rysunku bezpośrednio lub łącząc ją z plikiem zewnętrznym. W przypadku połączenia z plikiem zewnętrznym plik importowany jest automatycznie uaktualniany przez uwzględnienie zmian z pliku pierwotnego. Po wstawieniu mapy bitowej na pasku stanu są dostępne informacje dotyczące jej trybu koloru, rozmiaru i rozdzielczości. Więcej informacji na temat importowania map bitowych można znaleźć w sekcji „Importuj pliki” na stronie 921. Więcej informacji na temat zarządzania mapami bitowymi dołączanymi zewnętrznie można znaleźć w sekcji „Zakładki i hiperłącza” na stronie 916.

Kadrowanie map bitowych

Kadrowanie umożliwia usunięcie niechcianych obszarów mapy bitowej. Aby wykadrować mapę bitową do kształtu prostokątnego, można użyć narzędzia **Kadrowanie**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby wykadrować obiekt lub zaimportowane zdjęcie” na stronie 273. Aby wykadrować mapę bitową do kształtu nieregularnego, można użyć narzędzia **Kształt** i polecenia **Wykadruj mapę bitową**.

Aby wykadrować mapę bitową

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Kształt** .

2 Zaznacz mapę bitową.

3 Przeciągnij węzły narożne, aby nadać mapie bitowej nowy kształt.
Aby dodać węzeł za pomocą narzędzia **Kształt**, dwukrotnie kliknij obramowanie z węzłami (kropkowana linia) w miejscu, w którym węzeł ma zostać wyświetlony.

4 Kliknij kolejno **Mapy bitowe** ▸ **Wykadruj mapę bitową**.

Nie można kadrować map bitowych składających się z więcej niż jednego obiektu.

Mapę bitową można również szybko wykadrować do kształtu prostokątnego, używając narzędzia **Kadrowanie** . Informacje na temat narzędzia **Kadrowanie** można znaleźć w sekcji „Aby wykadrować obiekt lub zaimportowane zdjęcie” na stronie 273.

Mapę bitową można również kadrować, przeciągając jej węzły narożne i klikając narzędzie **Wskaźnik** , a następnie klikając przycisk **Wykadruj mapę bitową** na pasku narzędzi.

Wymiary i rozdzielczość mapy bitowej

Po dodaniu mapy bitowej do rysunku można zmienić jej wymiary i rozdzielczość.



Rozdzielczość i rozmiar mapy bitowej można zmieniać jednocześnie. Od lewej do prawej: obrazek po zmniejszeniu rozdzielczości, obrazek oryginalny, obrazek po zwiększeniu rozdzielczości.

Wymiary mapy bitowej

Fizyczne wymiary mapy bitowej można zmienić, zwiększając lub zmniejszając jej wysokość i szerokość. Podczas wybierania jednostki miary pomocne mogą być następujące wskazówki:

- Jeśli obrazek ma być drukowany, należy ustawić szerokość i wysokość w calach, centymetrach, punktach lub pica przy ustawieniu liczby punktów na cal (dpi) odpowiedniemu dla danej drukarki.
- Jeśli obraz ma by używany w Internecie, wybierz piksele.

Rozdzielczość mapy bitowej

Rozdzielczość to ilość szczegółów zawartych w pliku obrazka lub możliwych do uzyskania przez urządzenie wejściowe, wyjściowe lub projekcyjne. Rozdzielczość jest mierzona w punktach na cal (dpi, dots per inch) lub w pikselach na cal ppi, pixels per inch). Niska rozdzielczość może powodować ziarnistość mapy bitowej, podczas gdy wyższa rozdzielczość daje obraz lepszej jakości, ale powoduje zwiększenie rozmiaru pliku. Rozmiar i rozdzielczość obrazu mają wpływ na jakość wydruku. Wybierz wymiary i rozdzielczość obrazu odpowiadające zamierzonemu efektowi wydruku. Niezależnie od tego, czy grafika ma zostać wydrukowana w drukarce biurowej lub używana w Internecie, pamiętaj o poniższych aspektach, aby gotowy obraz wyglądał zgodnie z zamierzeniami.

- Mapy bitowe utworzone do wyświetlania tylko na monitorze komputera mają zwykle rozdzielczość 96 lub 72 dpi, a mapy bitowe do prezentowania na stronach WWW — 72 dpi.
- Rozdzielczość map bitowych przeznaczonych do wydruku na drukarkach biurowych wynosi zazwyczaj 150 dpi, a map bitowych do wydruku profesjonalnego — 300 dpi lub wyższa.

Rozmiar na ekranie zależy od wysokości i szerokości pikseli mapy bitowej na danym poziomie powiększenia oraz od ustawień monitora. W rezultacie rozmiar mapy bitowej na ekranie może być inny niż po wydrukowaniu.

Zmienianie rozmiaru/rozdzielczości map bitowych

Zmiana rozmiaru/rozdzielczości zmienia ilość szczegółów obrazu, ponieważ zmieniana jest rozdzielczość i wymiary pikseli mapy bitowej. Rozdzielczość obrazów można zmniejszać i zwiększać.

Zmniejszanie rozdzielczości zmniejsza całkowitą liczbę pikseli obrazu. Najlepsze rezultaty można zazwyczaj osiągnąć, jeżeli zmniejszanie rozdzielczości jest wykonywane po korekcji kolorów i tonów, ale przed wyostrzeniem.



Zmniejszanie rozdzielczości mapy bitowej

Zwiększanie rozdzielczości dodaje więcej pikseli do obrazu. CorelDRAW umożliwia powiększanie obrazów bez utraty jakości i szczegółów. Można wybrać jeden z kilku trybów zwiększania rozdzielczości, zależnie od potrzeb. Metoda **Dwuseścienna** dodaje nowe piksele pomiędzy istniejącymi pikselami i interpoluje je w oparciu o kolory sąsiadujących pikseli. Metoda ta zapewnia płynne przejścia tonalne. Metoda **Najbliższego piksela** zastępuje każdy piksel najbliższym pikselem obrazu o zwiększanej rozdzielczości, co skutkuje wieloma pikselami o tym samym kolorze. Metoda ta zachowuje ostrość szczegółów, ale może również powodować powstawanie postrzępionymi krawędzi zamiast gładkich linii i krzywych. Ponadto aplikacja wykorzystuje zaawansowane techniki uczenia maszynowego do zwiększania rozdzielczości obrazu, zachowując równe krawędzie, ostrość i drobne szczegóły. Dwie metody wykorzystujące technologię sztucznej inteligencji opartej na analizie dużej liczby grafik i fotografii, **Ilustracja** i **Fotorealistyczna**, używają algorytmów sieciowych do redukcji szumów i pikseli oraz zachowania koloru. Dzięki zastosowaniu niskopoziomowych technik rozmywania i wyostrzania, tworzących kreskówkowe efekty, metoda **Ilustracja** jest doskonała dla obrazów takich jak logo, rysunki, ilustracje i obrazy utworzone w oprogramowaniu do projektowania graficznego. Metoda **Fotorealistyczna** sprawdza się w przypadku zmiany rozmiaru zdjęć.



(po lewej) Oryginalne zdjęcie; (po prawej) Zdjęcie trzykrotnie powiększone w stosunku do oryginalnego rozmiaru.

W zależności od konfiguracji sprzętowej systemu zwiększanie rozmiaru obrazu za pomocą metody **Ilustracja** oraz **Fotorealistyczne** może potrwać od kilku sekund do kilku minut. Gdy szacowany czas zakończenia operacji przekroczy 3 sekundy, pojawi się pasek postępu wskazujący pozostały czas. Szacowany czas nie uwzględnia procesów lub aplikacji, które mogą zostać uruchomione po rozpoczęciu zwiększania rozdzielczości i które mogą wpływać na wydajność. Proces zwiększania rozmiaru można w dowolnym momencie anulować.

Zwiększenie i zmniejszenie rozmiaru/rozdzielczości odpowiednio zwiększa lub zmniejsza rozmiar pliku obrazu. Zmiana rozmiaru przy stałej rozdzielczości pozwala na zachowanie rozdzielczości obrazu poprzez dodanie lub odjęcie pikseli przy zmienionym rozmiarze

pliku. Zmiana rozmiaru przy zmiennej rozdzielczości powoduje zachowanie rozmiaru obrazu przy tej samej liczbie cali, milimetrów lub centymetrów, zmieniając jednocześnie rozmiar piksela, co wiąże się z niższą lub wyższą rozdzielczością w stosunku do obrazka pierwotnego.

Aby zmienić wymiary mapy bitowej

1. Zaznacz mapę bitową.
2. Kliknij kolejno **Mapy bitowe** ▸ **Zmień rozmiar/rozdzielczość**.
3. Wybierz jednostkę miary z listy rozwijanej umieszczonej obok pól **Szerokość** i **Wysokość**.
4. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmniejszanie rozdzielczości mapy bitowej	Zmniejsz wymiary obrazu, wprowadzając wartości w polach **Szerokość** i **Wysokość** lub wybierając współczynnik skalowania mniejszy niż 100%. W obszarze **Tryb** wybierz metodę zmniejszania rozdzielczości, aby określić sposób usuwania pikseli. • **Dwusześcienny** – stosuje interpolację dwusześcienną, zapewniającą płynne przejścia tonalne • **Najbliższy piksel** – zachowuje ostre szczegóły ale może tworzyć postrzępione krawędzie zamiast gładkich linii i krzywych
Zwiększanie rozdzielczości mapy bitowej	Zwiększ wymiary obrazu, wprowadzając wartości w polach **Szerokość** i **Wysokość** lub wybierając współczynnik skalowania większy niż 100%. W obszarze **Tryb** wybierz metodę zwiększania rozdzielczości, aby określić sposób dodawania pikseli. • **Dwusześcienny** – stosuje interpolację dwusześcienną, zapewniającą płynne przejścia tonalne. Nowe piksele, dodawane pomiędzy istniejącymi pikselami, są interpolowane na podstawie kolorów sąsiadujących pikseli. • **Najbliższy piksel** – zastępuje każdy piksel najbliższym pikselem obrazu o zwiększanej rozdzielczości, co skutkuje wieloma pikselami o tym samym kolorze. Metoda ta zachowuje ostrość szczegółów, ale może również powodować powstawanie postrzępionymi krawędzi zamiast gładkich linii i krzywych. • **Ilustracja** – wykorzystuje niskopoziomowe techniki rozmywania i wyostrzania, które tworzą bardziej artystyczny efekt. Metoda ta działa dobrze z obrazami takimi jak rysunki, logo i ilustracje utworzone w oprogramowaniu graficznym. • **Fotorealistyczny** – zachowuje ostre krawędzie, obszary o ciągłym kolorze, tekstury i drobne szczegóły. Ta metoda jest doskonała w przypadku zmiany rozmiaru zdjęć. Ustaw poziom redukcji szumów, przesuwając suwak **Redukcja szumów**. **Uwaga**: Opcja **Redukcja szumów** jest dostępna tylko dla trybów **Ilustracja** i **Fotorealistyczny**.

Można również

Zachować proporcje szerokości do wysokości	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj proporcje**.
Zmienić wymiary mapy bitowej bez zmiany liczby pikseli (bez ponownej zmiany rozdzielczości)	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj oryginalny rozmiar pliku**. Podczas zmiany szerokości i wysokości mapy bitowej rozdzielczość jest dostosowywana automatycznie. **Uwagi:** • Ta opcja może być przydatna, jeśli chcesz zmniejszyć rozmiar obrazu w celu zwiększenia jego rozdzielczości. • Gdy to pole wyboru jest włączone, opcja **pikseli** w polu listy **Jednostka miary** jest wyszarzona, ponieważ całkowita liczba pikseli na obrazie pozostaje stała.



Podczas zmiany wymiarów mapy bitowej poprzez określenie wartości na pasku właściwości lub przez przeciągnięcie uchwytów wyboru w oknie rysunku, program CorelDRAW automatycznie dostosowuje rozdzielczość bez zmieniania ilości danych pikseli.

Domyślnie procesor graficzny (GPU) komputera jest używany do zwiększania rozdzielczości obrazów. Jeśli jednak procesor graficzny (GPU) komputera nie obsługuje CUDA lub OpenCL (w wersji 1.2 lub wyższej) i jest niezgodny z CorelDRAW, można ustawić aplikację na używanie procesora (CPU), klikając kolejno menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Globalne** i **Ogólne**, a następnie wyłączając opcję **Zmiana rozdzielczości**. Więcej informacji na temat wymagań systemowych CorelDRAW można znaleźć w sekcji „Wymagania systemowe” na stronie 51.

Metody **Fotorealistyczna** i **Ilustracja** są obsługiwane tylko w wersji 64-bitowej CorelDRAW Graphics Suite.

Aby zmienić rozdzielczość mapy bitowej

1. Zaznacz mapę bitową.
2. Kliknij kolejno **Mapy bitowe** ▸ **Zmień rozmiar/rozdzielczość**.
3. W obszarze **Rozdzielczość** wpisz wartości w następujących polach:
   - **Pozioma**
   - **Pionowa**

Można również

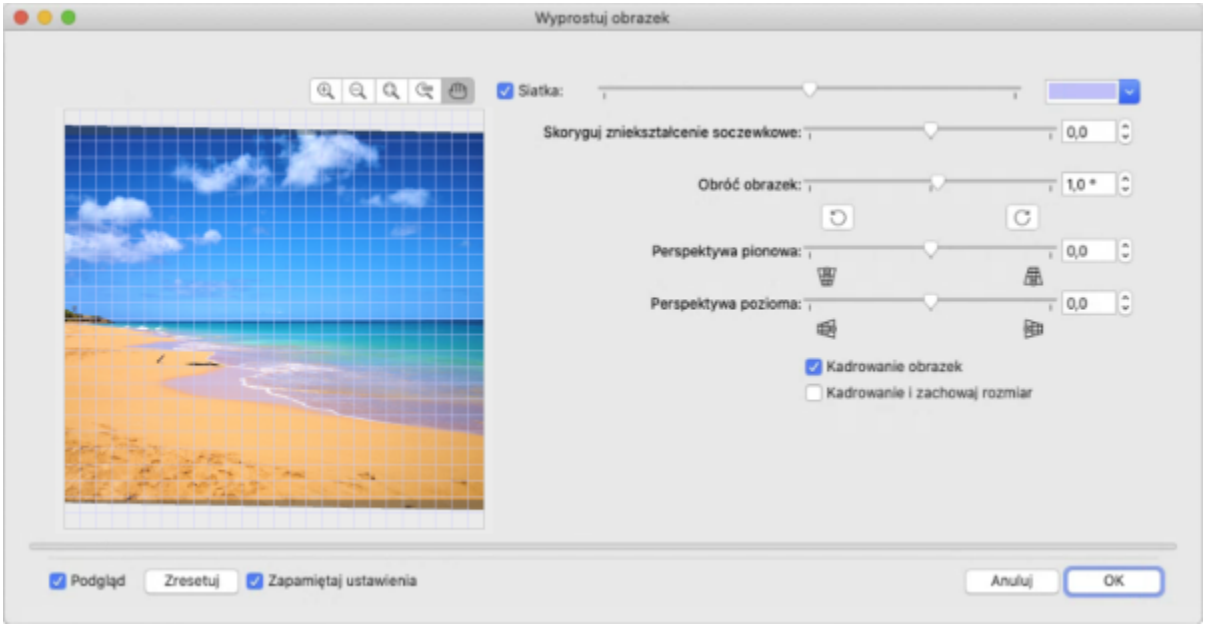
Zachować stały stosunek wysokości do szerokości mapy bitowej	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj proporcje**.
Zachować rozmiar pliku	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj oryginalny rozmiar pliku**. Po zmianie rozdzielczości wysokość i szerokość mapy bitowej są dostosowywane automatycznie, jednakże całkowita liczba pikseli w pliku pozostaje stała.



Zmianę rozmiaru/rozdzielczości wybranej mapy bitowej można również przeprowadzić, klikając przycisk **Zmień rozmiar/rozdzielczość**  na pasku właściwości.

Prostowanie map bitowych

Korzystając z okna dialogowego **Wyprostuj obrazek**, można szybko skorygować zniekształcenia soczewkowe i prostować mapy bitowe. Ta funkcja przydaje się do prostowania zdjęć, które zostały wykonane lub zeskanowane pod kątem lub zawierają zniekształcenia spowodowane przez soczewki obiektywu.



Okno dialogowe Wyprostuj obrazek

Korygowanie zniekształceń spowodowanych przez soczewki obiektywu aparatu

W przypadku zdjęć zawierających zniekształcenia spowodowane przez soczewki obiektywu aparatu zaleca się rozpocząć pracę od skorygowania tych zniekształceń. Możliwe jest skorygowanie dwóch rodzajów zniekształceń, które powodują, że linie proste są na zdjęciu zakrzywione: zniekształcenia beczkowego i poduszkowego. Zniekształcenia beczkowe powodują, że zdjęcia wyglądają tak, jakby zostały wypchnięte na zewnątrz w środkowej części (owinięte wokół beczki). Zniekształcenia poduszkowe sprawiają, że zdjęcia wyglądają tak, jakby zostały wepchnięte do środka środkowej części (nałożone na poduszkę).

Obracanie i podgląd

Okno dialogowe **Wyprostuj obrazek** umożliwia obracanie obrazka przez przesunięcie suwaka, wprowadzenie wartości kąta obrotu oraz za pomocą klawiszy strzałek. Można określić niestandardowy kąt obrotu w zakresie od -15 do 15 stopni.

Można skorzystać z okna podglądu, aby dynamicznie wyświetlać dokonywane poprawki. Aby przed wyprostowaniem obrazka zmienić jego orientację, można najpierw obrócić obrazek o 90 stopni w prawo lub w lewo.

W celu ułatwienia prostowania obrazka w oknie podglądu wyświetlana jest siatka. Regulacja rozmiaru komórki siatki pozwala na dokonywanie bardziej precyzyjnej korekty. Aby zwiększyć kontrastowość siatki na tle kolorów obrazka, można zmienić kolor siatki. Można również ukryć siatkę, aby zobaczyć podgląd wyników bez linii siatki. Aby ocenić wyniki, można również powiększać i pomniejszać oraz przemieszczać obrazek w oknie podglądu.

Kadrowanie

Wyprostowany obrazek jest domyślnie kadrowany do obszaru kadrowania wyświetlanego w oknie podglądu. Uzyskany obrazek ma takie same proporcje jak obrazek oryginalny, ale mniejsze wymiary. Można jednak zachować pierwotną szerokość i wysokość obrazka, kadrując go i zmieniając jego rozmiar/rozdzielczość.

Można również utworzyć obraz pod kątem, wyłączając kadrowanie, a następnie używając narzędzia **Kadrowanie** do wykadrowania obrazka w oknie rysunku.

Przywróć ustawienia domyślne

Domyślnie zachowane są ostatnie używane ustawienia. Jednak przy każdym otwarciu obrazka w oknie dialogowym **Wyprostuj obrazek** można przywrócić ustawienia domyślne.

Aby wyprostować obrazek

1. Zaznacz obrazek.
2. Kliknij kolejno **Mapy bitowe** ▸ **Wyprostuj obrazek**.
   Jeśli na zdjęciu widoczne jest zniekształcenie spowodowane przez obiektyw, przesuń suwak **Skoryguj zniekształcenie soczewkowe** w lewo, aby skorygować zniekształcenie beczkowe, lub w prawo, aby skorygować zniekształcenie poduszkowe.
3. Przesuń suwak **Obróć obrazek** lub wpisz wartość z zakresu od **-15** do **15** w polu **Obróć obrazek**.
4. W razie konieczności przesuń suwak **Siatka**, aby dostosować rozmiar komórek siatki.
5. W celu wykadrowania i wyprostowania obrazka zaznacz pole wyboru **Wykadruj obrazek**.
   Obrazek zostanie wykadrowany, tak aby zachować proporcje obrazka oryginalnego. Oznacza to, że uzyskany obrazek będzie mniejszy niż obrazek oryginalny.

   Jeśli chcesz zachować szerokość i wysokość oryginalnego obrazka, zaznacz pole wyboru **Wykadruj i zmień rozmiar/ rozdzielczość na pierwotną**. Końcowy obrazek zostanie poddany zmianie rozmiaru/rozdzielczości.

Można również

Zmienić kolor siatki	Wybierz kolor za pomocą selektora kolorów **Siatka**.
Wyrównać obszar obrazka do linii siatki	Za pomocą narzędzia **Chwyt** przeciągaj obrazek do momentu wyrównania jego obszaru do linii siatki. Narzędzia **Chwyt** można użyć dopiero po powiększeniu obrazka.
Obrócić obrazek o 90 stopni w prawo lub w lewo	Kliknij przycisk **Obróć w lewo** lub przycisk **Obróć w prawo**.
Ukryć lub wyświetlić siatkę	Zaznacz pole wyboru **Siatka** lub usuń zaznaczenie tego pola.
Ustawić kąt obrotu ze skokiem 0,1 stopnia	Kliknij wewnątrz pola **Obróć obrazek** i naciskaj klawisze strzałek **w górę** lub **w dół**.
Przywrócić oryginalną orientację obrazka	Kliknij przycisk **Zresetuj**.
Powiększyć lub pomniejszyć obrazek	Wybierz narzędzie **Powiększ** lub **Pomniejsz** i kliknij w oknie podglądu.
Dopasować rozmiar obrazka do okna podglądu	Kliknij przycisk **Dopasuj powiększenie**.

Można również

Wyświetlić obrazek w jego rzeczywistym rozmiarze	Kliknij przycisk **100%** .
Przywróć ustawienia domyślne przy każdym otwarciu obrazka	Usuń zaznaczenie pola wyboru **Zapamiętaj ustawienia**.

Korygowanie zniekształceń perspektywy

Program umożliwia korygowanie zniekształceń perspektywy na zdjęciach zawierających proste linie i płaskie powierzchnie, np. zdjęciach architektury i budynków.

Zniekształcenia perspektywy zazwyczaj występują podczas fotografowania wysokich lub szerokich obiektów, gdy czujnik aparatu jest ustawiony pod kątem. W efekcie fotografowane obiekty mogą sprawiać wrażenie pochylonych lub ustawionych pod kątem. Skorygowanie perspektywy pionowej pomaga wyprostować pochylone obiekty, a skorygowanie perspektywy poziomej jest pomocne w przypadku obiektów ustawionych pod kątem. Aby uzyskać najlepsze rezultaty, często konieczne jest skorygowanie zarówno perspektywy pionowej, jak i poziomej.



Korygowanie zniekształceń perspektywy

Aby skorygować zniekształcenia perspektywy na zdjęciach

1. Zaznacz obrazek.
2. Kliknij kolejno **Mapy bitowe** ▸ **Wyprostuj obrazek**.
3. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Skorygować perspektywę pionową	Przesuń suwak **Perspektywa pionowa**. Jeśli wydaje się, że obiekt na zdjęciu pochyla się do tyłu, przesuń suwak w lewo. Wysokie budynki i zdjęcia często sprawiają wrażenie pochylonych do tyłu, gdy są fotografowane z poziomu gruntu.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Skorygować perspektywę poziomą	Przesuń suwak **Perspektywa pozioma**. Jeśli podczas robienia zdjęcia aparat znajdował się na prawo od obiektu, przesuń suwak w lewo.
Wykadrować i zmienić rozmiar/rozdzielczość skorygowanego obrazu na pierwotną	Zaznacz pole wyboru **Kadrowanie**, a następnie zaznacz pole wyboru **Wykadruj i zmień rozmiar/rozdzielczość na pierwotną**.

Usuwanie artefaktów i szumu z obrazków JPEG

Artefakty kompresji obrazów JPEG spowodowane różnymi procesami związanymi z rejestrowaniem lub zapisywaniem obrazów zmniejszają jakość obrazu i zniekształcają kolory. CorelDRAW wykorzystuje zaawansowaną technologię uczenia maszynowego, które pomagają zredukować artefakty kompresji obrazów JPEG i przywrócić szczegóły obrazów.



(po lewej) Obraz z wyraźnym pasmowaniem i degradacją kolorów; (po prawej) Techniki sztucznej inteligencji redukują pikselizację i przywracają szczegóły i kolory obrazu.

Usuwanie artefaktów kompresji obrazów JPEG

1. Zaznacz mapę bitową.
2. Kliknij **Mapy bitowe** ▸ **Usuń artefakty JPEG**.

Usuń kurz i rysy z map bitowych

Wygląd mapy bitowej można szybko poprawić, usuwając znaki kurzu i rys. Działanie filtru kurzu i rys polega na eliminowaniu kontrastu między pikselami, które przekraczają ustawiony próg kontrastu. Istnieje możliwość ustawienia promienia określającego liczbę pikseli, których dotyczyć będą zmiany. Ustawienia zależą od rozmiaru skazy i otaczającego ją obszaru. Przykładowo, jeżeli na obrazku na czarnym tle widoczna jest biała rysa o szerokości 1 lub 2 pikseli, można ustawić promień o wielkości 2 lub 3 pikseli i ustawić próg kontrastu wyżej niż w przypadku tej samej rysy na białym tle.

Aby usunąć ślady kurzu i rysy z mapy bitowej

1. Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Korekcja** ▸ **Kurz i rysy**.
2. Przesuń następujące suwaki:

- **Promień** — określa zakres pikseli wykorzystywanych do utworzenia efektu. Aby zachować szczegóły obrazka, należy wybrać najniższe z możliwych ustawień.
- **Próg** — określa zakres redukcji szumu. Aby zachować szczegóły obrazka, należy wybrać najwyższe z możliwych ustawień.

Wyostrzanie obrazków

Obrazki można wyostrzyć, aby poprawić kontrast, uwypuklić krawędzie obrazka lub zmniejszyć wielkość cienia. Aby wyostrzyć obrazek lub obszar edytowalny na danym obrazku, można użyć filtrów. Wyostrzanie jest zazwyczaj wykonywane po dostosowaniu koloru i tonu obrazka oraz po zmianie rozdzielczości lub rozmiaru obrazka.



Wyostrzenie obrazka pozwoli wydobyć szczegóły.

Aby wyostrzyć obrazek za pomocą filtra

1. Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Korekcja** ▸ **Strojenie wyostrzania**.
2. Przesuń suwak **Procent**, aby określić stopień wyostrzenia, które będzie stosowane za każdym razem, gdy klikniesz przycisk miniatury.
3. Naciśnij dowolny przycisk miniatury:
   - **Maska wyostrzająca** — umożliwia podkreślenie szczegółów krawędzi i ustawienie ostrości rozmazanych obszarów na obrazku bez usuwania obszarów o niskich częstotliwościach.
   - **Wyostrzanie adaptacyjne** — umożliwia uwydatnienie krawędzi szczegółów przez analizę wartości sąsiadujących pikseli. Ten filtr zachowuje najwięcej szczegółów, ale jego działanie jest najbardziej widoczne na obrazkach o wysokiej rozdzielczości.
   - **Wyostrzanie** — umożliwia uwydatnienie szczegółów krawędzi obrazka przez ustawienie ostrości rozmazanych obszarów i zwiększenie kontrastu między sąsiadującymi pikselami. Przesuń suwak **Tło**, aby ustawić próg efektu. Niższe wartości zwiększają liczbę pikseli zmienionych przez efekt wyostrzania.
   - **Wyostrzanie kierunkowe** — umożliwia uwydatnienie krawędzi obrazka bez tworzenia efektu ziarnistości.

Można również

Usunąć zacienienie	Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Wyostrzanie** ▸ **Filtr górnoprzepustowy**. Filtr górnoprzepustowy usuwa szczegóły obrazka i cienie, w wyniku czego uzyskane zostaje wrażenie

Można również

poświaty przez uwydatnienie światła i jasnych miejsc obrazka. Może to jednak wpłynąć na kolor i ton obrazka.



W wypadku większości fotografii najlepsze wyniki zapewnia filtr **Maska wyostrzająca**.

Większość filtrów wyostrzających obsługuje wszystkie tryby koloru, z wyjątkiem 48-bitowego trybu RGB, 16-bitowej skali szarości, trybu kolorów z paletą oraz trybu czarno-białego. Filtr **Wyostrzanie** może być stosowany we wszystkich trybach koloru, z wyjątkiem trybu koloru z paletą oraz czarno-białego.



Każdy filtr wyostrzania można uruchamiać oddzielnie, klikając kolejno **Efekty** ▸ **Wyostrzanie** i klikając wybrany filtr.

Tej procedury można użyć, aby wyostrzyć obszary edytowalne obrazka.

Zmień i maskuj kolory w mapach bitowych

W programie CorelDRAW można zmieniać kolory w obrazkach monochromatycznych, stosować rastry postscriptowe w celu optymalizowania kolorowych i czarno-białych map bitowych pod kątem drukowania, ukrywać i pokazywać kolory oraz je maskować. Monochromatyczne mapy bitowe mają dwa kolory: czarny i biały. Czarne i białe piksele można zastąpić dowolnym kolorem z palety kolorów.

Jeśli obraz będzie drukowany na drukarce postscriptowej, można przeprowadzić optymalizację wydruku kolorowego lub czarno-białego, stosując funkcję rastra. W procesie rastrowania obraz jest rozbijany na małe punkty lub linie w celu uzyskania wyraźniejszego wydruku, ciągłości tonów lub efektów specjalnych. Efekt rastra można jednak zobaczyć tylko po wykonaniu wydruku mapy bitowej na drukarce postscriptowej. Informacje na temat wprowadzania zmian w rastrach można znaleźć w sekcji „Aby dostosować raster” na stronie 892.

Stosując maskowanie, można ukryć lub pokazać wybrane kolory. Po ukryciu kolorów mapy bitowej obiekty lub tło znajdujące się pod nią stają się widoczne. Może to też spowodować zmianę widocznego kształtu mapy bitowej. Na przykład, jeśli mapa bitowa przedstawia osobę na czarnym tle, można ukryć tło tak, że mapa bitowa wydaje się przybierać kształt osoby, a nie prostokąta. Ponadto ukrywając kolory mapy bitowej, można zwiększyć prędkość renderowania obiektów na ekranie. Można także wyświetlać niektóre kolory na mapie bitowej w celu uzyskania zmiany wyglądu obrazka lub wyświetlenia miejsc, w których zastosowano określony kolor. W jednej mapie bitowej można maskować do 10 kolorów.

Maskowanie kolorów umożliwia także zmianę wybranych kolorów bez wpływu na pozostałe. Maskę kolorów mapy bitowej można również zapisać do pliku i wykorzystać w dalszej pracy.

Aby zmodyfikować kolor monochromatycznej mapy bitowej

1. Zaznacz mapę bitową, używając narzędzia **Wskaźnik** .
2. , aby zmienić kolor (czarny) pikseli pierwszego planu.
3. Kliknij kolor na palecie kolorów, aby zmienić kolor pikseli tła (biały).

Aby zastosować raster do mapy bitowej

1. Zaznacz mapę bitową, używając narzędzia **Wskaźnik** .
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** .
3. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Mapa bitowa** , a następnie kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie** .
4. W oknie dialogowym **Edytuj wypełnienie** zaznacz opcję **Palety kolorów**.

5 Wybierz paletę kolorów dodatkowych z listy **Paleta**.

6 Kliknij pozycję **Opcje języka PostScript**.

7 W oknie dialogowym **Opcje języka PostScript** wybierz opcję (inną niż **Domyślne**) z listy **Typ**, aby ustawić kształt kropki lub typ linii.

8 W polu **Gęstość** wpisz wartość określającą liczbę punktów lub linii przypadających na każdy cal rastra.

9 W polu **Kąt** wpisz wartość określającą kąt, według którego mają być rozmieszczane punkty lub linie w rastrze.

Aby ukryć lub wyświetlić kolor na mapie bitowej

1 Zaznacz mapę bitową, używając narzędzia **Wskaźnik**  .

2 Kliknij **Mapy bitowe** ▸ **Maska mapy bitowej**.

3 W inspektorze **Maska mapy bitowej** kliknij przycisk **Selektor kolorów**  , a następnie kliknij kolor mapy bitowej.

4 Zaznacz pole wyboru obok kanału, który chcesz ukryć lub wyświetlić.

5 Przesuń suwak **Tolerancja**, aby określić zakres tolerancji dla danego koloru.

6 Włącz jedną z następujących opcji:

- **Ukryj zaznaczone**
- **Wyświetl zaznaczone**

7 Kliknij przycisk **Zastosuj**.



Wyższe wartości tolerancji powodują wyświetlenie większego zakresu kolorów wokół wybranego koloru. Na przykład wybranie któregoś z odcieni koloru niebieskiego i zwiększenie tolerancji spowoduje ukrycie lub wyświetlenie w programie CorelDRAW wielu innych jego odcieni.

Aby otworzyć maskę kolorów mapy bitowej

1 Kliknij **Mapy bitowe** ▸ **Maska mapy bitowej**.

2 Kliknij przycisk **Otwórz maskę**  .

3 Wybierz folder, w którym znajduje się mapa bitowa.

4 Kliknij dwukrotnie plik.



Pliki zawierające maskę kolorów map bitowych mają rozszerzenie **.ini**.

Aby zmienić maskowany kolor

1 Kliknij **Mapy bitowe** ▸ **Maska mapy bitowej**.

2 Wybierz kolor z listy kolorów maskowanych.

3 Kliknij przycisk **Edytuj kolor**  .

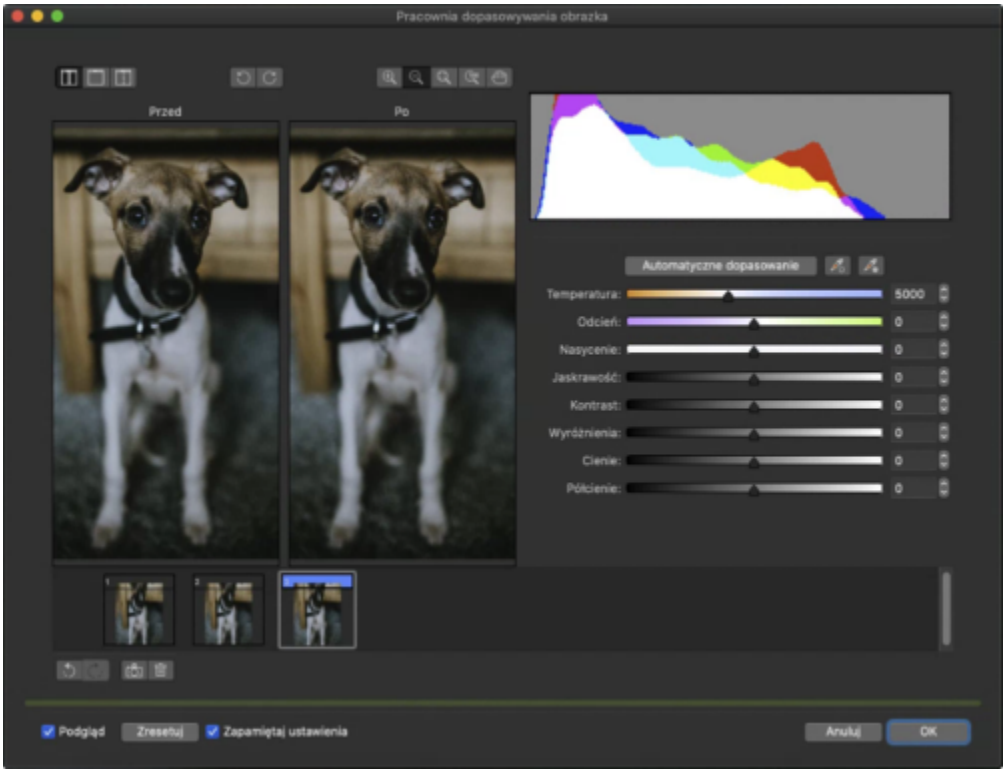
4 Aby edytować kolor, użyj elementów sterujących w oknie dialogowym **Wybierz kolor**.



Maskowany kolor można również zmienić, klikając przycisk **Selektor kolorów**  , wybierając inny kolor z mapy bitowej, a następnie klikając przycisk **Zastosuj**.

Pracownia dopasowywania obrazka

Pracownia dopasowywania obrazka pozwala na szybkie i łatwe poprawianie kolorów oraz tonów większości zdjęć.



Pracownia dopasowywania obrazka składa się ze zorganizowanych logicznie automatycznych i ręcznych elementów sterujących służących do poprawiania obrazka. Spośród elementów rozmieszczonych w pionie, począwszy od prawej górnej części okna, można użyć tylko tych, które są potrzebne do poprawienia wad specyficznych dla danego obrazka. Wysoce wskazane jest wykadrowanie lub wyretuszowanie obrazka jeszcze przed rozpoczęciem korekcji kolorów i tonów.

Podczas pracy w Pracowni dopasowywania obrazka można korzystać z następujących elementów:

- **Utwórz migawkę** — w dowolnej chwili umożliwia utrwalenie poprawionej wersji obrazka w formie „migawkowej”. Miniatury migawek są wyświetlane w oknie poniżej obrazka. Migawki ułatwiają porównywanie poprawionych wersji obrazka i wybór najlepszej z nich.
- **Cofnij**, **Ponów**, **Zresetuj** — korekcja obrazka może się odbywać metodą prób i błędów, ważna jest zatem możliwość wycofywania i ponawiania korekcji. Polecenie **Zresetuj** umożliwia wyczyszczenie wszystkich korekcji i rozpoczęcie operacji od nowa.
- **Zapamiętaj ustawienia** — to pole wyboru jest domyślnie zaznaczone i umożliwia korzystanie z bieżących ustawień na innych obrazkach. Należy usunąć zaznaczenie tego pola wyboru, aby przywrócić ustawienia domyślne przy każdym otwarciu obrazka w Pracowni dopasowywania obrazka.

Korzystanie z automatycznych elementów sterujących

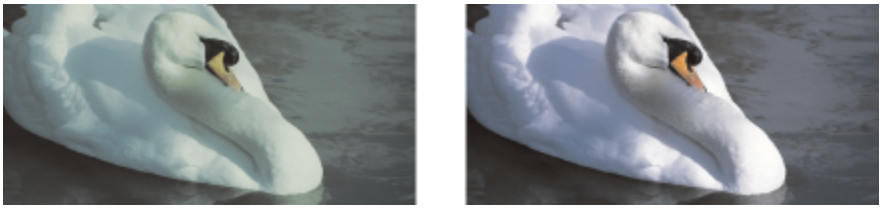
Na początek można użyć automatycznych elementów sterujących korekcji:

- **Dopasuj automatycznie** — automatycznie koryguje kontrast i kolory obrazka, wykrywając najjaśniejsze oraz najciemniejsze obszary i dopasowując do nich zakres tonalny w każdym z kanałów koloru. W niektórych wypadkach użycie tego elementu jest w zupełności wystarczające do poprawienia obrazka. W pozostałych wypadkach można cofnąć zmiany i posłużyć się elementami o większej precyzji.
- Narzędzie **Wybierz punkt bieli** — automatycznie dopasowuje kontrast obrazka do ustawionego punktu bieli. Używając narzędzia **Wybierz punkt bieli**, można na przykład rozjaśnić zbyt ciemny obrazek.
- Narzędzie **Wybierz punkt czerni** — automatycznie dopasowuje kontrast obrazka do ustawionego punktu czerni. Używając narzędzia **Wybierz punkt czerni**, można na przykład przyciemnić zbyt jasny obrazek.

Korzystanie z elementów sterujących korekcji kolorów

Po użyciu automatycznych elementów sterujących można skorygować przebarwienia obrazka. Przebarwienia zwykle wynikają z warunków oświetlenia, w jakich zdjęcie było robione; na ich powstawanie może mieć także wpływ procesor w cyfrowym aparacie fotograficznym lub skanerze.

- Suwak **Temperatura** — umożliwia korekcję przebarwień przez „ocieplenie” lub „schłodzenie” kolorów obrazka w celu skompensowania warunków oświetlenia, jakie istniały podczas robienia zdjęcia. Aby na przykład skorygować żółtą dominantę barwną spowodowaną słabym oświetleniem żarowym podczas robienia zdjęcia we wnętrzu, można zwiększyć wartość temperatury (w stopniach Kelvina), przesuwając suwak w kierunku niebieskiego końca. Niższe wartości odpowiadają słabemu oświetleniu, na przykład światłu świeczki lub żarówki; w takich warunkach powstaje przebarwienie pomarańczowe. Wyższe wartości odpowiadają intensywnemu oświetleniu, na przykład światłu słonecznemu; w takich warunkach powstaje przebarwienie niebieskie.
- Suwak **Odcień** — umożliwia korekcję przebarwień poprzez regulowanie na obrazku koloru zielonego lub purpurowego. Przesuwając suwak w prawo, można zwiększyć ilość koloru zielonego; przesuwając suwak w lewo, można zwiększyć ilość koloru purpurowego. Przesuwając suwak **Odcień** po użyciu suwaka **Temperatura**, można precyzyjnie dopasować kolory obrazka.
- Suwak **Nasycenie** — umożliwia regulowanie wyrazistości kolorów. Na przykład przesuwając suwak w prawo, można zwiększyć wyrazistość błękitnego nieba na obrazku. Przesuwając suwak w lewo, można zmniejszyć wyrazistość kolorów. Przesuwając suwak do lewego końca, tak aby z obrazka zostały usunięte wszystkie kolory, można uzyskać efekt zdjęcia czarno-białego.

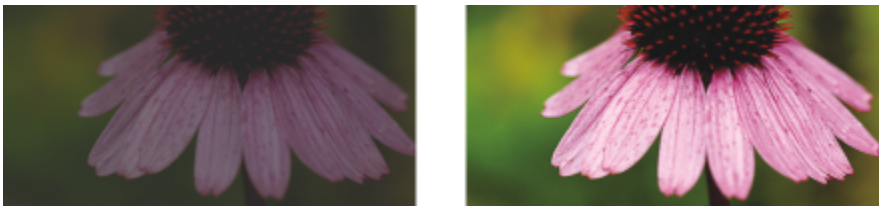


Korekcja przebarwienia. Po prawej widoczna jest jego poprawiona wersja.

Dopasowywanie jaskrawości i kontrastu na całym obrazku

Cały obrazek można rozjaśnić, przyciemnić lub poprawić jego kontrast, używając następujących elementów sterujących:

- Suwak **Jaskrawość** — umożliwia rozjaśnianie lub przyciemnianie całego obrazka. Za pomocą tego elementu można korygować skutki niewłaściwego naświetlenia spowodowane zbyt dużą ilością światła (prześwietlenie) lub zbyt małą ilością światła (niedoświetlenie) podczas robienia zdjęcia. Aby rozjaśnić lub przyciemnić określone obszary obrazka, można użyć suwaków **Światła**, **Cienie** i **Półcienie**. Regulacja za pomocą suwaka **Jaskrawość** przeprowadzana jest nieliniowo, nie wpływa więc na wartości punktu bieli i punktu czerni.
- Suwak **Kontrast** — zwiększa lub zmniejsza różnicę tonów między ciemnymi a jasnymi obszarami obrazka. Przesunięcie suwaka w prawo powoduje rozjaśnienie obszarów jasnych i przyciemnienie obszarów ciemnych. Na przykład, jeśli obrazek jest w przytłumionej, szarej tonacji, to jego szczegóły można wyostrzyć, zwiększając kontrast.



Poprawiając jaskrawość i kontrast obrazka, można wydobyć z niego więcej szczegółów.

Dopasowywanie świateł, cieni i półcieni

Można rozjaśniać lub przyciemniać określone obszary obrazka. W wielu wypadkach położenie lub intensywność źródła światła w chwili robienia zdjęcia sprawia, że niektóre obszary wychodzą zbyt ciemne, a inne zbyt jasne.

- Suwak **Światła** — umożliwia zmianę jaskrawości w najjaśniejszych obszarach obrazka. Na przykład, jeśli zdjęcie zostało zrobione z lampą błyskową, co spowodowało przejaskrawienie obiektów na pierwszym planie, można przesunąć suwak **Światła** w lewo, aby przyciemnić przejaskrawione obszary obrazka. Za pomocą suwaka **Światła**, w połączeniu z suwakami **Cienie** i **Półcienie**, można zrównoważyć oświetlenie.

- Suwak **Cienie** — umożliwia zmianę jaskrawości w najciemniejszych obszarach obrazka. Na przykład jasne światło za obiektem (podświetlenie) w czasie robienia zdjęcia może spowodować, że obiekt ten wyjdzie na zdjęciu zaciemniony. Takie zdjęcie można poprawić, przesuwając suwak **Cienie** w prawo, aby rozjaśnić ciemne obszary i wydobyć więcej szczegółów. Za pomocą suwaka **Cienie**, w połączeniu z suwakami **Światła** i **Półcienie**, można zrównoważyć oświetlenie.
- Suwak **Półcienie** — umożliwia zmianę jaskrawości obszarów w środkowym zakresie tonów obrazka. Po dopasowaniu świateł i cieni można precyzyjnie dopasować obrazek za pomocą suwaka **Półcienie**.

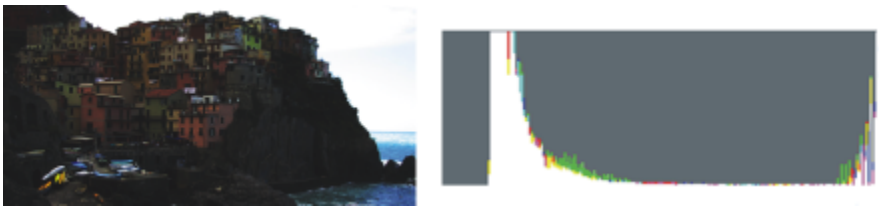


Za pomocą suwaków Światła i Cienie można rozjaśniać lub przyciemniać określone obszary obrazka.

Korzystanie z histogramu

Histogram umożliwia wyświetlenie zakresu tonalnego obrazka w celu dokonania oceny i dopasowania kolorów oraz tonów. Na przykład histogram pomaga w wykrywaniu ukrytych szczegółów na zdjęciu zbyt ciemnym z powodu niedoświetlenia (czyli zdjęciu zrobionym przy niedostatecznym świetle).

Histogram obrazuje wartości jaskrawości pikseli obrazka w skali od 0 (ciemne) do 255 (jasne). Lewa część histogramu odpowiada cieniom, część środkowa półtonom, a strona prawa światłom. Wysokość poszczególnych słupków wskazuje liczbę pikseli o danej jaskrawości. Przykładowo, większa liczba pikseli po lewej stronie histogramu wskazuje, że w ciemnych obszarach obrazu znajdują się szczegóły.



Zdjęcie po lewej jest niedoświetlone. Po prawej: histogram wskazuje, że w ciemnych obszarach zdjęcia znajduje się duża liczba szczegółów obrazu.

Wyświetlanie obrazków w Pracowni dopasowywania obrazka

Narzędzia w Pracowni dopasowywania obrazka umożliwiają wyświetlanie obrazków na różne sposoby, co pozwala na dokonanie oceny dopasowania kolorów i tonów. Na przykład można obracać obrazki, chwytać je i przemieszczać w oknie, powiększać lub pomniejszać oraz wybierać sposób wyświetlania poprawionych obrazków w oknie podglądu.

Używanie innych filtrów dopasowujących

Chociaż Pracownia dopasowywania obrazka umożliwia poprawianie kolorów i tonów w sposób wystarczający w wypadku większości obrazków, jednak czasami potrzebne są specjalistyczne filtry dopasowujące. Dzięki efektywnym filtrom dopasowującym dostępnym w programie można przeprowadzać precyzyjne korekty obrazków. Na przykład można korygować obrazki, używając histogramu lub krzywej tonalnej. Więcej informacji na temat filtrów dopasowujących można znaleźć w sekcji „Dostosuj kolor i ton” na stronie 809.

Aby poprawić kolory i tony w Pracowni dopasowywania obrazka

1. Kliknij kolejno **Mapy bitowe** ▸ **Pracownia dopasowywania obrazka**.
2. Kliknij przycisk **Dopasuj automatycznie**.
   Przycisk **Dopasuj automatycznie** powoduje automatyczne skorygowanie kolorów i kontrastu przez ustawienie punktu bieli i punktu czerni obrazka.

Aby precyzyjniej określić punkt bieli i punkt czerni, kliknij narzędzie **Wybierz punkt bieli**  i kliknij najjaśniejszy obszar obrazka. Następnie kliknij narzędzie **Wybierz punkt czerni**  i kliknij najciemniejszy obszar obrazka.

3 Wykonaj co najmniej jedno zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Poprawić kolory na obrazku	Ustaw suwak **Temperatura** tak, aby ocieplić lub schłodzić kolory, a następnie precyzyjnie dopasuj korekcję kolorów, używając suwaka **Odcień**.
Zwiększyć lub zmniejszyć wyrazistość kolorów	Przesuń suwak **Nasycenie** w prawo, aby zwiększyć stopień koloru na obrazku; przesuń suwak w lewo, aby zmniejszyć stopień koloru na obrazku.
Rozjaśnić lub przyciemnić obrazek	Przesuń suwak **Jaskrawość** w prawo, aby rozjaśnić obrazek; przesuń suwak w lewo, aby przyciemnić obrazek.
Poprawić ostrość obrazka, dopasowując ton	Przesuń suwak **Kontrast** w prawo, aby rozjaśnić obszary jasne i przyciemnić obszary ciemne.
Rozjaśnić lub przyciemnić określone obszary	Przesuń suwak **Światła** tak, aby odpowiednio rozjaśnić lub przyciemnić najjaśniejsze obszary obrazka. Następnie przesuń suwak **Cienie** tak, aby odpowiednio rozjaśnić lub przyciemnić najciemniejsze obszary obrazka. Na koniec przesuń suwak **Półcienie** tak, aby precyzyjnie dopasować obszary w środkowym zakresie tonów obrazka.



Pracownia dopasowywania obrazka nie jest dostępna dla obrazków CMYK. W wypadku obrazków CMYK można użyć filtra **Dopasuj automatycznie** i innych filtrów dopasowujących z menu **Efekty**.



Można przechwycić bieżącą wersję obrazka, klikając przycisk **Utwórz** migawkę. Miniatury migawek są wyświetlane w oknie poniżej obrazka. Poszczególne migawki są numerowane kolejno. Można je usuwać, klikając przycisk **Zamknij**, znajdujący się w prawym górnym rogu paska tytułu migawki.

Dokonane korekcje można cofać lub ponawiać, klikając przycisk **Cofnij**  lub **Ponów**  . Aby cofnąć wszystkie poprawki, kliknij przycisk **Zresetuj do oryginału**.

Aby wyświetlić obrazki w Pracowni dopasowywania obrazka

1 Kliknij kolejno **Mapy bitowe** ▸ **Pracownia dopasowywania obrazka**.

2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Obrócić obrazek	Kliknij przycisk **Obróć w lewo**  lub przycisk **Obróć w prawo**  .
Przemieścić do innego obszaru obrazka	Za pomocą narzędzia **Chwyt**  przeciągnij obrazek do obszaru, który chcesz wyświetlić.
Powiększyć lub pomniejszyć	Używając narzędzia **Powiększ**  lub narzędzia **Pomniejsz**  , kliknij w oknie podglądu.
Dopasować rozmiar obrazka do okna podglądu	Kliknij przycisk **Dopasuj powiększenie**  .
Wyświetlić obrazek w jego rzeczywistym rozmiarze	Kliknij przycisk **100%**  .
Wyświetlić poprawiony obrazek w pojedynczym oknie podglądu	Kliknij przycisk **Pełny podgląd**  .
Wyświetlić poprawiony obrazek w jednym oknie, a obrazek oryginalny w innym oknie	Kliknij przycisk **Pełny podgląd „przed” i „po”**  .
Wyświetlić obrazek w jednym oknie z linią dzielącą wersje oryginalną i poprawioną	Kliknij przycisk **Dzielony podgląd „przed” i „po”**  . Przesuń wskaźnik na dzielącą linię przerywaną i przeciągając ją, przesuń linię w inny obszar obrazka.

Dostosuj kolor i ton

CorelDRAW umożliwia dopasowywanie kolorów i odcieni map bitowych. Można na przykład zamieniać kolory oraz dostosowywać ich jaskrawość, jasność i intensywność.

Dopasowując ton i kolor, można przywrócić szczegół utracony w światłach lub cieniach, usunąć przebarwienia, poprawić niedoświetlenie lub prześwietlenie i poprawić ogólną jakość map bitowych. Można również szybko poprawiać kolor i ton przy użyciu Pracowni dopasowywania obrazka. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Pracownia dopasowywania obrazka” na stronie 805.

Kolory i tony map bitowych można dopasować automatycznie, stosując polecenie Dopasuj automatycznie lub korzystając z filtrów.

Efekt	Opis
Poziomy	Umożliwia dostosowanie tonu, koloru i kontrastu mapy bitowej przy zachowaniu szczegółów cienia i oświetlenia. Za pomocą interakcyjnego histogramu można rozszerzyć lub ograniczyć wartości jaskrawości, tak aby mieściły się w granicach dopuszczalnych przy drukowaniu. Histogram można również dostosować za pomocą wartości próbki z mapy bitowej.

Efekt	Opis
Wyrównaj	Umożliwia wyświetlenie zakresu tonalnego obrazka i zmianę rozkładu zrównoważenia cieni, półcieni i świateł w kanale pełnokolorowym lub w wybranym kanale kolorów, w zależności od wzorca modelu histogramu.
Próbka i wynik	Umożliwia dostosowanie wartości kolorów w mapie bitowej za pomocą próbek kolorów pobranych z obrazka. Można wybrać próbki kolorów z obszarów ciemnych, obszarów o średniej jasności i jasnych, a następnie zastosować kolory docelowe do każdej próbki kolorów. Można na przykład zwiększyć kontrast mapy bitowej, wybierając najciemniejsze i najjaśniejsze odcienie i odwzorowując je odpowiednio na czerń i biel. Po wybraniu kolorów przykładowych z ciemnego, średniego i jasnego zakresu obrazka oraz po przypisaniu koloru docelowego do każdego koloru próbki, piksele o tym samym kolorze co kolory przykładowe są zmieniane, aby zaprezentować odpowiedni kolor docelowy.
Krzywa tonalna	Umożliwia przeprowadzenie precyzyjnych korekt koloru poprzez kontrolę wartości poszczególnych pikseli. Zmiana wartości jaskrawości piksela umożliwia zmianę cieni, półcieni i świateł. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Filtr Krzywa tonalna” na stronie 817.
Światło	Umożliwia dostosowanie jaskrawości wszystkich kolorów oraz różnicy pomiędzy obszarami jasnymi i ciemnymi.
Balans kolorów	Umożliwia dodanie do wybranych odcieni w mapie bitowej kolorów: niebieskozielonego lub czerwonego, purpurowego lub zielonego, żółtego lub niebieskiego. Aby ograniczyć na przykład ilość błękitu na fotografii, można przesunąć wartości kolorów od niebieskiego do żółtego.
Gamma	Gamma to metoda korekcji odcieni, która bierze pod uwagę postrzeganie sąsiadujących pikseli przez ludzkie oko. Na przykład jeżeli jedno koło wypełnione 10-procentową szarością zostanie umieszczone na czarnym tle, a drugie identyczne na białym tle, to koło w otoczeniu czerni będzie wyglądało na jaśniejsze dla ludzkiego oka, mimo że wartości jaskrawości w obu wypadkach będą identyczne. Efekt Gamma umożliwia wydobycie szczegółów na mało kontrastowych obrazkach w sposób nie powodujący znaczącej zmiany w cieniach i światłach. Wpływa na wartości obrazka, ale opiera się na krzywej, dzięki czemu zmiany są wyważone w kierunku tonów pośrednich.
Balans bieli	Pozwala uzyskać dokładne kolory na zdjęciach, korygując przebarwienia na obrazku. Przebarwienia zwykle wynikają z warunków oświetlenia, w jakich zdjęcie było robione; na ich

Efekt	Opis
	powstawanie może mieć także wpływ procesor w aparacie fotograficznym lub skanerze.
Barwa-nasycenie-jasność	Umożliwia dostosowanie w mapie bitowej kanałów koloru i zmianę pozycji koloru w spektrum. Efekt ten umożliwia zmianę kolorów i ich nasycenia oraz procentowego udziału bieli w obrazku. Barwa reprezentuje kolor dominujący (czerwony, zielony, niebieski, żółty itp.), nasycenie to intensywność koloru, a jasność reprezentuje ogólny procentowy udział bieli w kolorach obrazka.
Czarno-biały	Umożliwia stworzenie czarno-białego obrazka bez zmieniania trybu kolorów. Ponadto umożliwia regulowanie poszczególnych kolorów pod kątem przekształcenia, w rezultacie czego zostaje zmodyfikowana intensywność tonów szarości obrazka podczas jego przekształcania. Dodatkowo można podbarwić obrazek, modyfikując barwę i nasycenie. Na przykład obrazkowi można nadać podbarwienie, aby osiągnąć efekt sepii.
Żywość	Umożliwia zwiększanie nasycenia obrazka RGB bez obcinania lub „prześwietlania” go. Obcinanie występuje wtedy, gdy obszar obrazka jest zbyt jaskrawy i szczegóły kolorów na tym obszarze zostają utracone, co może się zdarzyć, gdy nasycenie obrazka zostanie nierozważnie zwiększone. Filtr Żywość proporcjonalnie reguluje nasycenie, zwiększając bardziej nasycenie mniej nasyconych kolorów niż kolorów nasyconych. Filtr ten przydaje się do regulowania nasycenia zdjęć przedstawiających postać na tle bogatym w szczegóły. Na przykład umożliwia duże zwiększenie nasycenia szczegółów tła bez szkody dla kolorytu skóry postaci na zdjęciu.
Selektywna zmiana kolorów	Umożliwia zmianę koloru poprzez modyfikację udziału procentowego spektrum kolorów rozbarwianych CMYK czerwieni, żółci, zieleni, niebieskozielonego, niebieskiego i purpury w spektrum kolorów określonej mapy bitowej. Filtr ten umożliwia także dodanie koloru rozbarwianego do składowej tonalnej obrazka w skali szarości. 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. Analogicznie, zwiększenie udziału procentowego purpury w spektrum odcieni czerwonych spowoduje przesunięcie kolorów w kierunku purpury i ogólne zwiększenie udziału czerwieni. Zakres możliwych modyfikacji kolorów jest uzależniony od wybranej metody dopasowania procentowego.

Efekt	Opis
Zamień kolory	Umożliwia zastąpienie jednego lub więcej kolorów obrazu, zaznaczenia lub obiektu. Po wybraniu koloru, który ma zostać zastąpiony, aplikacja automatycznie wybiera zakres podobnych kolorów do zastąpienia. Można wybrać oryginalne i zastępcze kolory z obrazka lub z selektora kolorów. Aby dodać lub usunąć kolory z zaznaczenia, można dostosować zakres odcieni i nasycenia. Można również wybrać i zastąpić jeden kolor. Aby zapobiec nagłym zmianom kolorów, można wygładzić przejście pomiędzy wybranymi i niewybranymi pikselami. Dla nowego koloru można również ustawić barwę, nasycenie i jasność.
Zmniejsz nasycenie do zera	Umożliwia zmniejszenie nasycenia każdego koloru w mapie bitowej do zera, usunięcie składowej barwy i konwersję każdego koloru na jego odpowiednik w skali szarości. W ten sposób można uzyskać efekt zdjęcia czarno-białego (w skali szarości) bez zmieniania modelu kolorów.
Mikser kanałów	Umożliwia mieszanie kanałów kolorów w celu zrównoważenia kolorów mapy bitowej. Przykładowo, jeżeli mapa bitowa zawiera zbyt dużo czerwieni, w celu polepszenia jakości obrazu można w trybie RGB dostosować kanał czerwony.

Domyślnie aplikacja wyświetla podgląd obrazu w czasie rzeczywistym w oknie dokumentu w miarę zmian ustawień w oknie dialogowym filtra. Jeśli jednak powiększysz obraz w oknie dokumentu, aby przyjrzeć się określonemu obszarowi, ale nadal chcesz mieć możliwość oceny zmian w całym obrazie, możesz wyświetlić podgląd obrazu w oknie dialogowym. Więcej informacji na temat podglądu obrazów w oknach dialogowych efektów map bitowych można znaleźć w sekcji „Stosowanie efektu mapy bitowej do obszaru obrazu” na stronie 510.

Aby automatycznie dopasować kolory i tony

1. Zaznacz mapę bitową.
2. Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Dopasuj** ▸ **Dopasuj automatycznie**.

Aby zastosować efekt Próbka i wynik

1. Zaznacz mapę bitową.
2. Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Dopasuj** ▸ **Próbka i wynik**.
3. Wybierz kanał koloru z listy **Kanał**.

   Kanały kolorów wyświetlane w polu listy **Kanał** są zależne od trybu koloru mapy bitowej. Istnieje jeden kanał pełnokolorowy i jeden kanał koloru na każdy składnik modelu kolorów. Aby dostosować wszystkie kanały kolorów, nawet podczas wyświetlania tylko jednego kanału, zaznacz pole wyboru **Dopasuj wszystkie kanały**.
4. Zaznacz pola wyboru **Cienie**, **Półcienie** i **Światła**.
5. Kliknij narzędzie pipeta w obszarze **Próbka**, a następnie kliknij na obrazku, aby wybrać odpowiednio obszar ciemny, obszar półcieni i obszar jasny.
6. Otwórz selektor kolorów **Wynik** dla cieni, półcieni lub świateł i wybierz nowy kolor.





Cienie, półcienie i światła obrazu zostały dopasowane przez zmapowanie próbki koloru na mapie bitowej do koloru docelowego.

Aby zastosować efekt Światła

1. Zaznacz mapę bitową.
2. Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Dopasuj** ▸ **Światło**.
3. Przesuń suwaki **Jaskrawość**, **Kontrast**, **Intensywność**, **Światła**, **Cienie** lub **Półcienie**, aby odpowiednio dostosować każdy aspekt obrazu.





Dostosowanie jaskrawości, kontrastu, intensywności, świateł, cieni oraz półcieni umożliwia zwiększenie czytelności i jakości obrazka.

Jaskrawość przesuwa wszystkie wartości pikseli w górę lub dół zakresu tonalnego, równomiernie rozjaśniając i ściemniając wszystkie kolory.

Kontrast dostosowuje różnicę między jasnymi i ciemnymi kolorami.

Intensywność rozjaśnia jasne obszary rysunku lub przyciemnia jego ciemne obszary.

Kontrast i intensywność zazwyczaj łączą się ze sobą, ponieważ wzrost kontrastu może spowodować zanik szczegółów w cieniach i rozjaśnieniach, a podniesienie intensywności może te szczegóły odtworzyć.

Światła dostosowują jaskrawość w najjaśniejszych obszarach.

Cienie dostosowują jaskrawość w najciemniejszych obszarach.

Półcienie dostosowują jaskrawość w środkowym zakresie tonów.

Aby dopasować balans kolorów

1. Zaznacz mapę bitową.

2 Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Dopasuj** ▸ **Balans kolorów**

3 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Poprawić kolory obszarów zacienionych, średnich i rozjaśnionych	Zaznacz odpowiednio pola wyboru **Cienie**, **Półcienie** i **Światła**.
Zachować oryginalny poziom jaskrawości obrazka	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj luminancję**.
Dodać kolor niebieskozielony lub czerwony	Przesuń suwak **Niebieskozielony-czerwony** odpowiednio w lewo lub w prawo.
Dodać kolor purpurowy lub zielony	Przesuń suwak **Purpurowy-zielony** odpowiednio w lewo lub w prawo.
Dodać kolor żółty lub niebieski	Przesuń suwak **Żółty-niebieski** odpowiednio w lewo lub w prawo.



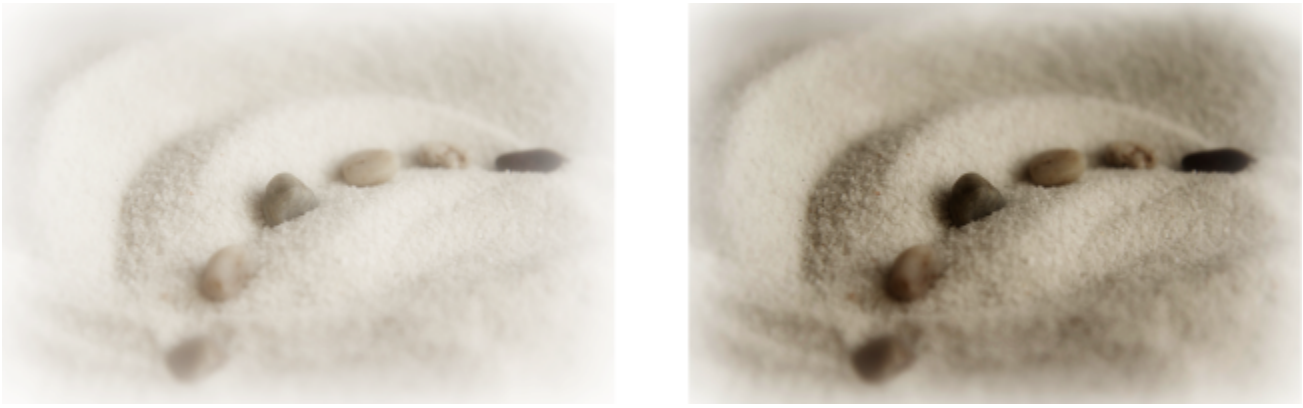
Efekt balansu kolorów został zastosowany w celu przesunięcia kolorów obrazka z niebieskich na żółte.

Aby zastosować efekt Gamma

1 Zaznacz mapę bitową.

2 Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Dopasuj** ▸ **Gamma**.

3 Przesuń suwak **Wartość Gamma**.
Wyższe wartości rozjaśniają półcienie. Niższe wartości przyciemniają je.



Dostosowanie półcieni umożliwia wydobycie szczegółów na mało kontrastowych obrazkach w sposób nie powodujący znaczącej zmiany w cieniach i światłach.

Aby dopasować barwę, nasycenie i jasność

1 Zaznacz mapę bitową.

2 Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Dopasuj** ▸ **Barwa-nasycenie-jasność**

3 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Ustawić barwę, nasycenie i jasność dla wszystkich kanałów	Włącz opcję **Główny** w obszarze **Kanały**.
Ustawić barwę, nasycenie i jasność kanału	Włącz opcję **Czerwony**, **Żółty**, **Zielony**, **Niebieskozielony**, **Niebieski**, **Purpurowy** lub **Skala szarości** w obszarze **Kanały**.
Ustawić dominujący kolor obrazka	Przesuń suwak **Barwa**, aby zmienić rozkład kolorów obrazka.
Ustawić siłę kolorów	Przesuń suwak **Nasycenie**. Ustawienie -100 tworzy obrazek w skali szarości. Ustawienie 100 zapewnia żywe, nienaturalne kolory.
Ustawić ilość bieli (wartości dodatnie) lub czerni (wartości ujemne)	Przesuń suwak **Jasność**.

Paski kolorów **Przed** i **Po** ułatwiają porównanie oryginalnych i nowych kolorów.



Użyj efektu Barwa-nasycenie-jasność, aby zmienić kolory na obrazku.

Aby zamienić kolory

1. Zaznacz mapę bitową.
2. Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Dopasuj** ▸ **Zamień kolory**.
3. W obszarze **Oryginał** kliknij narzędzie pipeta i pobierz próbkę kolor bazowy z obrazka lub wybierz kolor z selektora kolorów.

   Element sterujący **Zakres** pokazuje zakres wybranych kolorów.
   W podglądzie miniatur wybrane kolory są wyświetlane .z jaśniejszą nakładką.
4. W obszarze **Nowy** kliknij narzędzie pipeta i pobierz próbkę koloru z ekranu lub wybierz kolor z selektora kolorów.
5. Aby wygładzić przejście pomiędzy wybranymi i niewybranymi pikselami, przesuń suwak **Wygładź**.

Można również

Dopasować wybrany zakres odcieni

Wskaż jedną z krawędzi pasma kolorów na pierścieniu **Zakres odcieni**, a gdy pojawi się kursor w postaci dłoni, przeciągnij w górę i w dół. Aby przesunąć cały zakres odcieni wybranych kolorów, kliknij uchwyt pasma kolorów na pierścieniu **Zakres odcieni** i przeciągnij go wokół pierścienia.

Uwaga: Gdy pasmo kolorów jest małe, wybierane i zastępowane są tylko piksele bardzo podobne do wybranego koloru; gdy pasmo kolorów jest większe, wybierana i zastępowana jest większa liczba pikseli.



Dopasować wybrany zakres odcieni

Można również

Dopasuj zakres nasycenia odcieni barwy uwzględnione w wyborze	Wskaż wewnętrzną lub zewnętrzną krawędź pasma kolorów na kole **Zakresu nasycenia** i przeciągnij, gdy wskaźnik zmieni się na dłoń.
Zastąp jeden kolor	Zaznacz pole wyboru **Jeden kolor**. **Uwaga: Funkcja ta jest użyteczna w celu zastąpienia koloru w obszarach wypełnionych jednolitym kolorem.**
Ustawić barwę, nasycenie i poziom jasności koloru wyjściowego	Przesuń odpowiednio suwaki **Barwa**, **Nasycenie** i **Jasność**.



Efekt Zamień kolory został zastosowany w celu zastąpienia wszystkich wystąpień koloru niebieskiego na kolor purpurowy.

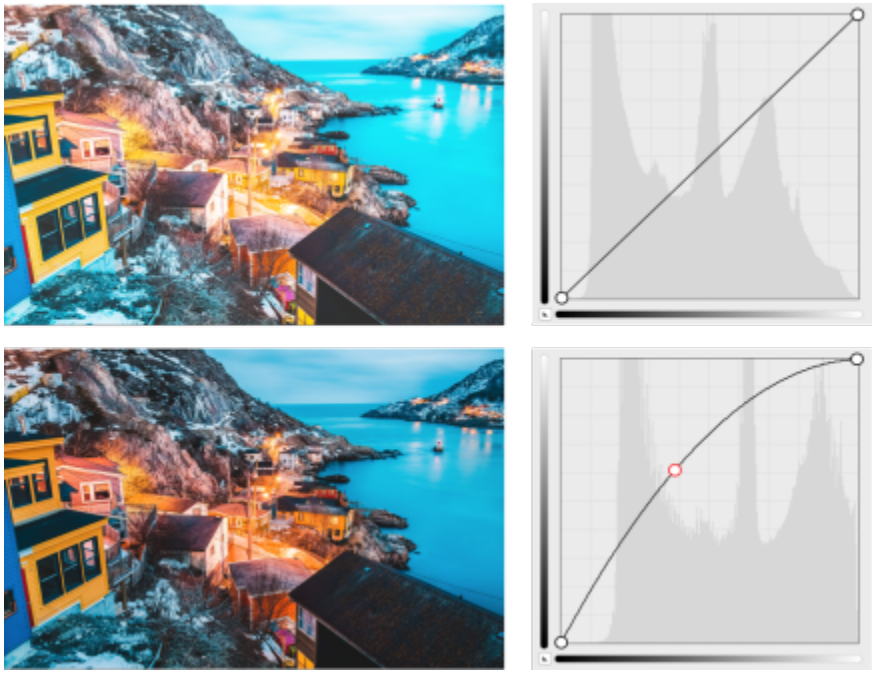
Aby wyświetlić podgląd obrazu w oknie dialogowym, kliknij przycisk **Podgląd**. Aby uzyskać więcej informacji na temat podglądu obrazów podczas dostosowywania ustawień, patrz „Stosowanie efektu mapy bitowej do obiektu” na stronie 509.

Niektóre wersje programu CorelDRAW pozwalają korzystać tylko z wcześniejszej wersji tego filtra, która jest znana jako **Zastąp kolory (poprzednia wersja)**.

Filtr **Zastąp kolory (poprzednia wersja)** pozwala również na edytowanie dopasowań Zastępowania kolorów stosowanych nieniszcząco do obrazków zapisanych w poprzedniej wersji CorelDRAW.

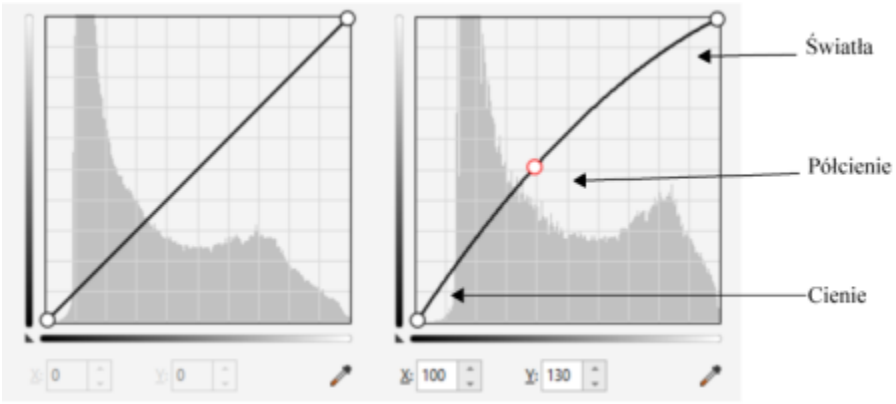
Filtr Krzywa tonalna

Filtr **Krzywa tonalna** umożliwia korekcję kolorów i tonów poprzez dopasowanie wybranych kanałów kolorów lub kanału pełnokolorowego (czyli połączonych wszystkich kanałów).



Obrazek oryginalny (po lewej); obrazek po dopasowaniu zakresu tonalnego (po prawej).

Wartości poszczególnych pikseli są rozmieszczane na wykresie krzywej tonalnej i obrazują stopień zrównoważenia cieni (dolna część wykresu), półcieni (środek wykresu) i świateł (górną część wykresu).



Krzywa tonalna obrazuje zrównoważenie cieni, półcieni i świateł obrazka. (Po lewej) Krzywa tonalna obrazka przed dopasowaniem tonalnym. (Po prawej) W tym przykładzie przedstawione jest niewielkie dopasowanie zakresu tonalnego: wartość pikseli wynosząca 100 została zastąpiona wartością 130, aby rozjaśnić obszary półcieni.

Oś x wykresu reprezentuje wartości tonalne oryginalnego obrazka, natomiast oś y wykresu reprezentuje wartości tonalne obrazka po dopasowaniach. Przesunięcie krzywej w górę i w lewo rozjaśnia i zwiększa natężenie koloru dowolnego kanału. Przesunięcie krzywej w dół i w prawo przyciemnia obraz lub zmniejsza natężenie koloru danego kanału. Na przykład w przypadku obrazka przedstawiającego niebieski odlew można zmniejszyć ilość koloru niebieskiego, wybierając kanał **Niebieski** z listy **Kanał** i przesuwając krzywą w dół i w prawo.

Kolor i odcień obrazka można dopasować, przeciągając interakcyjnie krzywą odcienia w oknie podglądu, dodając co najmniej jeden węzeł do krzywej odcienia, wybierając obszary w oknie obrazka lub stosując ustawienie wstępne. Można dostosować wiele punktów wzdłuż krzywej, co umożliwia rozjaśnienie cieni i przyciemnienie świateł.

Ustawienia krzywej odcieni można zapisać jako wzorce, aby wykorzystać je w innych obrazkach. Pliki krzywej reakcji są zapisywane z rozszerzeniem **.pst**.

Aby zastosować efekt krzywej tonalnej

1 Zaznacz mapę bitową.

2 Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Dopasuj** ▸ **Krzywa tonalna**.

3 Wybierz kanał koloru z listy **Kanał**.

4 Wybierz styl krzywej z listy **Krzywa**.

- **Krzywa** — wygładza rozkład wartości
- **Prosta** — zachowuje segmenty linii prostych między węzłami
- **Odręczna** — umożliwia narysowanie krzywej odręcznej
- **Gamma** — umożliwia wyważenie korekcji w stronę tonów środkowych

5 Kliknij i przeciągnij krzywą w oknie podglądu, aby interakcyjnie dopasować mapę bitową.

Można również

Wyświetlić jednocześnie krzywe tonalne dla wszystkich kanałów	Zaznacz pole wyboru **Wyświetl wszystkie kanały**.
Dopasować określone obszary obrazka	Kliknij narzędzie **Pipeta** i kliknij na obrazku. Wybrane piksele są wyświetlane jako węzły na krzywej tonalnej.
Dodać węzeł do krzywej tonalnej	Kliknij w miejscu, w którym chcesz dodać węzeł wzdłuż krzywej tonalnej.
Wygładzić krzywą odręczną	Kliknij przycisk **Wygładzanie**. Kliknij i przytrzymaj przycisk **Wygładź**, aby wygładzić krzywą tonalną w sposób ciągły.
Zresetować krzywą tonalną dla wybranego kanału	Kliknij **Zresetuj aktywny kanał**.
Zresetować krzywą tonalną dla wszystkich kanałów	Kliknij przycisk **Zresetuj**.
Zastosować wzorzec	Wybierz wzorzec z listy **Wzorce**.
Zapisać ustawienia krzywej tonalnej jako wzorzec	Kliknij przycisk **Zapisz** + po prawej stronie pola **Wzorce** i wybierz folder, w którym chcesz zapisać wzorzec.

Aby odwrócić wybraną krzywą tonalną, kliknij jeden z przycisków **Krzywa lustrzana**.

Histogram umożliwia zapoznanie się z dopasowanym zakresem tonalnym i ocenę wyników. Więcej informacji na temat histogramów można znaleźć w sekcji „Korzystanie z histogramu” na stronie 807.

Przekształcaj kolory i tony

Aby uzyskać efekt specjalny, można przekształcić kolor i ton obrazka. Można np. utworzyć obrazek, który wygląda jak negatyw fotograficzny lub uzyskać efekt spłaszczenia obrazka. W celu przekształcenia kolorów i tonów obrazka można użyć następujących efektów:

- **Usuń przeplot** — umożliwia usunięcie linii z obrazków skanowanych lub obrazków z przeplotem.
- **Odwróć kolory** — umożliwia odwrócenie kolorów obrazka. W wyniku dopełnienia powstaje obrazek będący odpowiednikiem negatywu fotograficznego.



Efekt Odwrócenie tworzy negatyw obrazka, przekształcając wszystkie wartości kolorów na ich przeciwieństwa: kolor czarny staje się białym, niebieski żółtym itp.

- **Posteryzacja** — umożliwia redukcję liczby wartości tonalnych na obrazku. Posteryzacja powoduje usunięcie przejść tonalnych i powstanie większych obszarów płaskiego koloru.



Efekt Posteryzacja przekształca zakresy kolorów obrazka w jednolite bloki koloru.

- **Próg** — umożliwia określenie wartości jaskrawości jako progu.

Aby przekształcić kolory i tony

1. Zaznacz mapę bitową.
2. Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Transformuj**, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:
   - **Usuń przeplot** — aby usunąć linie z obrazków skanowanych lub obrazków z przeplotem. **Linie parzyste** usuwa linie parzyste. **Linie nieparzyste** usuwa linie nieparzyste. **Duplikacja** wypełnia odstępy między liniami poziomymi, duplikując kolory sąsiadujących pikseli. **Interpolacja** wypełnia odstępy kolorami utworzonymi przez uśrednienie otaczających pikseli.
   - **Odwróć kolory** — aby odwrócić wartości kolorów obrazka

- **Posteryzacja** — aby zredukować liczbę wartości tonalnych na obrazku. Przesuń suwak **Poziom**, aby ustawić poziom, od którego rozpoczyna się posteryzacja. Poziom 2 powoduje drastyczną posteryzację. Poziom 32 nie ma wpływu na większość obrazków.
- **Próg** — aby określić wartość jaskrawości jako próg. Piksele o wartościach jaskrawości większych lub mniejszych od progu są widoczne jako białe lub czarne w zależności od określonej opcji progu.

Tryby kolorów map bitowych

Zmienianie trybu kolorów określonego obrazka, na przykład na RGB, CMYK lub Skalę szarości, zmienia strukturę kolorów mapy bitowej.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Zmień tryb kolorów map bitowych” (stronie 823)
- „Zmień mapy bitowe na czarno-białe” (stronie 824)
- „Zmień mapy bitowe na duotone” (stronie 825)
- „Zmień mapy bitowe na obrazki z paletą kolorów” (stronie 826)

Zmień tryb kolorów map bitowych

Kolory obrazków przetwarzanych w programie CorelDRAW opierają się na trybach kolorów. Tryby kolorów definiują charakterystyki kolorystyczne obrazków i są opisywane przez swoje kolory składowe. Tryb kolorów CMYK składa się z kolorów niebieskozielonego, purpurowego, żółtego i czarnego; tryb kolorów RGB składa się z kolorów czerwonego, zielonego i niebieskiego.

Chociaż różnica między wyświetlanymi na ekranie obrazkami w trybach kolorów CMYK i RGB może być niezauważalna, obrazki te znacznie się od siebie różnią. W przypadku obrazka o tych samych wymiarach obrazek w trybie RGB ma mniejszy rozmiar pliku niż obrazek w trybie CMYK, a przestrzeń kolorów RGB pozwala wyświetlić więcej kolorów. Dlatego obrazki wymagające wiernego odwzorowania kolorów, przeznaczone do wykorzystania na stronach WWW lub w drukarkach biurowych, tworzy się w trybie RGB. Tam, gdzie potrzebna jest wierna reprodukcja w druku, jak w przypadku profesjonalnej maszyny drukarskiej, obrazki tworzy się zwykle w trybie CMYK. Obrazki z paletą kolorów stanowią efekt prób zachowania wierności kolorystycznej przy jednoczesnej redukcji rozmiaru pliku, dzięki czemu idealnie nadają się do zastosowań ekranowych.

Przy każdym przekształcaniu obrazka może wystąpić utrata informacji o kolorach. Dlatego też edytowany obraz należy zapisywać przed zmianą trybu kolorów. Więcej informacji na temat trybów kolorów można znaleźć w sekcji „Modele kolorów” na stronie 415.

Program CorelDRAW obsługuje następujące tryby kolorów:

- Czarno-biały (1 bit)
- Duotone (8 bitów)
- Skala szarości (8 bitów)
- Z paletą (8 bitów)
- Kolor RGB (24 bity)
- Kolor Lab (24 bity)
- Kolor CMYK (32 bity)

Aby zmienić tryb kolorów mapy bitowej

1 Kliknij mapę bitową.

2 Kliknij kolejno **Mapy bitowe** ▸ **Tryb** i kliknij tryb kolorów.



Bieżący tryb wybranej mapy bitowej nie jest dostępny w menu.

Zmień mapy bitowe na czarno-białe

Dowolny obrazek można zmienić na obrazek czarno-biały. Oprócz ustawień przekształcania, takich jak próg, typ ekranu oraz intensywność, dostępnych jest siedem opcji przekształcania, które mają wpływ na wygląd przekształcanego obrazka.

Przekształcanie	
Rysunek kreskowy	Umożliwia uzyskanie czarno-białych map bitowych o wysokim kontraście. Kolory, których wartość w skali szarości jest mniejsza od wartości podanej jako próg, przekształcane są na kolor czarny, a pozostałe są przekształcane na kolor biały.
Uporządkowanie	Pozwala uporządkować poziomy szarości w powtarzalne geometryczne wzory składające się z czarnych i białych pikseli. Kolory i krawędzie obrazka są uwydatniane. Opcja ta jest najlepsza dla kolorów jednolitych.
Rysunek rastrowy	Umożliwia tworzenie różnych odcieni szarości przez różnicowanie wzorów czarnych i białych pikseli na obrazku. Można wybrać typ i kąt rastra, liczbę linii na jednostkę oraz jednostkę miary.
Rozkład liczności	Tworzy wygląd tekstury przez ustalenie liczności i rozprowadzenie wyniku na ekranie.
Jarvis	Stosuje do obrazka na ekranie algorytm dyfuzji błędów Jarvis. Ten typ przekształcenia najlepiej nadaje się dla obrazków o jakości fotograficznej.
Stucki	Stosuje do obrazka na ekranie algorytm dyfuzji błędów Stucki. Ten typ przekształcenia najlepiej nadaje się dla obrazków o jakości fotograficznej.
Floyd-Steinberg	Stosuje do obrazka na ekranie algorytm Floyda-Steinberga. Ten typ przekształcenia najlepiej nadaje się dla obrazków o jakości fotograficznej.

Aby zmienić mapę bitową na obrazek czarno-biały

1 Kliknij mapę bitową.

2 Kliknij kolejno **Mapy bitowe** ▸ **Tryb** ▸ **Czarno-biały (1 bit)**.

3 Wybierz opcję z listy **Metoda przekształcenia**.

4 Przesuń suwak **Intensywność**.

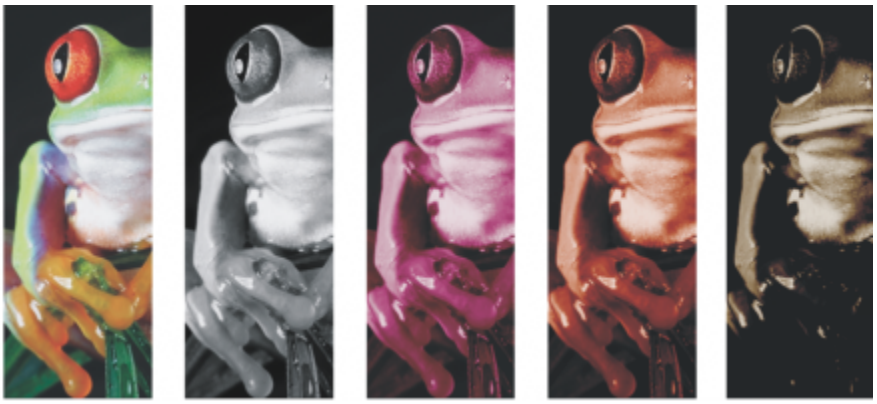
Suwak **Intensywność** nie jest dostępny dla opcji konwersji **Rysunek rastrowy**.

Zmień mapy bitowe na duotone

Aby przekształcić obrazek na duotone, należy wprowadzić mapę bitową w tryb skali szarości i wzbogacić ją, stosując od jednego do czterech dodatkowych kolorów, aby nadać w ten sposób obrazkowi większą głębię tonalną.

Poniższe cztery odmiany trybu kolorów odpowiadają liczbie dodatkowych atramentów:

- **Monotone** — obrazek w skali szarości; na kolor obrazka składa się jeden odcień.
- **Duotone** — obrazek w skali szarości; na kolor obrazka składają się dwa odcienie. W większości przypadków jeden to czerń, a drugi to dowolny inny kolor.
- **Tritone** — obrazek w skali szarości; na kolor obrazka składają się trzy odcienie. W większości przypadków jeden to czerń, a pozostałe są dowolnymi innymi kolorami.
- **Quadtone** — obrazek w skali szarości; na kolor obrazka składają się cztery odcienie. W większości przypadków jeden to czerń, a pozostałe trzy są dowolnymi innymi kolorami.



Cztery warianty trybu kolorów. Od lewej do prawej: obrazek oryginalny, monotone, duotone, tritone i quadtone.

Dostosowywanie krzywych tonalnych

Po zmianie trybu obrazka na tryb duotone na siatce krzywej tonalnej wyświetlane są dynamiczne krzywe tonalne używane podczas konwersji. Na prostej poziomej (osi X) wyświetlanych jest 256 odcieni szarości, które można uzyskać w obrazku w skali szarości (0 odpowiada czerni, 255 bieli). Prosta pionowa (oś Y) wskazuje intensywność kolorów (od 0 do 100 procent) stosowaną do odpowiednich wartości w skali szarości. Na przykład piksel o wartości 25 zostanie wydrukowany z 25-procentowym zabarwieniem. Dopasowując krzywe tonalne, można kontrolować kolor i intensywność odcienia dodawanego do obrazka.

Zapisywanie i ładowanie atramentów

Dopasowaną krzywą tonalną duotone oraz ustawienia atramentów można zapisać, a następnie załadować je do wykorzystania w pracy z innymi mapami bitowymi.

Określanie sposobu wyświetlania kolorów nadrukowywanych

W trakcie zmiany trybu obrazka na duotone można określić, które kolory zostaną nadrukowane na wydruku obrazka. Kolory nadrukowywane służą do zachowania integralności kolorów, gdy atramenty nakładają się na siebie. Przy wyświetlaniu obrazka kolory są nakładane jeden po drugim, w układzie warstwowym.

Daje to możliwość przejrzenia wszystkich przypadków nakładania się kolorów wybranych do konwersji na tryb duotone. Z każdym wystąpieniem takiego nakładania się kolorów powiązany jest nowy kolor, tworzony w wyniku tego procesu. Można również wybrać nowe kolory nadrukowane, aby sprawdzić sposób ich nakładania się.

W obrazkach duotone zapisywanych w formatach Encapsulated PostScript (EPS), Portable Document Format (PDF) i CorelDRAW (CDR) informacje na temat kolorów atramentu są zachowywane. Inne formaty plików nie obsługują obrazków duotone.

Aby zmienić obrazek na duotone

1. Kliknij mapę bitową.
2. Kliknij kolejno **Mapy bitowe** ▸ **Tryb** ▸ **Duotone (8 bitów)**.
3. Kliknij kartę **Krzywe**.
4. Z listy **Typ** wybierz typ duotone.
5. Kliknij kolor atramentu w oknie **Typ**, a następnie kliknij **Edytuj**.
6. W oknie dialogowym **Wybierz kolor** wybierz kolor, a następnie kliknij przycisk **OK**.

   W celu dostosowania krzywej tonalnej kolorów kliknij krzywą tonalną atramentu na siatce, aby dodać węzeł i przeciągnij węzeł, aby dostosować procentowy poziom kolorów w tym punkcie krzywej.
7. Powtórz kroki 5 i 6 dla każdego koloru atramentu, którego chcesz użyć.

Można również

Wyświetlić wszystkie krzywe tonalne atramentu na siatce	Zaznacz pole wyboru **Pokaż wszystko**.
Zapisać ustawienia atramentu	Kliknij przycisk **Zapisz**. Wybierz dysk i folder, w którym chcesz zapisać plik, a następnie w polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
Określić sposób wyświetlania kolorów nadrukowywanych	Kliknij kartę **Nadrukowanie** i zaznacz pole wyboru **Użyj nadrukowania**. Kliknij dwukrotnie kolor do edycji i wybierz nowy kolor.



Wzorce kolorów atramentów można załadować, klikając przycisk **Załaduj**, odnajdując plik, w którym przechowywane są ustawienia atramentu, a następnie klikając dwukrotnie nazwę pliku.

Obraz można powiększać i pomniejszać przy użyciu narzędzi powiększenia nad oknem podglądu. Można także przejść do innego obszaru obrazu przy użyciu narzędzia **Przesuwanie**.

Zmień mapy bitowe na obrazki z paletą kolorów

Tryb kolorów z paletą, zwany także trybem kolorów indeksowanych, stosuje się czasem do obrazków przeznaczonych do publikacji w Internecie. Przy konwersji obrazka na tryb z paletą kolorów każdemu pikselowi przypisywana jest stała wartość kolorów. Te wartości są przechowywane w zwartej tablicy kolorów lub palecie zawierającej do 256 kolorów. W rezultacie obrazek w trybie kolorów z paletą zawiera mniej danych niż obrazek w 24-bitowym trybie kolorów i tworzy plik o mniejszym rozmiarze. Konwersja do trybu kolorów z paletą najlepiej funkcjonuje w przypadku obrazków o ograniczonym zakresie kolorów.

Wybór, edycja i zapisywanie palety kolorów

Zmieniając tryb obrazka na tryb kolorów z paletą, można użyć wcześniej zdefiniowanej palety lub dostosować paletę kolorów, zastępując w niej poszczególne kolory.

Zapisywanie ustawień konwersji

Po wybraniu palety kolorów i ustawieniu symulacji kolorów oraz zakresu czułości w celu zmiany obrazka na obrazek z paletą kolorów można zapisać ustawienia jako wzorzec konwersji, którego można będzie używać w przypadku innych obrazków. Liczba dodawanych wzorców konwersji jest nieograniczona.

Stosowana paleta kolorów nazywana jest wynikową paletą kolorów. Można ją zapisać w celu wykorzystania do innych obrazków.

Więcej informacji na temat wstępnie zdefiniowanych palet kolorów dostępnych w trybie kolorów z paletą można znaleźć w sekcji „Typy palet” na stronie 827. Więcej informacji na temat tworzenia i otwierania niestandardowych palet kolorów można znaleźć w sekcji „Twórz i edytuj palety kolorów” na stronie 426.

Symulacja kolorów

Zmiana trybu obrazka na tryb kolorów z paletą umożliwia użycie symulacji kolorów w celu wzbogacenia informacji o kolorach. Podczas symulacji piksele o określonych kolorach lub wartościach są odpowiednio rozmieszczane względem innych pikseli określonego koloru. Relacje między pikselami różnych kolorów tworzą wrażenie istnienia dodatkowych kolorów, których nie ma w palecie kolorów.

Można zastosować jeden z dwóch typów symulacji kolorów: symulacja uporządkowana lub dyfuzja błędów. W trakcie symulacji uporządkowanej za pomocą ustalonych wzorów punktowych tworzone są przejścia kolorów, w wyniku czego uwydatnione zostają jednolite kolory i wyostrzone krawędzie. W przypadku dyfuzji błędów piksele są rozmieszczane nieregularnie, tworząc miękkie krawędzie i kolory. Jarvis, Stucki i Floyd-Steinberg to opcje konwersji, które umożliwiają zastosowanie dyfuzji błędów.

Symulacja uporządkowana działa szybciej od opcji dyfuzji błędów (Jarvis, Stucki i Floyd-Steinberg), ale jest mniej dokładna.

Określanie kolorów zakresu czułości

Tryb obrazka można zmienić na tryb kolorów z paletą i zdefiniować kolor główny oraz zakres czułości dla koloru głównego, tak aby kolor główny i kolory mieszczące się w zdefiniowanym zakresie były zawarte w wynikowej palecie kolorów. Można także określić wagę zakresu czułości. Ponieważ paleta ma maksymalnie 256 kolorów, nadając wagę kolorowi głównemu, redukuje się liczbę kolorów, które nie mieszczą się w zakresie czułości.

Typy palet

W poniższej tabeli wymieniono dostępne typy palet.

Typ palety	Opis
Kolory jednolite	Umożliwia uzyskanie 256 kolorów z jednakowym udziałem kolorów: czerwonego, zielonego i niebieskiego.
Standard VGA	16-kolorowa paleta standardu VGA.
Adaptacyjna	Umożliwia uzyskanie kolorów oryginalnych obrazka i zachowuje na obrazku poszczególne kolory (całe spektrum kolorów).
Zoptymalizowana	Tworzy paletę kolorów w oparciu o kolory najczęściej występujące na obrazku. Dla tej palety można również wybrać kolor odniesienia zakresu czułości. Jest to paleta najczęściej stosowana w przypadku obrazków o jakości fotograficznej.
Skala szarości	Daje 256 odcieni szarości w zakresie od czerni do bieli.

Typ palety	Opis
Systemowa	Zawiera gotową paletę kolorów wykorzystywanych przez system operacyjny.
Niestandardowa	Pozwala użytkownikowi dodawać kolory w celu utworzenia niestandardowej palety kolorów.

Aby zmienić obrazek na obrazek z paletą kolorów

1. Kliknij mapę bitową.
2. Kliknij kolejno **Mapy bitowe** ▸ **Tryb** ▸ **Z paletą (8 bitów)**.
3. Kliknij kartę **Preferencje**.
4. Z listy **Paleta** wybierz typ palety kolorów.
5. Wybierz odpowiednią opcję z listy **Symulacja kolorów**.
6. Przesuń suwak intensywności opcji **Symulacja kolorów**.

Jeśli chcesz zapisać ustawienia konwersji jako wzorzec, kliknij przycisk **Dodaj wzorzec** i wpisz nazwę w polu **Zapisz wzorzec**.



Lepszą wierność odwzorowania kolorów można uzyskać, wybierając odpowiednią paletę w momencie zmiany obrazka na mapę bitową z paletą lub w trakcie eksportowania go do formatu GIF lub PNG. Na przykład standardowa paleta kolorów zawiera więcej kolorów, niż jest to wymagane dla obrazka z ograniczonym zakresem kolorów, ale można wybrać paletę zoptymalizowaną, aby zapewnić wierne odwzorowanie kolorów.



Niestandardową paletę kolorów można wybrać, klikając pozycję **Otwórz**, wskazując odpowiedni plik palety kolorów i klikając dwukrotnie nazwę pliku.

Ustawienia wzorca konwersji można załadować, wybierając wzorzec z listy **Wzorzec**.

Aby utworzyć niestandardową wynikową paletę kolorów

1. Kliknij mapę bitową.
2. Kliknij kolejno **Mapy bitowe** ▸ **Tryb** ▸ **Z paletą (8 bitów)**.
3. Kliknij kartę **Paleta wynikowa**.
4. Kliknij kolor, a następnie przycisk **Edytuj**.
5. W **Tablicy kolorów** określ odpowiedni kolor i kliknij przycisk **Edytuj kolor**.
6. Po zakończeniu edytowania kolorów kliknij przycisk **OK**.
7. Kliknij przycisk **Zapisz paletę jako** , aby zapisać nową paletę.
8. Wybierz folder, gdzie będzie przechowywana określona paleta kolorów.
9. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę, a następnie kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby zmienić mapę bitową poprzez ustawienie zakresu czułości

1. Kliknij mapę bitową.
2. Kliknij kolejno **Mapy bitowe** ▸ **Tryb** ▸ **Z paletą (8 bitów)**.
3. Kliknij kartę **Preferencje**.

4 Z listy **Paleta** wybierz opcję **Zoptymalizowana**.

5 Zaznacz pole wyboru **Kolor odniesienia zakresu czułości**.

6 Wybierz narzędzie **Pipeta**  i kliknij kolor na obrazie.

7 Kliknij kartę **Zakres czułości**.

8 Przesuń suwaki zakresu czułości.

Aby uzyskać podgląd palety kolorów, kliknij kartę **Paleta wynikowa**.



Trasowanie

Program CorelDRAW umożliwia trasowanie map bitowych w celu przekształcenia ich w grafikę wektorową, którą można w pełni edytować i skalować. Można trasować dzieła sztuki, zdjęcia, skanowane szkice i logotypy, a następnie integrować je z projektami.

Więcej informacji na temat różnic między grafiką wektorową a mapami bitowymi można znaleźć w sekcji „Informacje na temat grafiki wektorowej i map bitowych” na stronie 67.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

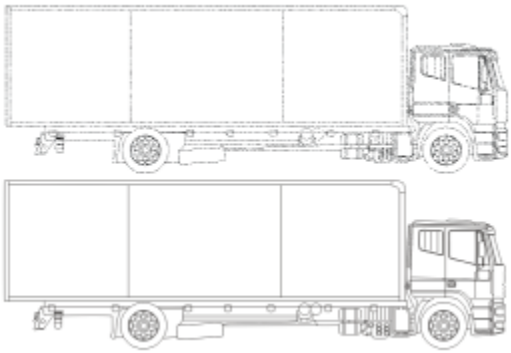
- „Trasowanie map bitowych” (stronie 831)
- „Elementy sterujące programu PowerTRACE” (stronie 834)
- „Wyświetlanie podglądu wyników trasowania” (stronie 837)
- „Precyzyjne dostosowywanie wyników trasowania” (stronie 837)
- „Dopasowywanie kolorów w wynikach trasowania” (stronie 840)
- „Domyślne opcje trasowania” (stronie 842)
- „Wskazówki dotyczące trasowania map bitowych” (stronie 842)

Trasowanie map bitowych

Mapy bitowe można trasować w jednym kroku, korzystając z polecenia Szybkie trasowanie. Można również wybrać odpowiednią metodę trasowania oraz gotowy styl, a następnie użyć elementów sterujących programu PowerTRACE™ w celu wyświetlenia podglądu i dostosowania wyników trasowania. CorelDRAW oferuje dwie metody trasowania map bitowych: Trasowanie linii środkowych oraz Trasowanie konturów.

Wybieranie metody trasowania

Metoda Trasowanie linii środkowych wykorzystuje niewypełnione krzywe otwarte oraz zamknięte (pociągnięcia) i jest odpowiednia do trasowania ilustracji technicznych, map, rysunków złożonych z linii i podpisów. Ta metoda jest również nazywana „trasowaniem pociągnięć”.



Do przekształcenia oryginalnej mapy bitowej (u góry) w grafikę wektorową (u dołu) zastosowano metodę Trasowanie linii środkowych.

Metoda Trasowanie konturów wykorzystuje obiekty złożone z krzywych, które nie mają konturów i jest odpowiednia do trasowania obrazków clipart, logo oraz zdjęć. Metoda Trasowanie konturów jest również znana jako „śledzenie obrysów” lub „wypełnienie”.

Wybieranie gotowego stylu

Gotowe style to zbiory ustawień odpowiednich do określonego typu trasowanej mapy bitowej (na przykład do rysunków kreskowych lub wysokiej jakości zdjęć). Do każdej metody trasowania dołączone są odpowiednie gotowe style.

W metodzie Trasowanie linii środkowych są dostępne dwa gotowe style: jeden dla ilustracji technicznych, a drugi dla rysunków złożonych z linii.



Ilustracja techniczna



Rysunek złożony z linii

W metodzie Trasowanie konturów dostępne są następujące gotowe style, odpowiednie dla rysunków kreskowych, logo, obrazków clipart i zdjęć.



Rysunek kreskowy



Logo



Szczegółowe logo



Obrazek clipart



Obrazek niskiej jakości



Obrazek wysokiej jakości

Dopasowywanie wyników trasowania

Wyniki trasowania można dopasować za pomocą elementów sterujących w oknie dialogowym **PowerTRACE**. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcjach „Precyzyjne dostosowywanie wyników trasowania” na stronie 837 i „Dopasowywanie kolorów w wynikach trasowania” na stronie 840.

Aby przeprowadzić trasowanie mapy bitowej za pomocą polecenia Szybkie trasowanie

1 Zaznacz mapę bitową.

2 Kliknij kolejno pozycje **Mapy bitowe** ▸ **Szybkie trasowanie**.

Można również przeprowadzać trasowanie mapy bitowej w jednym kroku, klikając przycisk **Trasuj mapę bitową** na pasku właściwości, a następnie klikając polecenie **Szybkie trasowanie**.

Ustawienia używane w opcji Szybkie trasowanie można zmienić. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Domyślne opcje trasowania” na stronie 842.

Aby przeprowadzić trasowanie mapy bitowej przy użyciu metody Trasowanie linii środkowych

1 Zaznacz mapę bitową.

2 Kliknij kolejno pozycje **Mapy bitowe** ▸ **Trasowanie linii środkowych** i kliknij jedno z następujących poleceń:

- **Ilustracja techniczna** — służy do trasowania czarno-białych ilustracji technicznych o cienkich, subtelnych liniach
- **Rysunek złożony z linii** — służy do trasowania czarno-białych szkiców o grubych, wyraźnych liniach

W razie konieczności dopasuj wyniki trasowania za pomocą elementów sterujących w oknie dialogowym .

Program PowerTRACE można również wywołać za pomocą przycisku **Trasuj mapę bitową** na pasku właściwości.

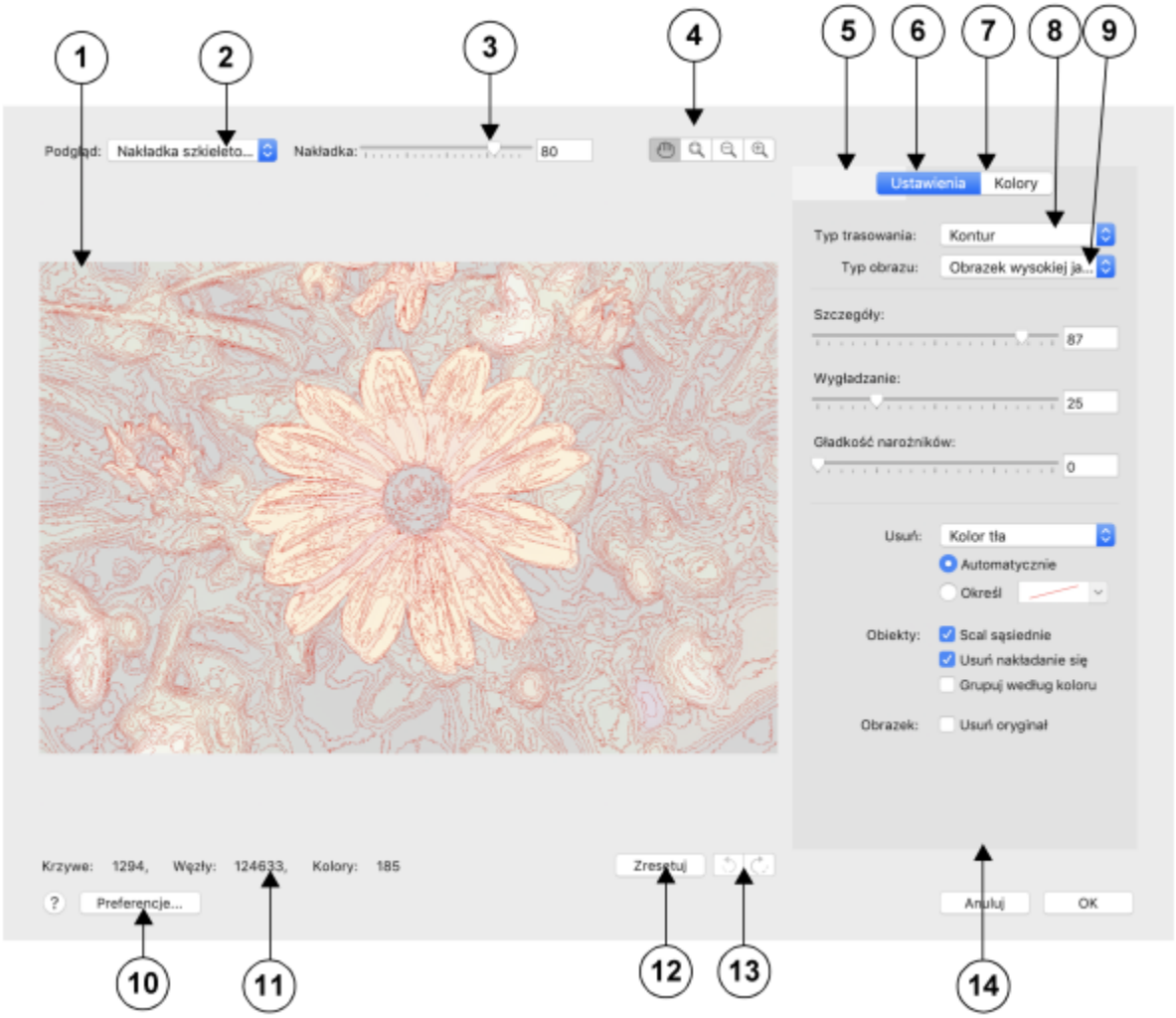
Aby przeprowadzić trasowanie mapy bitowej przy użyciu metody Trasowanie konturów

1. Zaznacz mapę bitową.
2. Kliknij kolejno pozycje **Mapy bitowe** ▸ **Trasowanie konturów** i kliknij jedno z następujących poleceń:
   - **Rysunek kreskowy** — służy do trasowania czarno-białych szkiców i ilustracji
   - **Logo** — służy do trasowania prostych logo o niewielkiej szczegółowości i nielicznych kolorach
   - **Szczegółowe logo** — służy do trasowania logo zawierających drobne szczegóły i wiele kolorów
   - **Obrazek clipart** — służy do trasowania gotowych grafik, które różnią się pod względem liczby szczegółów i kolorów
   - **Obrazek niskiej jakości**— służy do trasowania zdjęć, na których nie ma drobnych szczegółów (lub których szczegóły użytkownik chce pominąć)
   - **Obrazek wysokiej jakości** — służy do trasowania zdjęć o wysokiej jakości, zawierających dużo szczegółów

   W razie konieczności dopasuj wyniki trasowania za pomocą elementów sterujących w oknie dialogowym .

Elementy sterujące programu PowerTRACE

Okno dialogowe **PowerTRACE** zawiera elementy sterujące pomocne przy korzystaniu z podglądu i edytowaniu wyników trasowania.



Numery w okręgach odpowiadają numerom w poniższej tabeli, opisującej główne elementy sterujące programu PowerTRACE.

Element sterujący	Opis
1. Okno podglądu	Umożliwia podgląd wyników trasowania i porównanie ich ze źródłową mapą bitową
2. Lista **Podgląd**	Umożliwia wybranie jednej z poniższych opcji podglądu: • **Obrazek "przed" i "po"** — umożliwia wyświetlenie zarówno źródłowej mapy bitowej, jak i wyników trasowania. • **Duży podgląd** — umożliwia wyświetlenie podglądu wyników trasowania w pojedynczym oknie podglądu. • **Nakładka szkieletowa** — umożliwia wyświetlenie szkieletowego (konturowego) widoku wyniku trasowania nałożonego na źródłową mapę bitową.
3. Suwak **Nakładka**	Kontroluje widoczność źródłowej mapy bitowej pod widokiem szkieletowym, gdy wybrana jest opcja **Nakładka szkieletowa**

Element sterujący	Opis
4. Narzędzia powiększania i przemieszczania zawartości okna	Umożliwiają powiększanie i pomniejszanie obrazka wyświetlanego w oknie podglądu, przemieszczanie obrazka wyświetlanego przy stopniu powiększenia większym niż 100% i dopasowywanie rozmiaru obrazka do okna podglądu.
5. Strona **Ustawienia**	Zawiera elementy sterujące umożliwiające dopasowywanie wyników trasowania. Więcej informacji na temat dopasowywania wyników trasowania można znaleźć w sekcji „Precyzyjne dostosowywanie wyników trasowania” na stronie 837.
6. Strona **Kolory**	Zawiera elementy sterujące umożliwiające modyfikowanie kolorów w wynikach trasowania. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Dopasowywanie kolorów w wynikach trasowania” na stronie 840.
7. Strona **Zmiany**	Umożliwia wybranie z wielu opcji optymalizacji obrazu, które poprawiają jakość źródłowej mapy bitowej i ulepszają wyniki trasowania. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wskazówki dotyczące trasowania map bitowych” na stronie 842.
8. Lista **Typ trasowania**	Umożliwia zmianę metody trasowania.
9. Lista **Typ obrazka**	Umożliwia wybranie odpowiedniego gotowego stylu dla trasowanego obrazka. Dostępne gotowe style zmieniają się w zależności od wybranej metody trasowania.
10. Przycisk **Preferencje**	Umożliwia uzyskanie dostępu do strony opcji programu PowerTRACE w oknie dialogowym **Preferencje** w celu ustawienia domyślnych opcji trasowania. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Domyślne opcje trasowania” na stronie 842.
11. Obszar **Szczegóły wyników trasowania**	Zawiera informacje o postępie operacji trasowania, a także szczegóły, takie jak liczba obiektów, węzłów i kolorów w wyniku trasowania. Informacje są aktualizowane dynamicznie podczas dostosowywania ustawień w oknie dialogowym PowerTRACE.
12. Przycisk **Zresetuj**	Umożliwia przywrócenie pierwszych ustawień użytych do trasowania źródłowej mapy bitowej.
13. Przyciski **Cofnij** i **Ponów**	Umożliwiają cofanie i ponawianie ostatniej wykonanej czynności.
14. Szacowany czas	Wyświetla szacowany czas do zakończenia operacji trasowania.

Wyświetlanie podglądu wyników trasowania

Domyślnie w programie PowerTRACE wyświetlane są jednocześnie źródłowa mapa bitowa i wyniki trasowania. Ponadto wynik trasowania można wstępnie obejrzeć w jednopanelowym oknie podglądu; można także wyświetlić grafikę po trasowaniu w postaci szkieletowej (konturowej), nałożoną na źródłową mapę bitową.

Aby uzyskać lepszy podgląd grafiki, można ją powiększać i pomniejszać. Można również przemieszczać grafikę, aby uwidocznić obszary niemieszczące się w oknie podglądu.

Aby wyświetlić podgląd wyników trasowania

- W programie PowerTRACE wybierz jedną z następujących opcji z listy **Podgląd**:
  - **Obrazek "przed" i "po"** — powoduje wyświetlenie zarówno źródłowej mapy bitowej, jak i wyników trasowania.
  - **Duży podgląd** — powoduje wyświetlenie podglądu wyniku trasowania w programie PowerTRACE.
  - **Nakładka szkieletowa** — powoduje wyświetlenie szkieletowego (konturowego) podglądu wyniku trasowania nałożonego na oryginalną mapę bitową. Do kontrolowania widoczności oryginalnej mapy bitowej pod widokiem szkieletowym służy suwak **Nakładka**.

Można również

Powiększyć lub pomniejszyć obrazek	Kliknij narzędzie **Powiększ** lub **Pomniejsz** i kliknij w oknie podglądu.
Dopasować rozmiar obrazka do okna podglądu	Kliknij narzędzie **Dopasuj powiększenie** .
Przemieścić grafikę	Kliknij narzędzie **Chwyt** i przeciągnij grafikę.

Precyzyjne dostosowywanie wyników trasowania

Program PowerTRACE umożliwia przeprowadzenie następujących dopasowań w celu precyzyjnego dostosowania wyników trasowania.

Dopasowywanie szczegółów i wygładzanie

W wynikach trasowania można dopasowywać ilość szczegółów i wygładzić krzywe. Podczas dopasowywania szczegółów zmienia się liczbę obiektów w wyniku trasowania. Jeśli do trasowania mapy bitowej została użyta metoda Trasowanie konturów, dopasowywanie wyniku trasowania zmienia również liczbę kolorów. Wygładzanie zmienia liczbę węzłów w wyniku trasowania. Można również sterować wyglądem narożników w wyniku trasowania, ustawiając próg gładkości narożników.



Trasowanie konturów z niską szczegółowością (po lewej); trasowanie konturów z wysoką szczegółowością (po prawej)

Kończenie trasowania

Domyślnie źródłowa mapa bitowa zostaje po trasowaniu zachowana, a obiekty są w wyniku trasowania automatycznie grupowane. Źródłową mapę bitową można automatycznie usunąć po ukończeniu trasowania.

Usuwanie i zachowywanie tła

Można wybrać opcję usuwania lub zachowywania tła w wyniku trasowania. Przy zastosowaniu metody Trasowanie konturów można również określić kolor tła, który ma zostać usunięty. Jeśli kolor tła został usunięty w okolicach krawędzi, lecz jest jeszcze widoczny w niektórych obszarach obrazka, można usunąć tło z całego obrazka.

Ustawianie innych opcji w metodzie Trasowanie konturów

Domyślnie obszary obiektów przesłonięte przez zachodzące na nie obiekty są usuwane z wyniku trasowania. Można wybrać opcję zachowywania obszarów obiektów znajdujących się pod spodem. Ta funkcja jest przydatna w przypadku wyników trasowania, które będą używane w wycinarkach winylu i sitodruku.

Aby zmniejszyć liczbę obiektów w wyniku trasowania, można łączyć sąsiednie obiekty o tym samym kolorze. Można również grupować obiekty o tym samym kolorze, aby ułatwić manipulowanie nimi w programie CorelDRAW.

Cofanie i ponawianie czynności

W razie konieczności można dowolnie modyfikować ustawienia w programie PowerTRACE i ponawiać trasowanie mapy bitowej, aż do uzyskania zadowalającego wyniku. W razie popełnienia pomyłki można cofnąć lub ponowić czynność albo powrócić do pierwszego wyniku trasowania.

Aby precyzyjnie dostosować wyniki trasowania

1. Zaznacz mapę bitową.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij kolejno pozycje **Mapy bitowe** ▸ **Trasowanie linii środkowych** i kliknij odpowiednie polecenie.
   - Kliknij kolejno pozycje **Mapy bitowe** ▸ **Trasowanie konturów** i kliknij odpowiednie polecenie.
3. Przesuń dowolny z następujących suwaków:
   - **Szczegóły** — umożliwia określenie liczby oryginalnych szczegółów, które mają zostać zachowane w wyniku trasowania. Większe wartości powodują zachowanie większej ilości szczegółów oraz dają większą liczbę obiektów i kolorów; mniejsze wartości powodują usunięcie części szczegółów i dają mniej obiektów.
   - **Wygładzanie** — umożliwia wygładzanie krzywych linii i określanie liczby węzłów w wynikach trasowania. Wyższe wartości dają mniej węzłów oraz krzywe, które biegną w sposób mniej zbliżony do linii w źródłowej mapie bitowej. Niższe wartości dają mniej węzłów oraz dokładniejsze wyniki trasowania.
   - **Gładkość narożników** — ten suwak działa w połączeniu z suwakiem **Wygładzanie** i umożliwia określanie wyglądu narożników. Niższe wartości utrzymują wygląd narożników; wyższe wartości powodują wygładzenie narożników.

Można również

Zmienić metodę trasowania	Wybierz metodę z listy **Typ trasowania**.
Zmienić gotowy styl	Wybierz gotowy styl z listy **Typ obrazka**.
Zachować źródłową mapę bitową po trasowaniu	Usuń zaznaczenie pola wyboru **Usuń oryginał**.
Usunąć lub zachować tło w wynikach trasowania	Zaznacz pole wyboru **Usuń tło** lub usuń jego zaznaczenie.
Określić kolor tła do usunięcia (metoda Trasowanie konturu)	Włącz opcję **Określ**, otwórz selektor kolorów, kliknij narzędzie **Pipeta**  , a następnie kliknij kolor w oknie podglądu. Aby określić dodatkowy kolor tła do usunięcia, przytrzymaj naciśnięty klawisz **Shift** i kliknij kolor w oknie podglądu. Ostatni określony kolor jest wyświetlany obok ikony narzędzia **Pipeta**.
Usunąć kolor tła z całego obrazka (metoda Trasowanie konturów)	Z listy **Usuń** wybierz **Kolor z całego obrazu**.
Zachować obszary obiektów przesłonięte przez zachodzące na nie obiekty (Trasowanie konturów)	W obszarze **Obiekty** usuń zaznaczenie pola wyboru **Usuń nakładanie się**.
Grupować obiekty według koloru (Trasowanie konturów)	Zaznacz pole wyboru **Grupuj według koloru** w obszarze **Obiekty**. To pole wyboru jest dostępne, tylko jeśli pole wyboru **Usuń nakładanie się** jest zaznaczone.
Scalać sąsiednie obiekty o tym samym kolorze (Trasowanie konturów)	W obszarze **Obiekty** zaznacz pole wyboru **Scal sąsiednie**.
Cofnąć lub ponowić czynność	Kliknij przycisk **Cofnij**  lub przycisk **Ponów**  .
Przywrócić pierwszy wynik trasowania	Kliknij przycisk **Zresetuj**.

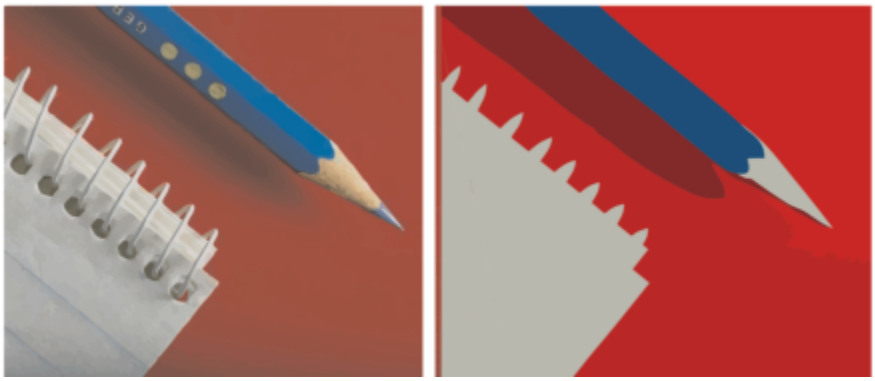


Program PowerTRACE można również wywołać za pomocą przycisku palety wysuwanej **Trasuj mapę bitową** na pasku właściwości.

Dopasowywanie kolorów w wynikach trasowania

Gdy źródłowa mapa bitowa zostaje poddana trasowaniu, aplikacja generuje paletę kolorów dla wyników trasowania. Paleta kolorów jest oparta na trybie kolorów źródłowej mapy bitowej (na przykład RGB lub CMYK). Liczba kolorów w palecie różni się w zależności od liczby kolorów w źródłowej mapie bitowej i od wybranego gotowego stylu.

Można zmienić tryb kolorów wyniku trasowania; można także zmniejszyć liczbę kolorów w wynikach trasowania.



Trasowana grafika zawierająca 152 kolory (po lewej); trasowana grafika zawierająca 5 kolorów (po prawej)

Sortowanie kolorów

Aby ułatwić edytowanie palety kolorów, można sortować kolory według podobieństwa lub częstotliwości. Sortowanie według podobieństwa rozmieszcza kolory w oparciu o ich barwę i jasność. Kolory o podobnej barwie i jasności są wyświetlane na palecie kolorów obok siebie. Sortowanie według częstotliwości rozmieszcza kolory w oparciu o to, jak często są używane w wynikach trasowania. Kolory najczęściej używane są wyświetlane w górnej części palety kolorów.

Wybieranie kolorów

Kolor można wybrać, klikając go w palecie kolorów wyników trasowania lub klikając kolor w oknie podglądu. Można również wybierać wiele kolorów.

Edytowanie, scalanie i usuwanie kolorów

Edytując kolor, można wybrać kolor z innego modelu kolorów niż model pozostałych kolorów palety. Na przykład, jeśli edycji jest poddawany kolor w wynikach trasowania w modelu RGB, kolor ten można zmienić na kolor dodatkowy, tym samym tworząc mieszaną paletę kolorów. Ta możliwość przydaje się w wypadku przygotowywania wyników trasowania pod kątem drukowania komercyjnego.

Przy zastosowaniu metody Trasowanie konturów można również scalać i usuwać kolory.

Domyślnie gdy zostają scalone dwa kolory lub większa ich liczba, wartości kolorów są uśredniane, co powoduje utworzenie nowego koloru. Nowy kolor zastępuje kolory scalane. Można jednak zmienić ustawienie domyślne tak, aby zastępować kolory, które mają zostać scalone, pierwszym wybranym kolorem. Więcej informacji na temat zmieniania ustawienia domyślnego można znaleźć w sekcji „Domyślne opcje trasowania” na stronie 842.

Po usunięciu koloru z palety kolorów usunięty kolor zostaje zastąpiony przez następny kolor w palecie kolorów.

Używanie i tworzenie palet kolorów

Jeśli wynik trasowania ma zawierać tylko kolory z określonej palety kolorów, można otworzyć ją w programie PowerTRACE. Dotychczasowe kolory wyników trasowania zostaną zastąpione ich najbliższymi odpowiednikami z danej palety kolorów.

Po edycji palety kolorów trasowanej grafiki można tę paletę zapisać, aby utworzyć niestandardową paletę kolorów do późniejszego użytku.

Aby dopasować kolory wyników trasowania

1 Zaznacz mapę bitową.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij kolejno pozycje **Mapy bitowe** ▸ **Trasowanie linii środkowych** i kliknij odpowiednie polecenie.
- Kliknij kolejno pozycje **Mapy bitowe** ▸ **Trasowanie konturów** i kliknij odpowiednie polecenie.

3 Kliknij kartę **Kolory**, a następnie wykonaj dowolne z poniższych zadań.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmienić tryb kolorów	Wybierz tryb kolorów z listy **Tryb kolorów**.
Zredukować liczbę kolorów w wyniku trasowania (Trasowanie konturów)	Wpisz wartość w polu **Liczba kolorów**, a następnie kliknij na zewnątrz tego pola.
Wybrać kolor	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Kliknij kolor na palecie kolorów. Przycisk wybranego próbnika kolorów zostanie wyświetlony jako naciśnięty. • Kliknij narzędzie **Pipeta** i kliknij kolor w oknie podglądu. Wokół wybranego koloru zostanie wyświetlona markiza. Aby wybrać dodatkowy kolor, przytrzymaj naciśnięty klawisz **Shift** i kliknij kolor w oknie podglądu. Aby cofnąć zaznaczenie koloru, przytrzymaj naciśnięty klawisz **Command** i kliknij kolor.
Wybrać zakres kolorów sąsiednich	Przytrzymaj naciśnięty klawisz **Shift** i kliknij na palecie kolorów pierwszy oraz ostatni próbnik koloru z zakresu, który chcesz wybrać.
Wybrać wiele kolorów, które nie sąsiadują ze sobą	Przytrzymaj naciśnięty klawisz **Command** i kliknij na palecie kolorów próbniki kolorów, które ze sobą nie sąsiadują.
Dokonać edycji koloru	Wybierz kolor, który chcesz poddać edycji, kliknij przycisk **Edytuj**, a następnie zmodyfikuj ustawienia w oknie dialogowym **Wybierz kolor**.
Scalić kolory (metoda Trasowanie konturów)	Wybierz kolory, które chcesz scalić i kliknij przycisk **Scal**. Jeśli chcesz określić sposób scalania kolorów, kliknij pozycję **Preferencje**, aby uzyskać dostęp do okna dialogowego **Preferencje**, i włącz odpowiednią opcję w obszarze **Scal kolory**.
Usunąć kolor z wyniku trasowania (metoda Trasowanie konturów)	Wybierz kolor i kliknij przycisk **Usuń kolor**. Usunięty kolor zostanie zastąpiony w palecie kolorów następnym kolorem.
Użyć niestandardowej palety kolorów	Kliknij przycisk **Otwórz paletę kolorów**, znajdź folder zawierający daną paletę, a następnie kliknij nazwę pliku.

Aby	Wykonaj następujące czynności
	Każdy kolor trasowanej grafiki zostanie odwzorowany na podobny kolor z palety niestandardowej.
Utworzyć niestandardową paletę kolorów na podstawie edytowanej palety kolorów wyników trasowania	Kliknij przycisk **Zapisz paletę kolorów**  . W oknie dialogowym wpisz nazwę w polu **Zapisz jako** .



Przy zastosowaniu metody Trasowanie linii środkowych nie można zredukować liczby kolorów ani scalać kolorów.



Aby zwiększyć liczbę kolorów w wynikach trasowania, należy zmienić gotowy styl lub zwiększyć ilość szczegółów. Informacje na temat zmieniania gotowego stylu oraz ilości szczegółów można znaleźć w sekcji „Aby precyzyjnie dostosować wyniki trasowania” na stronie 838.

Domyślne opcje trasowania

Można włączyć jedną z poniższych opcji trasowania.

- **Metoda szybkiego trasowania** — można zmienić domyślne ustawienia szybkiego trasowania dla dowolnego gotowego stylu lub dla ostatnio użytych ustawień.
- **Scal kolory** — można wybrać, czy kolory w wyniku trasowania mają być scalane poprzez uśrednianie ich wartości, czy poprzez zastępowanie kolorów, które mają być scalone, pierwszym wybranym kolorem.

Aby ustawić domyślne opcje trasowania

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.
2. Kliknij przycisk **PowerTRACE**.
3. Wykonaj dowolne z poniższych zadań.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybrać metodę szybkiego trasowania	Z listy **Metoda szybkiego trasowania** wybierz gotowy styl lub ostatnio użyte ustawienia.
Wybrać sposób scalania kolorów w wyniku trasowania	W obszarze **Scal kolory** włącz odpowiednią opcję. Opcja **Średnie kolory** zastępuje kolory, które mają zostać scalone, kolorem o ich uśrednionej wartości. Opcja **Zastąp pierwszym wybranym kolorem** zastępuje kolory, które mają zostać scalone, pierwszym wybranym kolorem.

Dostęp do strony **PowerTRACE** uzyskać można również, klikając kolejno pozycje **Preferencje** w programie PowerTRACE.

Wskazówki dotyczące trasowania map bitowych

Poniższe wskazówki mogą być pomocne w osiągnięciu wysokiej jakości wyników trasowania.

- Używaj źródłowych map bitowych wysokiej jakości.

- Jeśli obraz ma niską rozdzielczość, spróbuj zwiększyć jego rozdzielczość. Kliknij kartę **Zmiany** w oknie dialogowym PowerTRACE i wybierz tryb zwiększania rozdzielczości. Dwie metody wykorzystujące technologię sztucznej inteligencji opartej na analizie dużej liczby grafik i fotografii, **Ilustracja** i **Fotorealistyczna**, używają algorytmów sieciowych do redukcji szumów i pikseli oraz zachowania koloru. Dzięki zastosowaniu niskopoziomowych technik rozmywania i wyostrzania, tworzących kreskówkowe efekty, metoda **Ilustracja** jest doskonała dla obrazów takich jak logo, rysunki, ilustracje i obrazy utworzone w oprogramowaniu do projektowania graficznego. Metoda **Fotorealistyczna** sprawdza się w przypadku zmiany rozmiaru zdjęć. Więcej informacji na temat ponownego próbkowania obrazów można znaleźć w sekcji „Wymiary i rozdzielczość mapy bitowej” na stronie 794.. W zależności od konfiguracji sprzętowej systemu zwiększanie rozmiaru obrazu za pomocą metody **Ilustracja** oraz **Fotorealistyczna** może potrwać od kilku sekund do kilku minut. CorelDRAW wyświetla kontrolę postępu w celu wskazywania szacowanego czasu do zakończenia operacji. Szacowany czas nie uwzględnia procesów lub aplikacji, które mogą zostać uruchomione po rozpoczęciu trasowania, co może wpływać na wydajność.
- Jeśli w źródłowej mapie bitowej zastosowano symulację kolorów lub kompresję JPEG, mapa bitowa może zawierać dodatkowy szum. Aby usunąć artefakty i szum z mapy bitowej, należy kliknąć kartę **Zmiany** w oknie dialogowym PowerTRACE i aktywować pole wyboru **Usuń artefakty JPEG**.
- Aby uzyskać najlepsze wyniki przy stosowaniu metody Trasowanie linii środkowych, przed przystąpieniem do trasowania przekształć mapę bitową w obrazek czarno-biały. Należy zauważyć, że nie można wówczas dopasowywać szczegółów.
- Trasując ilustracje techniczne i szkice o subtelnych liniach, możesz poprawić wyniki stosując do źródłowej mapy bitowej efekt specjalny **Wyszukaj krawędzie**. Aby to zrobić, kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Kontur** ▸ **Znajdź krawędzie**.
- Przy stosowaniu trasowania konturów zredukuj głębię kolorów mapy bitowej, zmieniając tryb kolorów, a następnie dopasuj kolor i kontrast.
- W dowolnej chwili, także w trakcie trasowania, można modyfikować wyniki, zmieniając ustawienia programu PowerTRACE.
- Mapę bitową można ukształtować przed trasowaniem jej. Kliknij narzędzie **Kształt**  w przyborniku, kliknij mapę bitową, przeciągaj węzły, aż mapa bitowa uzyska żądany kształt, a następnie trasuj mapę bitową.
- W przypadku usunięcia ważnego szczegółu z wyników trasowania, należy wybrać **Brak** z okna listy **Usuń** na stronie **Ustawienia** PowerTRACE. Można także wybrać opcję **Kolor z całego obrazu** z okna listy **Usuń**, włączając opcję **Określ** i próbkując kolor, który ma zostać ustawiony jako kolor tła.
- Jeśli kolor tła został usunięty w okolicach krawędzi, lecz pozostał w obszarach obrazka, z listy **Usuń** wybierz **Kolor z całego obrazu**.
- Jeśli zbyt wiele kolorów lub szczegółów zostaje utracone, przesuń suwak **Szczegóły** na stronie **Ustawienia**.
- Aby zachować szczegółowość mapy bitowej niepoddanej wygładzaniu oraz zawierającej drobne szczegóły i cienkie linie, wybierz opcję **Rysunek kreskowy** z listy **Typ obrazka** na stronie **Ustawienia**.
- Spróbuj zastosować efekty **Styl graficzny** oparte na AI do mapy bitowej (**Efekty** ▸ **Twórcze** ▸ **Styl graficzny**) przed wektoryzacją przy użyciu programu PowerTrace. Więcej informacji na temat tych efektów można znaleźć w sekcji „Styl graficzny” na stronie 537.

Pliki aparatu RAW

W programie CorelDRAW można importować i przetwarzać pliki RAW z aparatu fotograficznego.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Używanie plików RAW z aparatu fotograficznego” (stronie 845)
- „Importowanie plików RAW z aparatu fotograficznego do CorelDRAW” (stronie 846)
- „Dopasowywanie kolorów i tonów plików RAW z aparatu fotograficznego” (stronie 848)
- „Wyostrzanie plików RAW i redukcja szumu” (stronie 851)
- „Wyświetlanie podglądu plików RAW z aparatu fotograficznego i uzyskiwanie informacji o obrazku” (stronie 852)

Można także pobrać program AfterShot 3 HDR, aby edytować i przetwarzać pliki RAW z aparatu fotograficznego.

Używanie plików RAW z aparatu fotograficznego

Pliki RAW z aparatu fotograficznego zawierają dane obrazu utrwalonego przez matrycę cyfrowego aparatu fotograficznego. W przeciwieństwie do formatów JPEG i TIFF pliki RAW zawierają dane w minimalnym stopniu poddane przetwarzaniu w samym aparacie, stąd też pochodzi ich nazwa (raw — surowy). Przed wydrukowaniem plik RAW należy edytować i przygotować w aplikacji do edycji obrazków.

W przypadku plików RAW z aparatu fotograficznego można samemu kontrolować przetwarzanie danych obrazu, a nie korzystać z opcji automatycznych dostosowań kolorów i przekształceń stosowanych przez aparat fotograficzny. Tego typu pliki umożliwiają dostosowanie balansu bieli, zakresu tonalnego, kontrastu i ostrości bez utraty jakości obrazka. Ponadto pliki RAW z aparatu fotograficznego można w dowolnym momencie ponownie przetworzyć, aby uzyskać żądane wyniki. W tym aspekcie pliki RAW z aparatu fotograficznego są porównywane do naświetlonego, ale niewywołanego filmu fotograficznego.

Aby korzystać z plików RAW z aparatu fotograficznego, w aparacie fotograficznym należy ustawić opcję zapisu plików do formatu RAW.Importowanie plików RAW z aparatu fotograficznego w programie CorelDRAWjest możliwe w przypadku obsługiwanych modeli aparatów fotograficznych. Do obsługiwanych modeli aparatów należą:

- Canon EOS-1D X, Canon EOS 650D, Canon 5D Mark III, Canon G1-X, Canon ID-X, Canon EOS 6D, Canon A3300, Canon EOS C500, Canon EOS SX50
- Casio EX-ZR100
- Fuji X-Pro1, Fuji X-S1, Fuji XS50, Fuji X20, Fuji X100S, Fuji SL1000, Fuji X-E1 i Fuji XF1
- Olympus XZ-10
- Pentax K-5 II (s)
- Samsung EX2F, Samsung NX300, Samsung NX1000, Samsung NX20

- Sigma SD1, Sigma SD15, aparaty Sigma DP
- Sony RX100

Ponadto aktualizacja zapewnia obsługę formatu plików Digital Negative (DNG) stworzonego Adobe oraz formatu Imacon Flexframe 3f.

Aby uzyskać więcej informacji na temat obsługiwanych aparatów fotograficznych, należy odwiedzić bazę wiedzy Corel Knowledge Base.

Importowanie plików RAW z aparatu fotograficznego do CorelDRAW

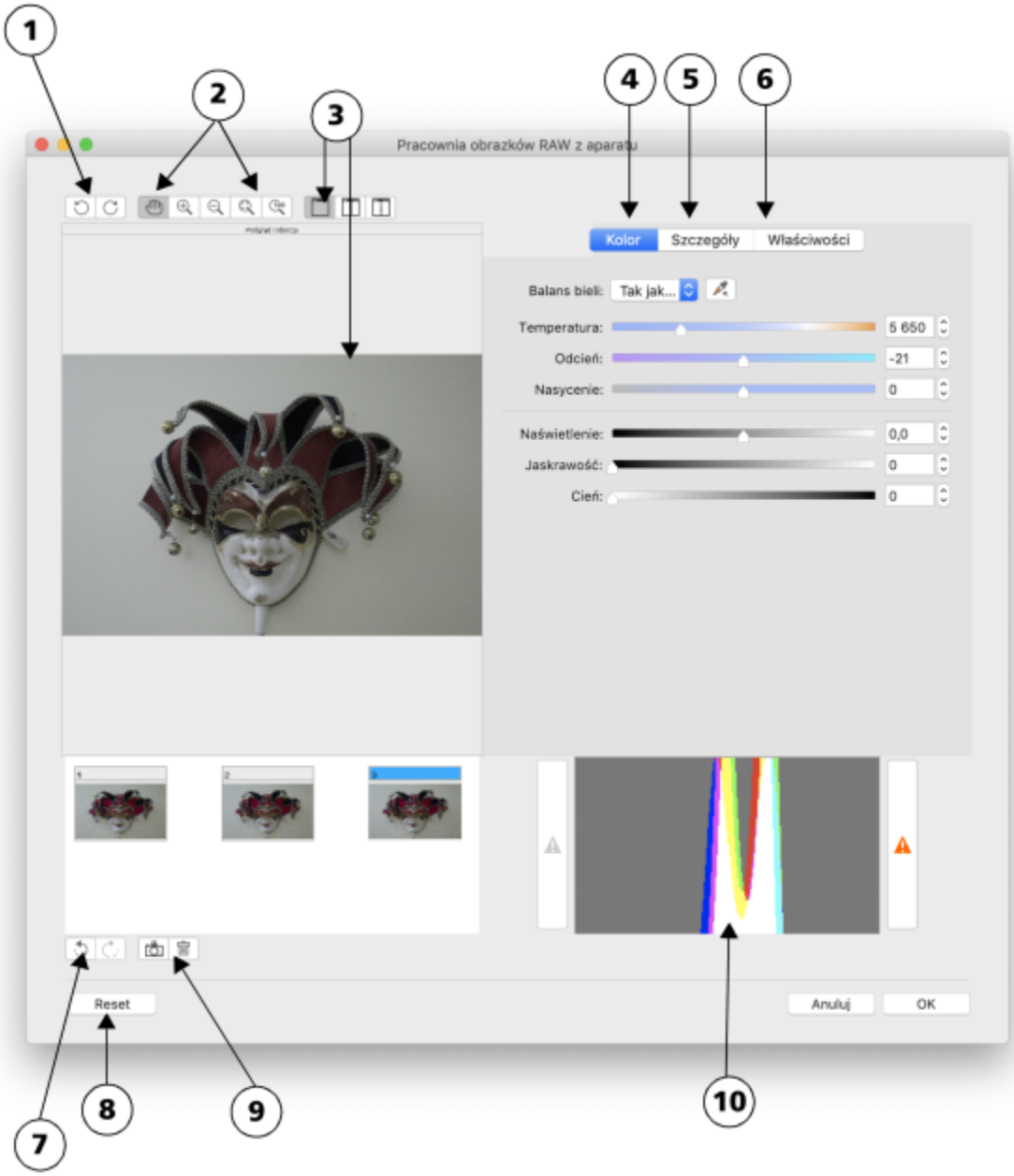
Pliki RAW z aparatu fotograficznego otwarte w programie CorelDRAW są najpierw wyświetlane w Pracowni obrazków RAW z aparatu fotograficznego. Pracownia obrazków RAW z aparatu fotograficznego umożliwia dostosowanie kolorów i tonów obrazków RAW z aparatu fotograficznego. Jeśli wprowadzone zmiany są zadowalające, można je zastosować do pozostałych plików.

Przetworzone pliki RAW z aparatu fotograficznego można dodatkowo edytować, korzystając z narzędzi i efektów dostępnych w programie CorelDRAW. Następnie pliki RAW z aparatu fotograficznego można zapisać w formatach TIFF, JPEG lub innych formatach obsługiwanych w programie CorelDRAW.

Należy pamiętać, że pliki RAW z aparatu fotograficznego nie można zapisać do formatu RAW w programie CorelDRAW. Zmiany plików wprowadzone w Pracowni obrazków RAW z aparatu fotograficznego zostaną utracone, jeśli pliki nie zostaną zapisane w którymś z obsługiwanych formatów.

Przetwarzanie plików RAW z aparatu fotograficznego

Elementy sterujące zorganizowane logicznie w Pracowni obrazków RAW z aparatu fotograficznego umożliwiają korekcję kolorów i inne dopasowania obrazków RAW z aparatu fotograficznego. Zaleca się rozpoczęcie korzystania z elementów sterujących od górnej części strony **Kolor** i przechodzenie do opcji znajdujących się poniżej. Po zakończeniu korekcji kolorów i tonów obrazek można wyostrzyć i usunąć szum, korzystając z elementów sterujących na stronie **Szczegóły**. Informacje na temat ustawień dostępnych na stronie **Kolor** można znaleźć w sekcji „Dopasowywanie kolorów i tonów plików RAW z aparatu fotograficznego” na stronie 848.. Informacje na temat ustawień dostępnych na stronie Szczegóły można znaleźć w sekcji „Wyostrzanie plików RAW i redukcja szumu” na stronie 851.



Pracownia obrazków RAW z aparatu fotograficznego: liczby w okręgach odpowiadają liczbom w poniższej tabeli, w której są opisane główne składniki pracowni.

Składnik	Opis
1. Narzędzia obrotu	Umożliwiają obracanie obrazka o 90 stopni w lewo i w prawo.
2. Narzędzia powiększania i przemieszczania zawartości okna	Umożliwiają powiększanie i pomniejszanie obrazka wyświetlonego w oknie podglądu, a także przemieszczanie obrazka powiększonego do ponad 100% i dopasowywanie obrazka do okna podglądu.

Składnik	Opis
3. Tryby podglądu i okno podglądu	Umożliwiają wyświetlenie podglądu dostosowań wprowadzonych w obrazku RAW z aparatu fotograficznego w oknie pojedynczym lub podzielonym. Wyświetlanie obrazków obok siebie umożliwia porównanie obrazka oryginalnego i dostosowanego.
4. Strona **Kolor**	Zawiera elementy sterujące umożliwiające dostosowanie kolorów i tonów w obrazkach RAW z aparatu fotograficznego, co pozwala na usunięcie przebarwień i wydobycie ukrytych szczegółów.
5. Strona **Szczegóły**	Zawiera elementy sterujące umożliwiające usunięcie szumu z obrazków RAW z aparatu fotograficznego.
6. Strona **Właściwości**	Zawiera elementy sterujące umożliwiające wyświetlanie informacji o obrazkach RAW z aparatu fotograficznego, takich jak rozmiar, tryb koloru i ustawienia aparatu.
7. Przyciski **Cofnij** i **Ponów**	Umożliwiają cofanie i ponawianie ostatniej wykonanej czynności.
8. Przycisk **Zresetuj**	Umożliwia wyczyszczenie wszystkich korekcji i rozpoczęcie pracy z oryginalnym obrazkiem RAW z aparatu fotograficznego.
9. **Utwórz migawkę**	Umożliwia utrwalenie w dowolnej chwili poprawionej wersji obrazka w formie „migawkowej”. Miniatury migawek są wyświetlane w oknie poniżej obrazka.
10. Histogram	Umożliwia włączenie podglądu zakresu tonalnego obrazka.

Aby zaimportować plik RAW z aparatu fotograficznego

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Wybierz plik lub pliki RAW z aparatu fotograficznego, które chcesz zaimportować, i kliknij **Umieść**.
3. W **Pracowni obrazków RAW** z aparatu fotograficznego dostosuj kolory i tony obrazka RAW z aparatu fotograficznego. W razie potrzeby można wyostrzyć obrazek i zredukować szum.

   Aby zastosować identyczne dostosowania do wszystkich wybranych plików RAW z aparatu fotograficznego, zaznacz pole wyboru **Zastosuj do wszystkich pozostałych plików**.



Obrazek można obrócić, klikając przycisk **Obróć w lewo**  lub **Obróć w prawo**  .

Dopasowywanie kolorów i tonów plików RAW z aparatu fotograficznego

Kolor i ton obrazka można dostosować, używając następujących ustawień.

Głębia kolorów

Głębia kolorów określa liczbę kolorów, które może zawierać obrazek. Pliki RAW z aparatu fotograficznego mogą zawierać więcej kolorów niż zdjęcia zapisane w formatach JPEG lub TIFF. Większa liczba dostępnych kolorów pozwala na dokładniejsze odtworzenie barw, wydobycie szczegółów ukrytych w cieniach i dostosowanie poziomów jaskrawości.

Pracownia obrazków RAW z aparatu fotograficznego umożliwia przetwarzanie 48-bitowych lub 24-bitowych plików RAW z aparatu fotograficznego. Obrazki 48-bitowe zapewniają dokładniejsze odwzorowanie kolorów i zapobiegają utracie jakości obrazków podczas retuszowania. Należy pamiętać, że efektów specjalnych dostępnych w programie CorelDRAW nie można stosować do obrazków 48-bitowych.

Balans bieli

Balans bieli to proces usuwania nienaturalnych przebarwień zapewniający wyświetlanie kolorów obrazków zgodnych z rzeczywistymi. W tym procesie brane są pod uwagę warunki oświetlenia podczas wykonywania zdjęcia, a balans kolorów jest dostosowywany w celu uzyskania realistycznych kolorów.

Domyślnie dla obrazów RAW z aparatu fotograficznego wczytywanych do programu CorelDRAW jest wybierany balans bieli ustawiony w aparacie. To ustawienie jest wyświetlane jako wzorzec **Tak jak sfotografowano** w polu **Balans bieli**. Jeśli to ustawienie nie daje zadowalających wyników, balans bieli można dopasować automatycznie, wybierając wzorzec **Automatycznie**. Można zastosować również dowolny z poniższych wzorców: **Światło dzienne**, **Pochmurny dzień**, **Cień**, **Światło żarówkowe**, **Światło świetlówkowe** lub **Lampa błyskowa**. Te wzorce umożliwiają symulowanie różnych warunków oświetlenia.



Obrazek RAW z aparatu fotograficznego z niewłaściwie dopasowanym balansem bieli (po lewej); ten sam obrazek RAW z aparatu fotograficznego z właściwie dopasowanym balansem bieli (po prawej)

Ponadto narzędzie **Pipeta** umożliwia automatyczne dostosowanie kontrastu do punktu bieli lub szarości próbkowanego w oknie podglądu.

Jeśli opcja **Balans bieli** nie daje wymaganych efektów, to w celu usunięcia przebarwień można użyć poniższych elementów sterujących:

- Suwak **Temperatura** — umożliwia korekcję przebarwień przez dopasowanie temperatury barwnej obrazka w celu skompensowania warunków oświetlenia, jakie istniały podczas robienia zdjęcia. Aby na przykład skorygować żółtą dominantę barwną spowodowaną słabym oświetleniem żarowym podczas robienia zdjęcia we wnętrzu, można przesunąć suwak w lewo. I odwrotnie, aby skorygować niebieską dominantę barwną spowodowaną silnym oświetleniem, można przesunąć suwak w prawo.
- Suwak **Odcień** — umożliwia korekcję przebarwień poprzez regulowanie na obrazku koloru zielonego lub purpurowego. Przesuwając suwak w prawo, można zwiększyć ilość koloru zielonego; przesuwając suwak w lewo, można zwiększyć ilość koloru purpurowego. Przesuwając suwak **Odcień** po użyciu suwaka **Temperatura**, można precyzyjnie dopasować kolory obrazka.

Dostosowania tonalne

W programie są dostępne następujące elementy sterujące służące do dopasowywania tonów plików RAW z aparatu fotograficznego.

- Suwak **Nasycenie** — umożliwia regulowanie wyrazistości kolorów. Na przykład przesuwając suwak w prawo, można zwiększyć wyrazistość błękitnego nieba na obrazku. Przesuwając suwak w lewo, można zmniejszyć wyrazistość kolorów.
- Suwak **Naświetlenie** — umożliwia skompensowanie warunków oświetlenia, jakie istniały podczas robienia zdjęcia. Naświetlenie to ilość światła padającego na fotokomórkę aparatu cyfrowego. Wysokie wartości naświetlania powodują występowanie obszarów

całkowicie białych (brak szczegółów); niskie — powodują występowanie nadmiernych cieni. Zakres wartości naświetlenia (EV) wynosi od -3,0 do +3,0.

- Suwak **Jaskrawość** — umożliwia rozjaśnianie lub przyciemnianie całego obrazka. Aby ściemnić tylko najciemniejsze obszary obrazka, należy użyć suwaka **Cień**.
- Suwak **Cień** — umożliwia zmianę jaskrawości w najciemniejszych obszarach obrazka; nie ma to wpływu na jasne obszary. Na przykład jasne światło za obiektem (podświetlenie) w czasie robienia zdjęcia może spowodować, że obiekt ten wyjdzie na zdjęciu zaciemniony. Takie zdjęcie można poprawić, przesuwając suwak **Cienie** w prawo, aby rozjaśnić ciemne obszary i wydobyć więcej szczegółów.

Korzystanie z histogramu

Wyświetlenie zakresu tonalnego obrazu na histogramie podczas wprowadzania dostosowań pozwala na sprawdzenie, czy obszary cieni lub obszary światła nie są obcinane. Obcinanie to przesuwanie pikseli obrazu w stronę bieli (obcinanie obszarów świateł) lub czerni (obcinanie obszarów cieni). Obcięte obszary świateł są całkowicie białe i pozbawione szczegółów; obcięte obszary cieni są całkowicie czarne i pozbawione szczegółów.

Jeśli obrazek zawiera obcięte obszary cieni, to na przycisku po lewej stronie histogramu wyświetlane jest ostrzeżenie. Jeśli obrazek zawiera obcięte obszary świateł, to na przycisku po prawej stronie histogramu wyświetlane jest ostrzeżenie. W oknie podglądu do obciętych obszarów można zastosować cieniowanie.

Aby dopasować kolor i ton pliku RAW z aparatu fotograficznego

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Wybierz plik lub pliki RAW z aparatu fotograficznego, które chcesz zaimportować, i kliknij **Umieść**.
3. Aby usunąć przebarwienie, wybierz opcję **Automatycznie** z listy **Balans bieli**.
   Jeśli wyniki nie są zadowalające, można dokładniej ustawić punkt bieli za pomocą narzędzia **Pipeta**  , pobierając próbkę bieli lub szarości z obrazka.
4. Wykonaj co najmniej jedno zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Symulować różne warunki oświetlenia	Wybierz opcję z listy **Balans bieli**.
Poprawić kolory na obrazku	Ustaw suwak **Temperatura**, a następnie precyzyjnie dopasuj korekcję kolorów, używając suwaka **Odcień**.
Zwiększyć lub zmniejszyć wyrazistość kolorów	Przesuń suwak **Nasycenie** w prawo, aby zwiększyć stopień koloru na obrazku lub przesuń suwak w lewo, aby zmniejszyć stopień koloru na obrazku.
Dostosować naświetlenie	Przesuń suwak **Naświetlenie** w lewo, aby skompensować wysokie wartości naświetlenia w aparacie fotograficznym lub przesuń suwak w prawo, aby skompensować niskie wartości naświetlenia w aparacie fotograficznym.
Rozjaśnić lub przyciemnić obrazek	Przesuń suwak **Jaskrawość** w prawo, aby rozjaśnić obrazek; przesuń suwak w lewo, aby przyciemnić obrazek.
Dopasować jaskrawość w ciemniejszych obszarach obrazka bez zmiany jaśniejszych obszarów	Przesuń suwak **Cień**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyświetlić obcięte obszary cieni	Kliknij przycisk znajdujący się po lewej stronie histogramu.
Wyświetlić obcięte obszary świateł	Kliknij przycisk znajdujący się po prawej stronie histogramu.

Można przechwycić bieżącą wersję obrazka, klikając przycisk **Utwórz migawkę**. Miniatury migawek są wyświetlane w oknie poniżej obrazka. Poszczególne migawki są numerowane kolejno; można je usuwać, klikając przycisk znajdujący się w prawym górnym rogu paska tytułu takiego obrazka.

Aby stopniowo zmieniać ustawienia kolorów lub tonów, kliknij pole po prawej stronie suwaka i naciśnij klawisz strzałki **W górę** lub **W dół**.

Ostatnią korekcję można cofnąć lub ponowić, klikając przycisk **Cofnij** lub **Ponów**. Aby cofnąć wszystkie korekcje, kliknij przycisk **Zresetuj do oryginału**.

Wyostrzanie plików RAW i redukcja szumu

Z plików RAW z aparatu fotograficznego można usuwać szum w celu uwydatnienia krawędzi obrazków.

Pliki RAW z aparatu fotograficznego zawierają szum luminancji (w skali szarości) oraz szum kolorów (chromatyczny) szczególnie widoczne w ciemniejszych obszarach obrazka. Szumy luminancji są widoczne w postaci „białego śnieżenia”, szumy kolorów są widoczne w postaci przypadkowych różnobarwnych pikseli rozrzuconych na poszczególnych obszarach obrazka. Usunięcie szumów z plików RAW z aparatu fotograficznego pozwala na poprawienie jakości obrazków.



Przed usunięciem szumów (po lewej) i po usunięciu szumów (po prawej) z obrazka RAW z aparatu fotograficznego.

Aby wyostrzyć plik RAW z aparatu fotograficznego

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Wybierz plik lub pliki RAW z aparatu fotograficznego, które chcesz zaimportować, i kliknij **Umieść**.
3. W **Pracowni obrazków RAW** z aparatu fotograficznego kliknij kartę **Szczegóły**.
4. Przesuń suwak **Ostrość**, aby uwydatnić krawędzie obrazka.

Aby usunąć szumy z pliku RAW z aparatu fotograficznego

1. W **Pracowni obrazków RAW** z aparatu fotograficznego kliknij kartę **Szczegóły**.
2. Przesuń dowolny z następujących suwaków w prawo:
   - **Szum luminancji** — aby zmniejszyć szum luminancji.

- **Szum kolorów** — aby zmniejszyć szum kolorów. Należy pamiętać, że wyższe ustawienia mogą pogorszyć wierność kolorów obrazka.



Dostosowanie ustawień **Szum luminancji** i **Szum kolorów** zapewnia lepsze wyniki.

Wyświetlanie podglądu plików RAW z aparatu fotograficznego i uzyskiwanie informacji o obrazku

Różne sposoby wyświetlania podglądu plików RAW z aparatu fotograficznego umożliwiają przeprowadzenie oceny wprowadzonych dostosowań kolorów i tonów. Na przykład można obracać obrazki, chwytać je i przemieszczać w oknie, powiększać lub pomniejszać oraz wybierać sposób wyświetlania przetworzonych obrazków w oknie podglądu.

Można uzyskać informacje o trybie koloru, rozmiarze i rozdzielczości pliku RAW z aparatu fotograficznego. oraz dodatkowe informacje o aparacie fotograficznym i jego ustawieniach podczas wykonywania zdjęcia.

Aby wyświetlić podgląd pliku RAW z aparatu fotograficznego

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Wybierz plik lub pliki RAW z aparatu fotograficznego, które chcesz zaimportować, i kliknij **Umieść**.
3. W **Pracowni obrazków RAW** z aparatu fotograficznego wykonaj zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przemieścić do innego obszaru obrazka	Za pomocą narzędzia **Chwyt** przeciągnij obrazek do obszaru, który chcesz wyświetlić.
Powiększyć lub pomniejszyć	Używając narzędzia **Powiększ** lub narzędzia **Pomniejsz**, kliknij w oknie podglądu. Obrazek można pomniejszać i powiększać, przeciągając suwak **Powiększenie**.
Dopasować rozmiar obrazka do okna podglądu	Kliknij przycisk **Dopasuj powiększenie** .
Wyświetlić obrazek w jego rzeczywistym rozmiarze	Kliknij przycisk **100%** .
Wyświetlić poprawiony obrazek w pojedynczym oknie podglądu	Kliknij przycisk **Pełny podgląd** .
Wyświetlić poprawiony obrazek w jednym oknie, a obrazek oryginalny w innym oknie	Kliknij przycisk **Pełny podgląd „przed” i „po”** .
Wyświetlić obrazek w jednym oknie z linią dzielącą wersje oryginalną i poprawioną	Kliknij przycisk **Dzielony podgląd „przed” i „po”** . Przesuń wskaźnik na dzielącą linię przerywaną i przeciągając ją, przesuń linię w inny obszar obrazka.

Aby uzyskać informacje o pliku RAW z aparatu fotograficznego

- W **Pracowni obrazków RAW** z aparatu fotograficznego kliknij kartę **Właściwości** i wyświetl właściwości dostępne dla wybranego pliku RAW z aparatu fotograficznego, takie jak przestrzeń kolorów, producent i model aparatu, ogniskowa, czas naświetlania i odpowiednik czułości ISO.

Drukowanie

Podstawy drukowania **857**

Wydruk seryjny **867**

Przygotowywanie plików dla dostawców usług drukowania **885**

Podstawy drukowania

CorelDRAW udostępnia szeroką gamę opcji dotyczących drukowania prac.

Niniejsza sekcja zawiera następujące tematy:

- „Drukowanie pracy” (stronie 857)
- „Określanie układu zadań drukowania” (stronie 858)
- „Podgląd zadań drukowania” (stronie 859)
- „Style drukowania” (stronie 860)
- „Precyzyjne regulowanie parametrów zadań drukowania” (stronie 861)
- „Dokładne odwzorowywanie kolorów” (stronie 861)
- „Drukowanie na drukarce postscriptowej” (stronie 864)
- „Podsumowania analizy wstępnej” (stronie 866)

Drukowanie pracy

Program CorelDRAW umożliwia wydrukowanie jednej lub wielu kopii tego samego rysunku. Można również określić typ papieru oraz zakres stron, które zostaną wydrukowane.

Przed wydrukowaniem rysunku można określić właściwości drukarki, m.in. rozmiar papieru i opcje urządzenia. Można na przykład określić funkcje drukarki takie jak zszywanie dwustronne.

Aby ustawić właściwości drukarki

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ogólne**.
3. Wybierz drukarkę z listy **Drukarka**.
4. Kliknij przycisk **Preferencje drukarki**.
5. Ustaw właściwości w oknie dialogowym.

Aby drukować wyniki pracy

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ogólne**.

3 Wybierz drukarkę z listy **Drukarka**.

4 Wybierz rozmiar strony i opcje orientacji z listy **Orientacja**.

5 Wpisz wartość w polu **Liczba kopii**.

Jeśli kopie mają być posortowane, zaznacz pole wyboru **Sortuj**.

6 W obszarze **Zakres** wybierz jedną z następujących opcji:

- **Wszystkie strony** — drukuje aktywny rysunek
- **Bieżąca strona** — drukuje aktywną stronę
- **Strony** — drukuje określone strony.
- **Zaznaczenie** — drukuje zaznaczone obiekty.

Jeśli opcja **Strony** zostanie włączona, można będzie wybrać zakres stron, tylko strony parzyste, strony nieparzyste lub parzyste i nieparzyste.

Można również

Automatycznie dostosować orientację drukarki do orientacji dokumentu	Wybierz **Dopasuj do orientacji** z listy **Orientacja**.
Zastosować domyślny rozmiar strony w drukarce	Wybierz pozycję **Użyj domyślnych ustawień drukarki** z listy **Orientacja**.



Przed wydrukowaniem zaznaczenia należy zaznaczyć odpowiednie obiekty.

Określanie układu zadań drukowania

Układ zadania drukowania można określić, ustalając jego rozmiar, położenie i skalę. W przypadku podziału zadania drukowania na fragmenty, fragmenty stron zostaną wydrukowane na osobnych arkuszach papieru, które można później złożyć w całość. Można na przykład podzielić zadanie drukowania, które jest większe od rozmiaru papieru drukarki.

Aby określić rozmiar i położenie zadania drukowania

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.

2 Kliknij kartę **Układ**.

3 W obszarze **Rozmiar** zaznacz jedną z następujących opcji:

- **Jak w dokumencie** — zachowuje rozmiar obrazu zgodny z rozmiarem w dokumencie
- **Dopasuj do strony** — określa rozmiar i położenie zadania drukowania, tak aby dopasować je do drukowanej strony.
- **Zmień położenie grafiki na** — umożliwia zmianę położenia zadania drukowania przez wybór położenia z listy.



Zaznaczenie opcji **Zmień położenie grafiki na** umożliwia określenie wielkości, położenia i skali w odpowiednich polach.



Na liście **Układ rozmieszczenia** można również wybrać układ rozmieszczenia: **2 x 2 (4 i więcej)** lub **2 x 3 (6 i więcej)**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Układy rozmieszczenia” na stronie 886.

Aby podzielić zadanie drukowania na fragmenty

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Układ**.
3. Zaznacz pole wyboru **Podział na fragmenty**.
4. Wpisz wartości w następujących polach:
   - **Zakładka** — umożliwia określenie wielkości nakładania się fragmentów.
   - **% szerokości strony** — umożliwia określenie miejsca na stronie zajmowanego przez fragmenty w procentach.



Znaki wyrównywania fragmentów można dołączać po zaznaczeniu pola wyboru **Uwzględnij znaczniki fragmentów**.

Podgląd zadań drukowania

Można uzyskać podgląd wyników pracy, aby stwierdzić, w jakim położeniu i jakiej wielkości zadanie drukowania pojawi się na papierze. Dokładny widok można uzyskać, powiększając dany obszar. Na podglądzie można wyświetlić wygląd poszczególnych wyciągów barwnych na wydruku.

Przed wydrukowaniem projektu można przejrzeć listę problemów związanych z zadaniem drukowania, aby zidentyfikować potencjalne błędy. Można na przykład sprawdzić bieżące zadanie drukowania pod kątem błędów drukowania, potencjalnych problemów z wydrukiem oraz propozycji rozwiązań.

Aby wyświetlić podgląd zadania drukowania

- Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Rozmieszczenie (narzędzia)**.



Podgląd zadania drukowania można uzyskać szybko w oknie dialogowym **Drukuj**, klikając kolejno pozycje **Plik** i ▸ **Drukuj**.

Aby powiększyć stronę podglądu

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Rozmieszczenie (narzędzia)**.
2. Kliknij narzędzie **Powiększenie** poniżej okna podglądu i zaznacz obszarmarkizą.

Aby wyświetlić podgląd wyciągów barwnych

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Kolor**.
3. Włącz opcję **Wyciągi barwne**.
4. Kliknij kartę **Wyciągi barwne**.

Aby wyświetlić podsumowanie problemów dotyczących zadania drukowania

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Analiza wstępna**.

   Jeśli nie występują problemy dotyczące zadań drukowania, wyświetlana jest nazwa karty **Brak problemów**. Jeśli problemy występują, nazwa karty zawiera liczbę znalezionych problemów.

   Aby wykluczyć niektóre problemy z analizy wstępnej, kliknij przycisk **Ustawienia**  , dwukrotnie naciśnij pozycję **Drukowanie** i usuń zaznaczenie wszystkich pól wyboru odpowiadających problemom, które należy pominąć.



Można zapisać ustawienia, wybierając przycisk **Zapisz bieżące ustawienia jako styl** z listy **Analiza wstępna dla** i wpisując nazwę w polu **Zapisz styl analizy wstępnej jako**.

Style drukowania

Styl drukowania to zbiór zapisanych opcji drukowania. Każdy styl drukowania zapisany jest w odrębnym pliku. Dzięki temu istnieje możliwość przenoszenia stylów między komputerami, zapisywania kopii zapasowej stylu oraz przechowywania stylów właściwych dokumentowi w katalogu, w którym znajduje się dany dokument.

Można wybrać istniejący styl drukowania, utworzyć nowy lub edytować istniejący i zapisać zmiany. Można również usuwać style drukowania.

Aby wybrać styl drukowania

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ogólne**.
3. Wybierz jedną z następujących opcji na liście **Styl drukowania**:
   - **Domyślne — CorelDRAW**
   - **Przeglądaj**

Aby utworzyć styl drukowania

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ogólne**.
3. Ustaw opcje drukowania.
4. Wybierz **Zapisz bieżące ustawienia jako styl** z listy **Styl drukowania**.
5. Wskaż folder, w którym chcesz zapisać styl drukowania.
6. Wpisz nazwę stylu w polu **Zapisz jako**.



Można także zapisać styl drukowania, klikając kolejno pozycje **Plik** ▸ **Podgląd wydruku** i przycisk **Zapisz styl drukowania jako** +.

Aby edytować styl drukowania

1. Kliknij kolejno pozycje**Plik** ▸ **Podgląd**.
2. Wybierz styl drukowania z listy **Styl drukowania**.
3. Zmień wybrane opcje drukowania.
4. Wybierz **Zapisz bieżące ustawienia jako styl** z listy **Styl drukowania**.
5. Wybierz folder, w którym przechowywany jest styl drukowania.
6. Kliknij nazwę pliku.
7. Kliknij przycisk **Zapisz**.



Zmienione ustawienia należy zapisać jako styl drukowania lub zastosować zmiany przed ich anulowaniem, gdyż w przeciwnym wypadku wszystkie modyfikacje ustawień zostaną utracone.

Aby usunąć styl drukowania

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Podgląd** .
2. Wybierz styl drukowania.
3. Wybierz **Usuń zestaw stylów** z listy **Styl drukowania**.

Precyzyjne regulowanie parametrów zadań drukowania

Jeśli w urządzeniu drukującym występują problemy z wyprowadzaniem dużych map bitowych, można podzielić mapę bitową na mniejsze, łatwiejsze do obsłużenia fragmenty, ustalając wielkość progową. Jeśli podczas drukowania fragmentów pojawią się linie, można ustawić wartość nakładania, aby uzyskać jednolity obrazek.

Czasami mogą występować problemy dotyczące drukowania złożonych plików. W celu drukowania złożonych plików należy poświęcić czas i naprawić dane pliki. Inne rozwiązanie polega na przekształceniu strony na mapę bitową. Taki proces jest nazywany rasteryzacją. Pozwala to na łatwiejsze drukowanie złożonych plików.

Aby zredukować wielkość pliku, można zmniejszyć rozdzielczość map bitowych. Ponieważ mapy bitowe składają się z pikseli, po zmniejszeniu rozdzielczości mapy bitowej liczba pikseli na linię spada, co z kolei powoduje zmniejszenie wielkości pliku.

Aby wybrać wielkość progową i piksele nakładające się

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Globalne**.
2. Kliknij **Drukuj**.
3. W obszarze **Ustawienia specjalne** wybierz wartości z następujących pól listy:
   - **Progowa wielkość wyjściowej mapy bitowej (K)**
   - **Zachodzenie części mapy bitowej:**

Aby drukować jako mapy bitowe

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Na karcie **Ogólne** zaznacz pole wyboru **Drukuj jako mapę bitową** i wpisz liczbę w polu **dpi**, aby ustawić rozdzielczość.

Aby zmniejszyć rozdzielczość map bitowych

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
3. W obszarze **Zmniejszanie rozdzielczości map bitowych** zaznacz dowolne z poniższych pól wyboru i wpisz wartości w odpowiednich polach:
   - **Kolor i skala szarości**
   - **Monochromatyczne**



Zmniejszanie rozdzielczości map bitowych dotyczy ich tylko wtedy, gdy rozdzielczość jest wyższa niż rozdzielczość określona w obszarze **Zmniejszanie rozdzielczości map bitowych**.

Dokładne odwzorowywanie kolorów

Program CorelDRAW umożliwia zarządzanie kolorami podczas drukowania, zapewniając dokładną reprodukcję kolorów. Dokument z zastosowanymi ustawieniami kolorów można wydrukować lub wybrać inne ustawienia kolorów z przeznaczeniem do druku. Dokument

można również wydrukować za pomocą ustawień obrazowania próbnego kolorów wcześniej określonych w inspektorze **Ustawienia obrazu próbnego kolorów**.

Dodatkowo można wybrać odwzorowanie kolorów w celu wydajnego odzwierciedlania kolorów niereprodukowalnych. Wybrany wybór odwzorowania kolorów zależy od graficznej zawartości dokumentu.

Więcej informacji na temat zarządzania kolorami można znaleźć w sekcji „Zarządzanie kolorami dla potrzeb druku” na stronie 495.

Uwagi dotyczące drukarek GDI

Drukarki GDI obsługują tylko dwie przestrzenie kolorów: RGB i skala szarości. Jeśli dokument zawiera kolory pochodzące z wielu przestrzeni, np. RGB i CMYK, oraz kolory dodatkowe, przed rozpoczęciem drukowania należy przekształcić wszystkie kolory do przestrzeni RGB lub skali szarości.



Aby określić, czy wybrana drukarka jest drukarką GDI, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Drukuj** i z listy **Drukarka** wybierz drukarkę. Jeśli karta **PostScript** nie jest wyświetlana w górnej części okna dialogowego, wybrana drukarka jest drukarką GDI.

W poniższej tabeli przedstawiono różne sposoby zarządzania kolorami w przypadku drukowania za pomocą drukarki GDI.

W jaki sposób	W oknie dialogowym Drukuj
Wydrukować dokument i zachować kolory RGB lub Skala szarości	Kliknij kartę **Kolor** i na liście **Wyprowadzaj kolory** wybierz odpowiedni tryb koloru.
Drukować dokumenty z oryginalnymi kolorami	Kliknij kartę **Kolor** i na liście **Profil kolorów** w obszarze **Profil dokumentu** wybierz profil koloru dokumentu.
Wydrukować dokument i przekształcić kolory dokumentu w kolory drukarki	Wybierz profil kolorów drukarki z listy **Profil kolorów**.

Uwagi dotyczące drukarek postscriptowych

Większość drukarek postscriptowych wykorzystuje tę samą przestrzeń kolorów co dokument. Przykładowo dokument może zawierać kolory pochodzące z wielu przestrzeni kolorów np. RGB, CMYK i Skala szarości.

W poniższej tabeli przedstawiono różne sposoby zarządzania kolorami w przypadku drukowania za pomocą drukarki postscriptowej.

W jaki sposób	W oknie dialogowym Drukuj
Drukować dokumenty z oryginalnymi kolorami	Kliknij kartę **Kolor** i wybierz pozycję **Rodzimy** dostępną na liście **Wyprowadzaj kolory**.
Wydrukować dokument, który zawiera wiele trybów kolorów, przy użyciu jednego trybu koloru	Kliknij kartę **Kolor** i wybierz tryb koloru na liście **Wyprowadzaj kolory**. Jeśli drukarka obsługuje tylko jeden tryb kolorów, przekształcenia kolorów można dokonać w programie CorelDRAW.
Wydrukować dokument zawierający tylko jeden tryb kolorów	Kliknij kartę **Kolor** i wybierz profil koloru na liście **Wyprowadzaj kolory jako** oraz na liście **Profil kolorów**.

Aby określić ustawienia kolorów do druku

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Kolor**.
3. Włącz opcję **Kolor dokumentu**.
   W przypadku drukarki postscriptowej można wybrać jedną z opcji dostępnych na liście **Przekształcenia kolorów**:
   - CorelDRAW — przekształcenia kolorów są wykonywane w programie.
   - (wybrana drukarka) — przekształcenia kolorów są wykonywane w wybranej drukarce (ta opcja jest dostępna w przypadku drukarek postscriptowych).
4. Wybierz model kolorów z listy **Wyprowadzaj kolory**.
   Ta opcja umożliwia połączenie wszystkich kolorów zawartych w dokumencie w jeden model koloru przeznaczony do drukowania.

Można również

Przekształcić kolory dodatkowe w kolory rozbarwiane	Zaznacz pole wyboru **Przekształć kolory dodatkowe w**. W przypadku wybrania opcji **Rodzimy** na liście **Wyprowadzaj kolory** tryb koloru należy wybrać z listy.
Wybrać profil koloru z przeznaczeniem do poprawiania kolorów podczas drukowania za pomocą określonej drukarki	Wybierz profil kolorów z listy **Profile kolorów**. Ta opcja jest dostępna tylko w przypadku niektórych modeli kolorów.
Zachować wartości kolorów skojarzone z wybranym modelem kolorów	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj (model koloru) liczby**.

Aby drukować przy użyciu ustawień obrazowania próbnego kolorów

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Kolor**.
3. Zaznacz opcję **Kolory próbne** w celu zastosowania ustawień kolorów zdefiniowanych w inspektorze **Obrazy próbne kolorów**.
   Aby poprawić kolory próbne, można wybrać profil koloru na liście **Profil kolorów**.
4. Kliknij przycisk **Drukuj**.

Aby określić odwzorowanie kolorów do druku

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Kolor**.
3. Z listy **Odwzorowanie kolorów** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Kolorymetryczna względna** — umożliwia tworzenie wydruków próbnych bez zachowania punktu bieli.
   - **Kolorymetryczna absolutna** — umożliwia zachowanie punktu bieli podczas wydruków próbnych.
   - **Percepcyjnie** — do wielu obrazów, zwłaszcza map bitowych i zdjęć.
   - **Nasycenie** — do grafik wektorowych i zachowania bardzo nasyconych kolorów (linii, tekstu, obiektów o jednolitych kolorach, np. wykresów).

Drukowanie na drukarce postscriptowej

PostScript jest to język opisu strony służący do przesyłania poleceń do urządzenia drukującego. Wszystkie elementy w zadaniu drukowania (na przykład krzywe i tekst) są odzwierciedlane przez linie kodu języka PostScript, za pomocą którego w urządzeniu drukującym jest tworzony dokument. W celu poprawy zgodności można wybrać opcję pliku postscriptowego niezależnego od urządzenia.

Można automatycznie zwiększyć liczbę pasm wypełnienia tonalnego, aby zmniejszyć pasmowanie wypełnień. Zwiększenie liczby pasm stosowanych podczas renderowania wypełnienia tonalnego zapewnia gładsze cieniowanie podczas drukowania. Aby zapewnić prawidłowy przebieg drukowania, można również zredukować złożoność krzywych, zwiększając ich gładkość. Gładkość krzywych jest parametrem decydującym o stopniu wygładzenia krzywych na wydruku.

Zadanie drukowania zawierające zbyt wiele czcionek może zostać wydrukowane nieprawidłowo, a zadanie drukowania zawierające zbyt wiele kolorów dodatkowych zwiększa wielkość pliku. Można włączyć opcje języka PostScript, aby otrzymywać ostrzeżenie, kiedy zadanie drukowania zawiera liczbę czcionek czy kolorów dodatkowych przekraczającą ustaloną granicę.

Domyślnie sterownik urządzenia drukowania ładuje do urządzenia drukującego czcionki Type 1. Opcję **Załaduj czcionki Type 1** można wyłączyć — 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 dużo czasu lub zakończyłoby się niepowodzeniem z powodu rozmiaru pliku. Rastrowe wersje czcionek TrueType wyglądają lepiej przy mniejszych rozmiarach czcionki i są drukowane szybciej od zwykłych. Można określić maksymalną liczbę czcionek rastrowych, jakie może zawierać zadanie drukowania.



Czcionki Type 1 są uważane za przestarzałe w branży czcionek i zostały zastąpione formatami TrueType i OpenType. Przewiduje się, że większość systemów operacyjnych przejdzie na nowsze technologie czcionek, co spowoduje wycofanie formatu Type 1. Aby uniknąć potencjalnych problemów z tekstem w dokumentach, zaleca się zastąpienie czcionek Type 1 czcionkami TrueType (TTF) lub OpenType (OTF). Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcjach „Materiały pomocnicze: Czcionki Type 1” na stronie 689 i „Czcionki zastępcze” na stronie 680.

Aby drukować na urządzeniu postscriptowym

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ogólne**.
3. Wybierz drukarkę postscriptową z listy **Drukarka**.
4. Kliknij kartę **PostScript**.
5. Z listy w obszarze **Zgodność** wybierz poziom języka PostScript odpowiadający drukarce.

   Aby skompresować mapy bitowy podczas drukowania, wybierz opcję z listy **Typ kompresji** dostępnej w obszarze **Mapy bitowe**. Wybór kompresji JPEG umożliwia określenie jakości kompresji poprzez przeciąganie suwaka **Jakość JPEG**.



Ustawienia kompresji map bitowych można następnie zapisać w plikach typu PostScript Interpreted (PS lub PRN) podczas drukowania do pliku za pomocą sterownika postscriptowego. Więcej informacji na temat drukowania do pliku można znaleźć w sekcji „Aby drukować do pliku PRN lub PS” na stronie 886.

Aby sprawdzić wypełnienia tonalne pod kątem pasmowania

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Analiza wstępna**.

   Jeśli nie występują problemy dotyczące zadań drukowania, wyświetlana jest nazwa karty **Brak problemów**. Jeśli problemy występują, nazwa karty zawiera liczbę znalezionych problemów.
3. Kliknij przycisk **Ustawienia**.

4 Kliknij dwukrotnie pozycję **Drukowanie**.

5 Zaznacz pole wyboru **Pasmowane wypełnienia tonalne**.

Aby zoptymalizować wypełnienia tonalne w celu zmniejszenia ich złożoności, zaznacz pole wyboru **Optymalizuj wypełnienia tonalne** na karcie **PostScript**.



Sprawdzanie pasmowania wypełnień tonalnych jest możliwe tylko w przypadku wypełnień liniowych.

Aby automatycznie zwiększać liczbę pasm wypełnienia tonalnego

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.

2 Kliknij kartę **PostScript**.

3 Zaznacz pole wyboru **Automatycznie zwiększaj liczbę pasm wypełnienia**.

Aby zmniejszyć złożoność krzywych

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.

2 Kliknij kartę **PostScript**.

3 Zaznacz pole wyboru **Automatycznie zwiększaj współczynnik gładkości**.



Zmniejszenie złożoności krzywej pozwala uniknąć problemów z drukowaniem, które powodują krzywe o zbyt wielu węzłach, lecz wiąże się z wydłużeniem czasu drukowania.

Aby ustawić opcje ostrzeżeń o wyciągach barwnych i o czcionkach

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Globalne**.

2 W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Drukowanie**.

3 Z listy **Ostrzeżenie o wyciągach barwnych kolorów dodatkowych** wybierz jedną z następujących 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**

4 Z listy **Wiele czcionek (Analiza wstępna):** wybierz liczbę.

Aby wyłączyć ładowanie czcionek Type 1

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.

2 Kliknij kartę **PostScript**.

3 Usuń zaznaczenie pola wyboru **Załaduj czcionki Type 1**.



Czcionki Type 1 mogą być pobierane tylko dla urządzeń postscriptowych.

Jeśli zaznaczono pole wyboru **Załaduj czcionki Type 1**, pole wyboru **Przekształć czcionki TrueType w Type 1** jest zaznaczone domyślnie. Dzięki temu czcionki TrueType zostaną przekształcone w czcionki Type 1 i wysłane do urządzenia drukującego. Pole wyboru **Przekształć czcionki TrueType w Type 1** należy wyłączać tylko wtedy, gdy w używanym urządzeniu występują problemy z interpretacją czcionek Type 1.

Podsumowania analizy wstępnej

Funkcja analizy wstępnej służy do sprawdzania stanu pliku przed jego wydrukowaniem i przedstawia zestawienie potencjalnych problemów oraz propozycje rozwiązań. Można określić, które zagadnienia powinny być sprawdzane za pomocą funkcji analizy wstępnej. Można również zapisać ustawienia analizy wstępnej. Więcej informacji na temat konkretnych ustawień analizy wstępnej można znaleźć w następujących sekcjach:

- Informacje na temat sprawdzania zagadnień związanych z drukowaniem do pliku można znaleźć w sekcji „Aby wyświetlić podsumowanie problemów dotyczących zadania drukowania” na stronie 859.
- Informacje na temat sprawdzania zagadnień związanych z publikowaniem pliku PDF można znaleźć w sekcji „Aby wyświetlić podsumowanie analizy wstępnej dla pliku PDF” na stronie 940.
- Informacje na temat sprawdzania zagadnień związanych z eksportowaniem do programu Adobe Illustrator (AI) można znaleźć w sekcji „Aby wyświetlić podsumowanie analizy wstępnej pliku AI” na stronie 947.
- Informacje na temat sprawdzania zagadnień związanych z eksportowaniem do pliku SVG można znaleźć w sekcji „Scalable Vector Graphics (SVG)” na stronie 968.

Wydruk seryjny

CorelDRAW pozwala łączyć tekst ze źródła danych z rysunkiem, aby tworzyć personalizowane dokumenty, np. plakaty, kalendarze, wizytówki, certyfikaty, pocztówki, zaproszenia czy dokumenty marketingowe, gdzie każdy wydrukowany dokument zawiera konkretne informacje z rekordu w źródle danych,.

Przepływ pracy wydruku seryjnego obejmuje kilka kroków. Najpierw utwórz lub importuj plik źródła danych. Podczas scalania źródło danych zapewnia informacje dotyczące rysunku. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Przygotowanie pliku źródła danych” na stronie 868. Następnie utwórz formularz dokumentu, wstawiając pola ze źródła danych do rysunku. Formularz dokumentu zapewnia strukturę i układ dla scalonego dokumentu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Utwórz formularz dokumentu” na stronie 876. Na koniec scal dokumenty, tworząc wiele wariantów swojego projektu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Scal dane” na stronie 883.



Dokument źródła danych (1), formularz dokumentu (2) i scalone dokumenty (3)

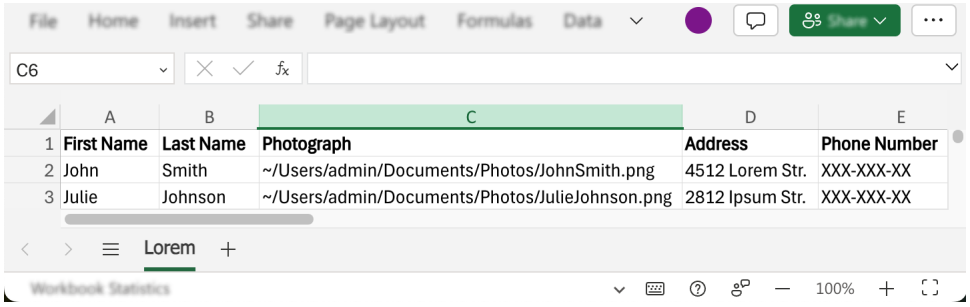
Niniejsza sekcja zawiera następujące tematy:

- „Przygotowanie pliku źródła danych” (stronie 868)
- „Utwórz formularz dokumentu” (stronie 876)

- „Scal dane” (stronie 883)

Przygotowanie pliku źródła danych

Pierwszy krok w procesie wydruku seryjnego to przygotowanie pliku źródła danych. Informacje pliku źródła danych są zorganizowane w postaci kolumn, pól i rekordów. Pole odpowiada jednej jednostce danych w rekordzie, a kolumna odpowiada zestawowi powiązanych pól o tym samym typie i formacie danych. Rekord może mieć jedną kolumnę lub więcej.



W tym przykładzie pliku źródła danych Excel Workbook (XLSX) każdy rekord zawiera imię, nazwisko, zdjęcie, adres i numer telefonu. Każdy element w obrębie kolumny, np. „ul. Warszawska 1” i „ul. Poznańska 3”, jest rozpoznawany jako pole.

Można utworzyć źródło danych lub zaimportować istniejące. CorelDRAW obsługuje następujące pliki źródeł danych: pliki tekstowe (TXT), pliki wartości rozdzielanych przecinkami (CSV), pliki Rich Text Format (RTF) i pliki skoroszytów programu Excel (XLSX) oraz.

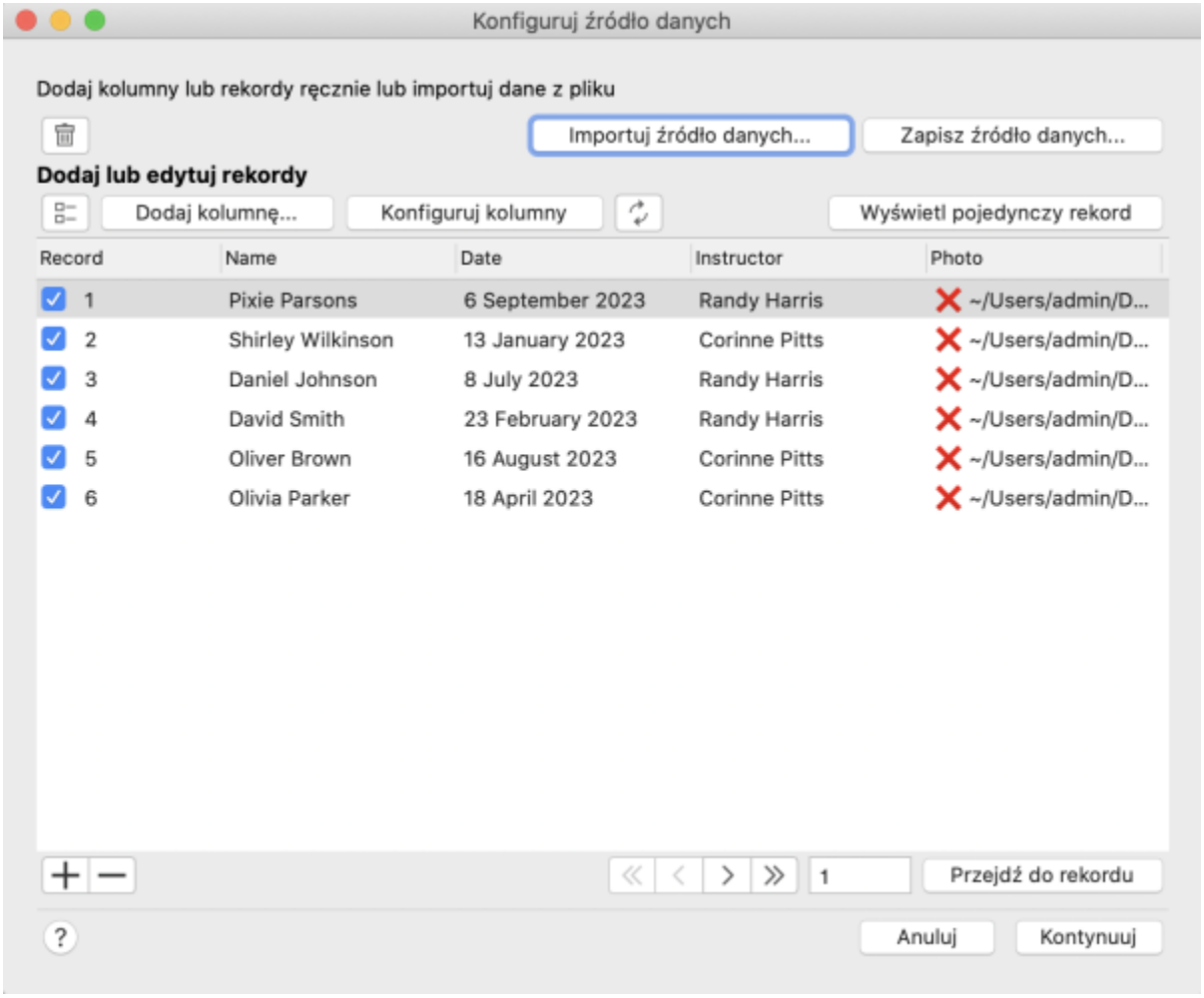
Tworzenie plików źródeł danych w programie CorelDRAW

Kolumny mogą zawierać różne typy danych, w tym tekst, wartości numeryczne lub ścieżki plików.

Dane tekstowe składają się zarówno z liter, jak i z cyfr, a więc mogą to być nazwy, adresy, numery telefonów lub adresy e-mail.

Dane numeryczne obejmują każdy rodzaj wartości numerycznych, takich jak liczby całkowite czy liczby dziesiętne. Można wybrać opcje formatowania dla pól numerycznych i ustawić automatyczne wzrastanie przy dodawaniu wartości.

W kolumnie ścieżek można określać ścieżki plików dla zasobów obrazowych, np. logotypów, ikon czy zdjęć. Można wprowadzić ścieżkę ręcznie lub wyszukać plik. Przy ręcznym wprowadzaniu ścieżek pamiętaj, aby postępować zgodnie ze zwyczajami i zasadami lokalizacji systemów plików Twojego systemu operacyjnego. Aplikacja obsługuje tylko prawidłowe ścieżki plików na napędach lokalnych i sieciowych, a nie URL.



Gdy otwierasz okno dialogowe Konfiguruj źródło danych lub synchronizujesz ze źródłem danych, aplikacja zatwierdza ścieżki. „X” przed nazwą pliku oznacza, że ścieżka pliku jest nieprawidłowa lub nie można znaleźć pliku w określonej lokalizacji.

CorelDRAW pozwala dodawać i usuwać kolumny oraz zmieniać ich nazwy. Po ręcznym dodaniu kolumny domyślnie nie ma żadnych rekordów. Jeśli chcesz automatycznie wypełnić kolumnę danymi, możesz importować kolumnę z pliku źródła danych. Więcej informacji na temat importowania kolumn można znaleźć w sekcji „Aby zaimportować kolumnę z pliku źródła danych” na stronie 874.

Można dodawać i usuwać rekordy oraz edytować pola w rekordach. Wszystkie rekordy są zaznaczane domyślnie, ale jeśli chcesz użyć danych tylko z konkretnych rekordów, możesz szybko usunąć zaznaczenie wszystkich rekordów, a następnie zaznaczyć tylko te, których potrzebujesz. Ponadto możesz dodawać rekordy do listy zaznaczonych rekordów podczas przeglądania rekordów w widoku jednego rekordu (**Wyświetl pojedynczy rekord**).

W zależności od preferencji i wymagań możesz wyświetlić jeden rekord lub wiele rekordów naraz. Jeśli chcesz przejrzeć cały zestaw danych lub porównać informacje z różnych rekordów, możesz użyć trybu wyświetlania, który wyświetli wszystkie rekordy (**Wyświetl wszystkie rekordy**). Gdy musisz się skupić na konkretnym rekordzie, tryb wyświetlania pojedynczego rekordu (**Wyświetl pojedynczy rekord**) zapewnia prosty i przejrzysty interfejs, minimalizując rozproszenie spowodowane informacjami zawartymi w innych rekordach.

CorelDRAW oferuje kilka metod poruszania się między rekordami i ich lokalizowania. Aby szybko znaleźć potrzebne informacje, możesz przewijać rekordy, przeszukiwać listy lub przejść bezpośrednio do określonego rekordu.

W razie potrzeby można szybko usunąć wszystkie scalone dane. Może to być pomocne, gdy chcesz przywrócić dokument do oryginalnego stanu i zacząć od zera. Oferuje wygodę i wydajność, zapewniając szybki i prosty sposób usuwania scalonych danych bez ręcznego usuwania poszczególnych rekordów i kolumn.

Utwórz pliki źródeł danych w edytorze tekstu

Można utworzyć źródło danych w edytorze tekstu. Jeśli planujesz eksport do formatu RTF (Rich Text Format), upewnij się, że edytor tekstu obsługuje zapisywanie plików w formacie RTF. Otwórz nowy plik i wskaż liczbę kolumn, jaką chcesz mieć w pierwszym wierszu. Przykład:

```
4
```

W drugim wierszu określ nazwy kolumn, oddzielając je znakiem kreski ułamkowej odwróconej. Każda kolumna musi zaczynać się i kończyć znakiem kreski ułamkowej odwróconej. Aby wskazać, że kolumna zawiera ścieżki pliku, dodaj na początku symbol „@” przed nazwą kolumny. Przykład:

```
\Nazwa\\Data\\Instruktor\\@Zdjęcie\
```

W kolejnych wierszach wpisz dane, które mają pojawić się w scalonym dokumencie. Każdy wiersz stanowi jeden rekord. Przykład:

```
\Jan Kowalski\\6 września 2023\\Sz.P. Anna Nowak\\"~/Użytkownicy/admin/Dokumenty/
ZdjęciaProfiloweUżytkownika/ZdjęcieAnnaNowak.jpg”\
```

Po dodaniu pożądanych informacji, zapisz plik jako plik tekstowy ANSI (rozszerzenie .TXT) lub jako plik RTF. Poniżej znajduje się przykład źródła danych TXT lub RTF:

```
4

\Nazwa\\Data\\Instruktor\\@Zdjęcie\

\Jan Kowalski\\6 września 2023\\Sz.P. Anna Nowak\\"~/Użytkownicy/admin/Dokumenty/
ZdjęciaProfiloweUżytkownika/ZdjęcieAnnaNowak.jpg”\

\Tomasz Więckowski\\13 stycznia 2023\\Sz.P. Adam Wiśniewski\\"~/Użytkownicy/admin/Dokumenty/
ZdjęciaProfiloweUżytkownika/ZdjęcieAdamWiśniewski.jpg”\
```

W plikach danych oddzielonych przecinkami (CSV), pola są oddzielone przecinkami lub znakami tabulacji, rekordy są oddzielone końcami akapitu. Przykład:

```
Nazwisko,Data,Instruktor,@Zdjęcie

Jan Kowalski,6 września 2023,Sz.P. Anna Nowak,”~/Użytkownicy/admin/Dokumenty/
ZdjęciaProfiloweUżytkownika/ZdjęcieAnnaNowak.jpg”

Tomasz Więckowski,13 stycznia 2023,Sz.P. Adam Wiśniewski,”~/Użytkownicy/admin/Dokumenty/
ZdjęciaProfiloweUżytkownika/ZdjęcieAdamWiśniewski.jpg”
```

Możesz też utworzyć źródło danych w arkuszu kalkulacyjnym, np. Microsoft Excel. Aby wskazać, że kolumna zawiera ścieżki pliku, dodaj na początku symbol „@” przed nazwą kolumny, poprzedzony symbolem pojedynczego cudzysłowu (apostrofu) „’” jako znakiem modyfikacji. Przykład:

```
’@Zdjęcie
```

Importuj i synchronizuj z plikami źródeł danych

Jeśli wolisz tworzyć i modyfikować źródło danych w edytorze tekstu lub arkuszu kalkulacyjnym, możesz je importować do programu CorelDRAW i zsynchronizować w razie potrzeby. Aplikacja zachowuje łącze do pliku źródła danych i pozwala aktualizować dane w projekcie o najnowsze zmiany w źródle. Jeśli nie ma pliku źródła danych, masz opcję połączenia z nową lokalizacją lub użycia osadzonych danych. W przypadku synchronizacji nie są zachowywane żadne ręczne modyfikacje danych, w tym dodawanie, usuwanie lub edytowanie kolumn. Aby zachować zmiany, możesz zapisać dane w nowym pliku lub nadpisać połączony plik źródła danych.

Oprócz importu pliku źródła danych możesz wybiórczo przenieść dane z konkretnych kolumn. Pozwala to na wybranie i scalenie danych z różnych źródeł, co zwiększa Twoje możliwości. Gdy wybierasz między importem źródła danych a importem pojedynczych kolumn, uwzględnij swoje konkretne potrzeby. Importowanie całego źródła danych to idealny wybór, gdy wszystkie wymagane informacje są zawarte w pojedynczym źródle. Możliwość synchronizacji danych w Twoim dokumencie ze wszystkimi późniejszymi zmianami dokonanymi w źródle jest szczególnie korzystna, jeśli spodziewasz się przyszłych modyfikacji źródła danych, ponieważ

umożliwia Ci to zachowanie aktualnych informacji w projekcie. Z drugiej strony, jeśli decydujesz się na import poszczególnych kolumn, zyskujesz skoncentrowany wybór i większą różnorodność dzięki scalaniu danych z różnych źródeł. Należy zauważyć, że podczas gdy funkcja synchronizacji nie jest dostępna w tym scenariuszu, możliwość łączenia elementów danych zgodnie z własnymi preferencjami i wymaganiami dodaje wartościowej elastyczności Twojemu projektowi. Ponadto masz opcję eksportu danych do nowego pliku i wygodnego połączenia z nim w razie potrzeby.

Eksport plików źródeł danych

Gdy tworzysz źródło danych w programie CorelDRAW, możesz je zapisać w nowym pliku, co może być pomocne w dostępie do danych i zarządzaniu nimi w edytorze tekstu lub arkuszu kalkulacyjnym. Jeśli chcesz nadpisać istniejący plik, nie może to być plik tylko do odczytu. Możesz zapisać wszystkie lub tylko wybrane rekordy.

Zapisz scalone dane w plikach

Bez względu na to, czy tworzysz plik danych w programie CorelDRAW, czy importujesz istniejący plik danych do programu CorelDRAW, domyślnie dane są zapisywane w Twoim dokumencie i zachowywane do momentu wykonania scalania danych. Nie musisz przechowywać danych z dokumentami.

Aby utworzyć plik źródła danych za pomocą programu CorelDRAW

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Wydruk seryjny**.
2. W oknie inspektora **Wydruk seryjny**, kliknij **Utwórz**.
3. W oknie dialogowym **Konfiguruj źródło danych** kliknij **Dodaj kolumnę**.
4. W oknie dialogowym **Dodaj kolumnę** wpisz nazwę kolumny w polu **Nazwa**.
5. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby utworzyć	Wykonaj następujące czynności
Kolumna tekstowa	Włącz opcję **Tekst** w obszarze **Typ**.
Kolumna numeryczna	Włącz opcję **Numeryczny** w obszarze **Typ**. W obszarze **Preferencje pola numerycznego** można zastosować formatowanie do danych w polu numerycznym, wybierając format z pola listy **Format**, i automatycznie zwiększyć wartość w polu numerycznym, włączając opcję **Wartość ciągłego przyrostu** i określając początkowe i końcowe wartości w odpowiednich polach. **Uwaga**: w programie CorelDRAW dostępne są różne formaty numeryczne. Format X.0 na przykład odzwierciedla wartość 1 w postaci 1.0; format 00X przedstawia wartość 1 jako 001.
Kolumna, która zawiera ścieżki	Włącz opcję **Ścieżka** w obszarze **Typ**.

6. Kliknij **Dodaj**.
   Powtórz kroki 3–6, aż dodasz wszystkie pożądane kolumny.
7. Kliknij przycisk **Dodaj rekord** + i wpisz dane w polach odpowiadających temu rekordowi.
   Powtórz ten krok dla każdego rekordu.
8. Kliknij przycisk **Kontynuuj**, aby przejść do następnego kroku w procesie scalania danych i utwórz formularz dokumentu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby utworzyć formularz dokumentu” na stronie 880.

   Uwaga: kliknięcie przycisku **Anuluj** spowoduje zamknięcie okna dialogowego **Konfiguruj źródło danych** bez zapisania zmian. Jeśli chcesz zachować dane, ale odłożyć tworzenie formularza dokumentu i scalanie danych na później, kliknij przycisk **Kontynuuj**.

Dodatkowe funkcje:

Zmiana nazwy kolumny	Kliknij pole na liście i kliknij **Konfiguruj kolumny**. W oknie dialogowym **Konfiguruj kolumny** wybierz kolumnę z pola listy **Wybierz kolumnę** i kliknij przycisk **Edytuj kolumnę**. W polu **Nazwa** wpisz nową nazwę kolumny.
Usuwanie kolumny	Kliknij pole na liście i kliknij **Konfiguruj kolumny**. W oknie dialogowym **Konfiguruj kolumny** wybierz kolumnę z pola listy **Wybierz kolumnę** i kliknij przycisk **Usuń kolumnę**.
Edytowanie pola w rekordzie	Kliknij pole w rekordzie, aby je wybrać, a następnie ponownie kliknij to pole, aby edytować dane. **Wskazówka**: aby edytować ścieżkę pliku, kliknij obszar wewnątrz pola, które zawiera ścieżkę i wykonaj jedną z poniższych czynności: • Wprowadź nową lub zmodyfikuj istniejącą ścieżkę. • Kliknij przycisk **Zaznacz plik**  . Przejdź do folderu, w którym przechowujesz pożądany plik, kliknij plik, a następnie kliknij przycisk **Otwórz**.
Usuwanie rekordu	Kliknij rekord i kliknij przycisk **Usuń rekord** .
Wyświetlanie rekordów	Kliknij jedną z następujących opcji: • **Wyświetl wszystkie rekordy** — umożliwia wyświetlenie wszystkich rekordów w pliku źródła danych. • **Wyświetl pojedynczy rekord** — umożliwia wyświetlenie wybranego rekordu
Przeglądanie rekordów	Kliknij dowolny z następujących przycisków: • **Pierwszy rekord**  • **Następny rekord**  • **Poprzedni rekord**  • **Ostatni rekord**  **Wskazówka**: można również użyć klawiszy strzałek **w górę** i **w dół** do poruszania się między rekordami.
Przejście do określonego rekordu	Wpisz numer rekordu w polu **Przejdź do rekordu** i kliknij **Przejdź do rekordu**.
Zaznaczanie lub odznaczanie rekordu	Wykonaj jedną z następujących czynności: • W widoku wielu rekordów (**Wyświetl wszystkie rekordy**) zaznacz lub odznacz pole wyboru dla rekordu. • W widoku pojedynczego rekordu (**Wyświetl pojedynczy rekord**) kliknij odpowiednio przycisk **Zaznacz rekord** lub **Odznacz rekord** .

Dodatkowe funkcje:

	Wskazówka: aby zaznaczyć lub odznaczyć wszystkie rekordy w widoku wielu rekordów (**Wyświetl wszystkie rekordy**) kliknij odpowiednio przycisk **Zaznacz wszystkie** lub **Odznacz wszystkie**.
Usuwanie wszystkich danych wydruku seryjnego w dokumencie	Kliknij przycisk **Usuń dane wydruku seryjnego**. **Uwaga**: zachowane zostaną wszelkie pola wydruku seryjnego, które mogły zostać dodane w formularzu dokumentu. Jeśli nie są już potrzebne, można je usunąć.

Aby wyeksportować źródło danych

1 Wykonaj jedną z następujących czynności.
- Utwórz źródło danych w programie CorelDRAW. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji „Aby utworzyć plik źródła danych za pomocą programu CorelDRAW” na stronie 871.
- Otwórz dokument CorelDRAW z danymi wydruku seryjnego.

2 W oknie dialogowym **Konfiguruj źródło danych** (**Plik** ▸ **Wydruk seryjny**. W inspektorze **Wydruk seryjny** kliknij przycisk **Edytuj**, wykonaj zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zapisz wszystkie rekordy	Kliknij **Zapisz źródło danych**.
Zapisz tylko wybrane rekordy	Dopilnuj, aby zaznaczone były tylko pola wyboru odpowiadające rekordom, które chcesz zawrzeć w pliku źródła danych. Kliknij **Zapisz źródło danych**. W oknie dialogowym **Zapisz jako** zaznacz pole wyboru **Tylko zaznaczone rekordy**.

3 Wpisz nazwę pliku, wybierz dysk i folder, w którym chcesz zapisać plik, wybierz format pliku i kliknij **Zapisz**.

Aby utworzyć źródło danych za pomocą edytora tekstu

1 Otwórz edytor tekstu i utwórz nowy plik.

2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby utworzyć źródło danych w tym formacie	Wykonaj następujące czynności
TXT lub RTF	W pierwszym wierszu wpisz liczbę pól scalanych, które mają zostać wstawione w rysunku. W drugim wierszu wpisz nazwy pól scalanych, oddzielając je znakiem kreski ułamkowej odwróconej. Aby wskazać, że kolumna zawiera ścieżki pliku, dodaj na początku symbol „@” przed nazwą kolumny. Na początku i na końcu każdego scalanego pola wstaw kreską ułamkową odwróconą. W kolejnych wierszach wpisz dane, które mają pojawić się w scalonym dokumencie. Każdy wiersz stanowi jeden rekord. Zapisz plik jako plik tekstowy ANSI (rozszerzenie .txt) lub jako plik RTF.

Aby utworzyć źródło danych w tym formacie	Wykonaj następujące czynności
	Uwagi: • znaki kreski ułamkowej odwróconej pełnią funkcję znaczników wskazujących początek i koniec pól scalanych, dlatego nie można ich używać jako danych pól. • Dane w polach muszą kończyć się znakiem. Spacje lub wiersze występujące przed znakami kreski ułamkowej odwróconej uniemożliwiają pomyślne wykonanie scalania.
CSV	W pierwszym wierszu wpisz nazwy pól scalanych, oddzielając je przecinkiem lub znakiem tabulacji. Aby wskazać, że kolumna zawiera ścieżki pliku, dodaj na początku symbol „@” przed nazwą kolumny. W kolejnych wierszach wpisz dane, które mają pojawić się w scalonym dokumencie. Każdy wiersz stanowi jeden rekord. Zapisz plik jako plik danych oddzielanych przecinkami (.CSV).

Aby zaimportować plik źródła danych

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Wydruk seryjny**.
2. W oknie inspektora **Wydruk seryjny**, kliknij **Utwórz**.
3. W oknie dialogowym **Konfiguruj źródło danych** kliknij opcję **Importuj źródło danych**.
   Jeśli importujesz dane ze skoroszytu programu Excel z wieloma arkuszami, wybierz arkusz.
4. W oknie dialogowym **Otwórz** przejdź do napędu i folderu, w którym zapisany jest plik danych.
5. Wybierz plik.
6. Kliknij przycisk **Otwórz**.



Aby zapewnić poprawne odwzorowanie znaków w danych wydruku seryjnego podczas importu plików TXT lub CSV, zaleca się dołączenie znacznika kolejności bajtów (BOM).

Podczas importu ignorowane są puste kolumny.

Gdy importujesz plik źródła danych, który zawiera ścieżki, aplikacja sprawdza ścieżki. Jeśli nie można znaleźć pliku w określonej lokalizacji, przed nazwą pliku pojawi się „X”.

Aby zaimportować kolumnę z pliku źródła danych

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Wydruk seryjny**.
2. W oknie inspektora **Wydruk seryjny**, kliknij **Utwórz**.
3. W oknie dialogowym **Konfiguruj źródło danych** kliknij **Dodaj kolumnę**.
4. W oknie dialogowym **Dodaj kolumnę** kliknij przycisk **Importuj kolumnę**  .
5. W oknie dialogowym **Otwórz** przejdź do napędu i folderu, w którym zapisany jest plik danych.
6. Wybierz plik.
7. Kliknij przycisk **Otwórz**.
8. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby importować kolumnę z	Wykonaj następujące czynności
Źródło danych w formacie TXT, RTF lub CSV albo skoroszytu programu Excel z jednym arkuszem	W oknie dialogowym **Wybierz kolumnę** kliknij nazwę kolumny, a następnie przycisk **Dodaj**.
Skoroszyt programu Excel z wieloma arkuszami	W oknie dialogowym **Zaznacz zakładkę** kliknij arkusz na liście dostępnych zakładek arkuszy, a następnie kliknij kolumnę na liście dostępnych kolumn. Kliknij przycisk **OK**.

9 W obszarze **Typ** włącz jedną z następujących opcji:
- **Tekst** — oznacza, że kolumna zawiera tekst
- **Numeryczny** — oznacza, że kolumna zawiera dane numeryczne
- **Ścieżka** — oznacza, że kolumna zawiera ścieżki plików

10 Kliknij **Dodaj**.

Obok przycisku pojawi się znak wyboru , który oznacza, że dane z kolumny zostały pomyślnie zaimportowane, a etykietka narzędzi pokazuje nazwę pliku i lokalizację źródła danych.

Kolumny muszą mieć unikatowe nazwy.

Po zaimportowaniu pożądanych kolumn można zapisać dane w nowym pliku i połączyć się z nim w razie potrzeby. Informacje na temat zapisywania plików źródeł danych można znaleźć w sekcji „Aby wyeksportować źródło danych” na stronie 873.

Aby zsynchronizować połączone dane z najnowszą wersją źródła danych

- Kliknij przycisk **Synchronizacja ze źródłem danych** .

Przycisk **Synchronizacja ze źródłem danych** będzie wyszarzony, gdy nie ma źródła danych połączonego z rysunkiem. Po zaimportowaniu źródła danych etykietka narzędzi przycisku **Synchronizacja ze źródłem danych** pokazuje lokalizację źródła danych.

Po dokonaniu zmian w źródle danych, np. po aktualizacji zawartości, zmianie nazwy lub przeniesieniu pliku do nowej lokalizacji, przycisk **Synchronizacja ze źródłem danych** wskazuje dostępność nowszej wersji lub oznacza, że aplikacja nie ma dostępu do źródła danych.

Aby zapisać scalone dane w dokumencie lub usunąć scalone dane z dokumentu

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**.

2 Kliknij przycisk **Dokument** .

3 Na liście ustawień kliknij pozycję **Zapisz**.

4 Włącz lub wyłącz opcję **Zapisz dane wydruku seryjnego w dokumencie**, aby odpowiednio zachować dane wydruku seryjnego lub je usunąć podczas zapisywania dokumentu.

Jeśli zdecydujesz się nie zapisywać danych wydruku w rysunku, zachowane zostaną wszystkie pola danych dodane w formularzu dokumentu.

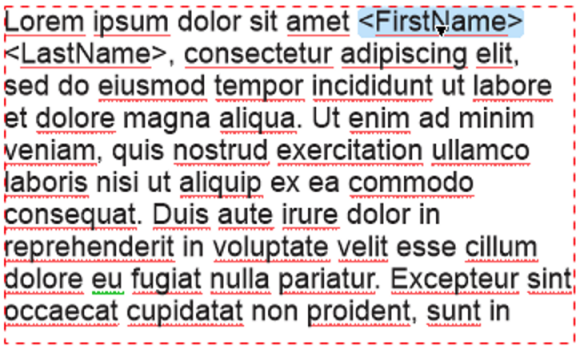
Utwórz formularz dokumentu

Gdy źródło danych jest gotowe, należy skonfigurować formularz dokumentu. Formularz dokumentu służy jako szablon dla scalonego dokumentu i może zawierać standardowe elementy rysunku oraz pola scalone (znane także jako „pola danych”). Podczas procesu scalania pola scalone są wypełniane danymi ze źródła.

Podczas wstawiania pól scalonych można wybrać spośród kilku dostępnych typów danych: tekst, obraz i kod QR.

Pola tekstowe

Można wstawić pola danych tekstowych z tekstem artystycznym, akapitowym lub jako samodzielne obiekty.

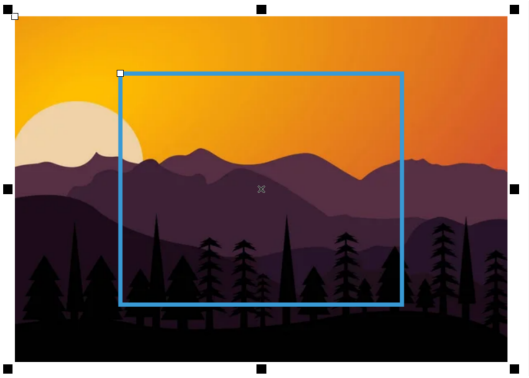


Przykład pól danych tekstowych wstawionych do tekstu akapitu

Obiekt tekstowy może zawierać jedno lub więcej scalonych pól tekstowych. Można manipulować obiektem tekstowym wydruku seryjnego tak jak każdym innym obiektem tekstowym. Więcej informacji na temat pracy z tekstem można znaleźć w sekcji „Dodawanie tekstu i manipulowanie nim” na stronie 615.

Pola obrazu

Aby dodać pole danych obrazowych, należy wybrać grafikę zastępczą. Jest to tymczasowy obraz, który zostanie zastąpiony faktycznymi obrazami podczas scalania danych. Służy także celom projektowym poprzez określenie przestrzeni i lokalizacji na rysunku, gdzie zostaną później wstawione faktyczne obrazy. Gdy znasz wcześniej wymiary obrazu dla scalania danych, możesz wybrać obraz zastępczy, pasujący do wymiarów projektu. Jeśli obrazy dla scalania danych mają inne wymiary niż obraz zastępczy, musisz zdecydować, jak je dopasować do prostokąta ograniczającego. Program CorelDRAW oferuje kilka opcji sterowania rozmiarem grafiki w scalonym dokumencie. Dzięki opcji **Rozmiar rzeczywisty** rozmiar i lokalizacja obrazu nie zostaną zmienione.



Przykład obrazu wstawionego w rzeczywistym rozmiarze

Opcja **Dopasuj proporcjonalnie** zmienia rozmiar obrazu tak, że jego najdłuższy wymiar pasuje do prostokąta ograniczającego. Obraz nie zostanie zniekształcony, a jego proporcje zostaną zachowane. Widoczny będzie cały obraz, ale w prostokącie ograniczającym mogą pojawić się puste miejsca.



Przykład obrazu, który był skalowany w celu proporcjonalnego dopasowania do prostokąta ograniczającego

Opcja **Wypełnij proporcjonalnie** bez zniekształceń zmienia rozmiar obrazu tak, że wypełnia on prostokąt ograniczający. Proporcje obrazu zostaną zachowane. Prostokąt ograniczający zostanie wypełniony, ale możliwe, że części obrazu znajdą się poza nim i będą niewidoczne.



Przykład obrazu, który był skalowany w celu proporcjonalnego wypełnienia prostokąta ograniczającego

Dzięki opcji **Rozciągnij, aby wypełnić** zmieniony zostanie rozmiar obrazu i zostanie on zniekształcony, tak aby wypełnił prostokąt ograniczający. Proporcje obrazu nie zostaną zachowane. Prostokąt ograniczający zostanie wypełniony i cały obraz będzie widoczny.



Przykład obrazu, który był skalowany w celu rozciągnięcia go, aby wypełnił prostokąt ograniczający

Można manipulować obiektem obrazu wydruku seryjnego jak każdym innym obiektem mapy bitowej, np. kadrować, dodawać perspektywę, kształtować przez obwiednię, umieszczać w ramce szybkich kadrów, stosować maski kolorów, efekty specjalne, zmieniać kolor i odcień. Więcej informacji o używaniu map bitowych w programie CorelDRAW znajdziesz w sekcji „Pracuj z mapami bitowymi” na stronie 791. Jeśli chcesz wstawić obraz w rozmiarze rzeczywistym, zmiany rozmiaru i skalowania wykonane na obrazie zastępczym zostaną zignorowane.

Pola kodów QR

Aby wstawić pole kodu QR, musisz wybrać typ kodu QR i właściwe opcje. W zależności od typu kodu QR niektóre pola są obowiązkowe. Na przykład jeśli chcesz dodać pole kodu QR SMS, musisz podać numer telefonu. CorelDRAW oferuje dwie opcje sterowania rozmiarem kodów QR w scalonym dokumencie. Dzięki opcji **Rozmiar rzeczywisty** rozmiar i lokalizacja kodu QR nie zostaną zmienione.



Przykład kodu QR wstawionego w rzeczywistym rozmiarze

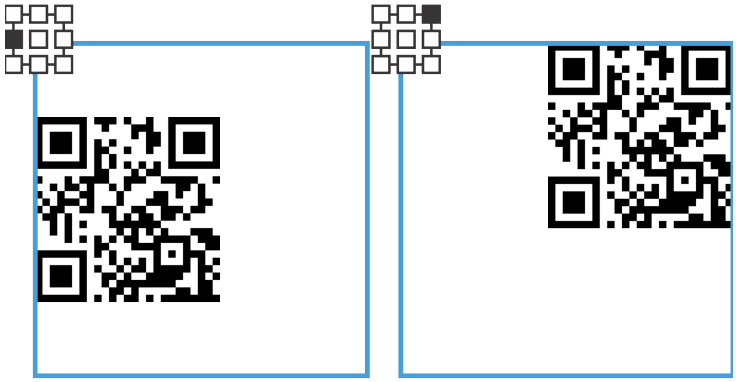
Opcja **Wypełnij proporcjonalnie** bez zniekształceń skaluje kod QR tak, że wypełnia on prostokąt ograniczający. Proporcje obrazu zostaną zachowane.



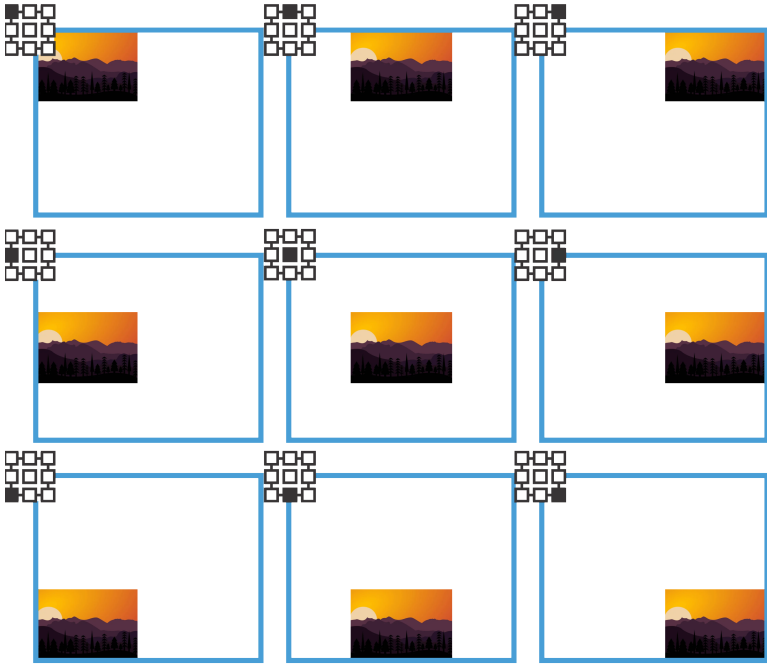
Przykład kodu QR dopasowanego proporcjonalnie

Można manipulować obiektem kodu QR wydruku seryjnego tak jak każdym innym obiektem kodu QR. Na przykład możesz użyć inspektora **Właściwości**, aby dostosować wypełnienie pikseli, wypełnienie tła, kontur i kształt pikseli oraz sposób zaokrąglania rogów. Więcej informacji na temat kodów QR można znaleźć w sekcji „Kody QR” na stronie 383. Zwróć uwagę, że nie możesz zmieniać rozmiaru ani skalować obiektu kodu QR, który został wstawiony w rozmiarze rzeczywistym.

CorelDRAW pozwala ustawić punkt odniesienia do użycia podczas ustawiania lub skalowania obiektów obrazów i kodów QR w obrębie prostokąta ograniczającego. Punkt odniesienia, znany również jako „punkt zaczepienia” lub „początek układu obiektu”, może być środkiem obiektu wydruku seryjnego lub dowolnego z uchwytów zaznaczenia prostokąta ograniczającego obiektu. Obiekt jest skalowany względem początku jego układu.



Przykłady różnych opcji wyrównania dla kodów QR



Przykłady różnych opcji wyrównania dla obrazów

Edytuj pola

Można zmieniać dane kolumny powiązane ze scalonym polem, ale należy pamiętać, że nie można zmieniać typu pola. Na przykład jeśli wybierzesz istniejące pole kodu QR SMS, możesz je zmienić na pole adresu e-mail lub kodu QR, ale nie możesz zmienić pola kodu QR na pole obrazu. Oprócz aktualizacji danych kolumny dla pola obrazu masz możliwość zastąpienia obrazu zastępczego i modyfikacji preferencji jego położenia i skalowania. W przypadku kodów QR możesz też zmienić jego typ, położenie i wybór skalowania.

Rozpoznaj, znajdź i zamień pola danych

Można łatwo rozpoznać scalane pola na stronie rysunku dzięki niebieskim uchwytom zaznaczenia. Dodatkowe informacje o polach scalanych można znaleźć na pasku **stanu** i w sekcji **Podsumowanie** inspektora **Właściwości**. W plikach złożonych z wieloma obiektami i polami danych, bardzo skuteczne w lokalizowaniu scalonych pól jest inspektor **Znajdź i zamień**. Więcej informacji na temat szukania i wymiany obiektów można znaleźć w sekcji „Znajdź i zamień obiekty” na stronie 378.



Niebieskie uchwyty zaznaczenia oznaczają pole danych jako obiekt wydruku seryjnego.

Aby utworzyć formularz dokumentu

1. Otwórz obrazek.
2. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Wydruk seryjny**.

3 W inspektorze **Wydruk seryjny** kliknij jedną z poniższych opcji:
   - **Utwórz** — aby importować lub utworzyć plik źródła danych
   - **Edytuj** — aby zmodyfikować istniejące dane wydruku seryjnego
4 Po zakończeniu konfiguracji danych dla scalania kliknij przycisk **Kontynuuj**.
5 W inspektorze **Wydruk seryjny** wykonaj zadanie z poniższej tabeli.

Aby wstawić	**Wykonaj następujące czynności**
Pole tekstowe	Włącz opcję **Tekst**. Wybierz nazwę kolumny z listy **Kolumny źródła danych**. Kliknij przycisk **Wstaw pole**. CorelDRAW umieszcza scalane pole w domyślnym położeniu. Aby zmienić pozycję pola scalanego, przeciągnij je do nowej lokalizacji na stronie rysunku.
Pole obrazu	Włącz opcję **Obraz**. Wybierz nazwę kolumny z listy **Kolumny źródła danych**. W obszarze **Obraz zastępczy** wybierz jedną z następujących opcji: • Kliknij przycisk **Przeglądaj**  . W oknie dialogowym **Otwórz** wybierz folder, w którym przechowywany jest plik, kliknij jego nazwę, a następnie przycisk **Otwórz**. • Wprowadź poprawną ścieżkę. W obszarze **Wyrównaj i skaluj** wybierz punkt odniesienia do zastosowania przy ustawianiu lub skalowaniu obrazów w obrębie prostokąta ograniczającego. Wybierz jedną z poniższych opcji skalowania, aby określić, jak dopasować obrazy do kadru zastępczego: • **Rozmiar rzeczywisty** — wstawia obrazy w rozmiarze rzeczywistym • **Wypełnij proporcjonalnie** — bez zniekształceń zmienia rozmiar obrazów, aby wypełnić prostokąt ograniczający • **Dopasuj proporcjonalnie** — zmienia rozmiar obrazu tak, że jego najdłuższy wymiar pasuje do prostokąta ograniczającego • **Rozciągnij, aby wypełnić** — zmienia obraz i zniekształca go, aby wypełnić prostokąt ograniczający Kliknij przycisk **Wstaw pole**. Wykonaj jedną z następujących czynności: • Kliknij stronę rysunku, aby zachować wymiary pliku i umieścić jego lewy górny róg w miejscu kliknięcia. • Przeciągnij na stronie rysunku, aby zmienić położenie i rozmiar pliku. Wskaźnik importowania wyświetla wymiary pliku o zmienionym rozmiarze w czasie przeciągania kursora na stronie rysunku. **Uwagi**: • obsługiwane są tylko obrazy map bitowych. • Nie jest możliwa zmiana rozmiaru ani skalowanie obrazu zastępczego, który został wstawiony w rozmiarze rzeczywistym.
Pole kodu QR	Włącz opcję **Kod QR**. W obszarze **Typ** wybierz typ kodu QR i określ wymagane lub opcjonalne pola, które są istotne

Aby wstawić	Wykonaj następujące czynności
	dla projektu. W obszarze **Wyrównaj i skaluj** wybierz punkt odniesienia do zastosowania przy ustawianiu lub skalowaniu kodów QR w obrębie prostokąta ograniczającego. Wybierz jedną z poniższych opcji skalowania, aby określić, jak dopasować kody QR do kadru zastępczego: • **Rozmiar rzeczywisty** — wstawia kody QR w rozmiarze rzeczywistym • **Dopasuj proporcjonalnie** — bez zniekształceń zmienia rozmiar kodów QR, aby wypełnić prostokąt ograniczający Kliknij przycisk **Wstaw pole**. CorelDRAW umieszcza scalane pole w domyślnym położeniu. Aby zmienić pozycję pola scalanego, przeciągnij je do nowej lokalizacji na stronie rysunku.

6 Kliknij puste miejsce w dokumencie, aby odznaczyć właśnie wstawione pole wydruku seryjnego i powtórz krok 5, aby wstawić dodatkowe pola.

Aby edytować scalane pole:

1 Na stronie rysunku kliknij scalane pole z naciśniętym klawiszem Control i kliknij polecenie **Aktualizuj pole**.

2 W inspektorze **Wydruk seryjny** wykonaj zadanie z poniższej tabeli.

Aby edytować	Wykonaj następujące czynności
Pole tekstowe	Wybierz nazwę kolumny z listy **Kolumny źródła danych**.
Pole obrazu	Modyfikuj wszystkie istotne ustawienia, np. nazwę kolumny, obraz zastępczy, opcje wyrównania i skalowania.
Pole kodu QR	Modyfikuj wszystkie istotne ustawienia, np. nazwę kolumny, typ kodu QR, opcje wyrównania i skalowania.

3 Kliknij polecenie **Aktualizuj pole**.

Aby znaleźć i zaznaczyć scalane pola:

1 Kliknij kolejno **Edycja** ▸ **Znajdź i zamień**.

2 W inspektorze **Znajdź i zamień**, wybierz **Znajdź obiekty** z listy w górnej części inspektora.

3 Zaznacz opcję **Właściwości**.

4 Kliknij polecenie **Dodaj zapytanie**, a następnie w oknie dialogowym **Znajdź obiekty** zaznacz pole wyboru **Pola wydruku seryjnego** w obszarze **Typy obiektów**.

5 Zaznacz pole wyboru **Typ** w prawym okienku okna dialogowego i wybierz jedną z następujących opcji:

- **Tekst** — aby wyszukać pola tekstowe
- **Obraz** — aby wyszukać pola obrazu
- **Kod QR** — aby wyszukać pola kodów QR

6 Kliknij przycisk **OK**.

7 W inspektorze **Znajdź i zastąp** kliknij dowolny z następujących przycisków:

- **Znajdź następny > >**lub **Znajdź poprzedni <** — aby przewijać obiekty, które spełniają kryteria wyszukiwania
- **Znajdź wszystkie** lub **Wyszukaj wszystkie na stronie** — aby zaznaczyć wszystkie obiekty na aktywnej stronie, które spełniają kryteria

- **Edytuj zapytanie** — aby zmodyfikować kryteria wyszukiwania

Scal dane

Program CorelDRAW udostępnia różne opcje elementu wyjściowego dla scalanych dokumentów. Scalone dokumenty można wydrukować lub zapisać jako nowe dokumenty. Podczas drukowania scalonego dokumentu formularz dokumentu jest scalany z plikiem źródła danych. Przy zapisywaniu scalonego dokumentu w nowym pliku aplikacja scala formularz dokumentu z danymi z pliku źródła danych w nowym pliku programu CorelDRAW. Pliku tego można użyć do wyświetlenia podglądu wydruku i wykonania drobnych poprawek przed wydrukowaniem pliku. Większe zmiany, takie jak dodanie lub zmiana położenia pól scalanych albo dodanie nowych rekordów, należy wprowadzić w formularzu dokumentu, ponieważ źródło danych nie jest zapisane w scalanym pliku.

Aby wydrukować dokument seryjny

1. W inspektorze **Wydruk seryjny** kliknij polecenie **Drukuj dokument seryjny**.
2. Określ ustawienia drukarki.

   Aby uzyskać podgląd projektu przed wydrukiem, kliknij kolejno pozycje **Rozmieszczenie (narzędzia)**. Informacje na temat wyświetlania podglądu zadań do drukowania można znaleźć w sekcji „Podgląd zadań drukowania” na stronie 859.
3. Kliknij przycisk **Drukuj**.

   Aby wydrukować wszystkie rekordy i strony, zaznacz opcję **Bieżący dokument**.

Aby zapisać dokument seryjny w nowym pliku

- W inspektorze **Wydruk seryjny** kliknij polecenie **Utwórz dokument seryjny**.



Aby wydrukować dokument seryjny, kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.

Przygotowywanie plików dla dostawców usług drukowania

W programie CorelDRAW można przygotować zadanie drukowania, które zostanie przekazane firmie poligraficznej.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Przygotowywanie zadań drukowania dla firmy poligraficznej” (stronie 885)
- „Układy rozmieszczenia” (stronie 886)
- „Znaczniki drukarskie” (stronie 888)
- „Zachowaj łącza OPI” (stronie 891)
- „Wyciągi barwne” (stronie 891)
- „Redukcja kolorów i nadrukowywanie” (stronie 893)
- „Ustawienia nadlewania In-RIP” (stronie 895)
- „Drukuj na kliszy” (stronie 898)
- „Przygotowywanie banerów do druku” (stronie 898)
- „Współpraca z firmą poligraficzną” (stronie 900)

Przygotowywanie zadań drukowania dla firmy poligraficznej

Można wydrukować rysunek do pliku, dzięki czemu firma poligraficzna będzie mogła wysłać ten plik bezpośrednio do urządzenia drukującego. Jeśli nie masz pewności, jakie ustawienia wybrać, skonsultuj się z firmą poligraficzną.

Możesz drukować do pliku PDF, korzystając w pełni z zaawansowanych ustawień drukowania. Podczas tworzenia plików PDF dla firmy poligraficznej można teraz korzystać z funkcji takich jak narzędzia impozycyjne do rozmieszczania układów i niestandardowe profile drukowania przeznaczone do określonego sprzętu drukującego, a także precyzyjnie zarządzać separacjami kolorów, półtonami i znakami rejestracyjnymi. To zapewnia pełną optymalizację wydruków na potrzeby profesjonalnych procesów drukowania w wysokiej jakości.

Więcej informacji na temat drukowania komercyjnego można znaleźć w sekcji „Współpraca z firmą poligraficzną” na stronie 900.

Aby drukować do pliku PDF

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ogólne**.
3. Wybierz opcję **Drukowanie Corel do pliku PDF** z listy **Drukarka**.

Pole wyboru **Drukuj do pliku** jest automatycznie zaznaczone.

4 Określ ustawienia w oknie dialogowym **Drukuj**.

5 Kliknij przycisk **Drukuj**.

6 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

7 W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.

8 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby drukować do pliku PRN lub PS

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.

2 Kliknij kartę **Ogólne**.

3 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby drukować do	Wykonaj następujące czynności
Plik PRN	Wybierz drukarkę lub sterownik z listy **Drukarka**. **Uwaga**: Jeśli nie wybrano żadnej drukarki, pole wyboru **Drukuj do pliku** może być nieaktywne.
Plik PS	Wybierz drukarkę lub sterownik obsługujące PostScript z listy **Drukarka**. Typowe opcje obejmują niezależny od urządzenia plik PostScript lub sterowniki PostScript określone przez producenta.

4 Zaznacz pole wyboru **Drukuj do pliku**, jeśli jest dostępne. W przypadku niektórych sterowników opcja ta może być już włączona i niedostępna do edycji. Wybierz jedną z następujących pozycji z listy:
- **Pojedynczy plik** — drukuje wszystkie strony dokumentu do jednego pliku.
- **Strony w oddzielnych plikach** — drukuje każdą stronę do osobnego pliku.
- **Płyty w oddzielnych plikach** — drukuje każdą płytę do osobnego pliku.

5 Kliknij przycisk **Drukuj**.

6 Wybierz jedną z następujących pozycji z listy **Format pliku**:
- **Plik wydruku** — zapisuje plik w formacie PRN.
- **Plik PostScript** — zapisuje plik w formacie PS.

7 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

8 W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.

9 Kliknij przycisk **Zapisz**.



Jeśli nie chcesz samodzielnie generować plików postscriptowych, oryginalne pliki (np. pliki CorelDRAW) możesz przekazać firmie poligraficznej dysponującej programem, w którym utworzono dany dokument. Zastosuje ona potrzebne ustawienia drukarskie.

Układy rozmieszczenia

Dzięki zastosowaniu układu rozmieszczenia można drukować kilka stron dokumentu na jednym arkuszu papieru. Możliwe jest wybranie jednego z gotowych układów rozmieszczenia, pozwalającego utworzyć takie dokumenty, jak czasopismo lub książka, przygotowywane do druku na profesjonalnej maszynie drukarskiej; można też utworzyć dokumenty wymagające cięcia i składania arkuszy (np. etykiety

adresowe, wizytówki, broszury lub kartki okolicznościowe) czy wydrukować wiele miniatur dokumentu na pojedynczej stronie. Można również edytować jeden z gotowych układów rozmieszczenia, aby utworzyć własny.

Dostępne są trzy gotowe metody kompletowania; można także zdefiniować własną metodę. Po wybraniu jednego z trzech gotowych ustawień kompletowania wszystkie arkusze luźne, oprócz pierwszego, są rozmieszczane automatycznie.

Strony drukowane na pojedynczym arkuszu można rozmieścić ręcznie lub automatycznie. Stosując rozmieszczenie automatyczne, można wybrać kąt ułożenia obrazka. Jeżeli na jednym arkuszu drukowanych jest kilka stron w pionie lub w poziomie, można określić szerokość odstępów (rowków) między stronami; można np. wybrać automatyczną regulację szerokości rowków, która powoduje, że strony dokumentu wypełnią całą dostępną powierzchnię arkusza.

Przy drukowaniu na drukarce biurowej można tak ustawić szerokość marginesów, aby dostosować je do wymiarów obszaru niedostępnego dla drukarki. Jeśli szerokość marginesu jest mniejsza niż szerokość obszaru niedostępnego dla drukarki, krawędzie niektórych stron dokumentu lub znaczniki drukarskie mogą być obcięte na wydruku.

Aby wybrać gotowy układ rozmieszczenia

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Rozmieszczenie (narzędzia)**.
2. Kliknij kartę **rozmieszczenia**.
3. Wybierz układ rozmieszczenia z pola listy **Wzorce**.



Wybrany układ nie wpływa na wygląd pierwotnego dokumentu, a tylko na sposób jego drukowania.

Aby edytować układ rozmieszczenia

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Rozmieszczenie (narzędzia)**.
2. Kliknij kartę **rozmieszczenia**.
3. Wybierz układ rozmieszczenia z pola listy **Wzorce**.
4. Zmodyfikuj ustawienia układu rozmieszczenia.
5. Wybierz **Zapisz bieżące ustawienia jako wzorzec** z pola listy **Wzorce**.
6. Kliknij przycisk **OK**.

Aby wybrać metodę kompletowania

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Rozmieszczenie (narzędzia)**.
2. Kliknij kartę **Rozmieszczenie**.
3. Wybierz **Ustawienia ogólne** z pola listy poniżej listy **Wzorce**.
4. Wpisz wartości w polach **Strony w poziomie** i **Strony w pionie**.
   Aby uzyskać wydruk dwustronny, zaznacz pole wyboru **Druk dwustronny**.
5. Z listy **Tryb kompletowania** wybierz jedną z następujących pozycji:
   - **Kompletowanie kartkowe** — odcina poszczególne strony i klei je na grzbiecie.
   - **Zszywanie zeszytowe** — składa strony i wstawia je jedna w drugą.
   - **Kompletowanie złożone** — sortuje i układa razem wszystkie podpisy.
   - **Niestandardowe kompletowanie** — umożliwia ułożenie stron drukowanych w każdym podpisie.

   Wybierając pozycję **Zszywanie zeszytowe** lub **Niestandardowe kompletowanie**, należy wpisać wartość w odpowiednim polu.

Aby rozmieścić strony

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Rozmieszczenie (narzędzia)**.
2. Kliknij kartę **Rozmieszczenie**.

3 Wybierz **Położenie strony** z pola listy poniżej listy **Wzorce**.

4 Wybierz jedną z następujących pozycji z listy **Kolejność**:

- **Automatycznie** — automatycznie układa strony na podpisie.
- **Sekwencyjne** — układa strony od lewej do prawej i od góry do dołu.
- **Klonowane** — umieszcza stronę roboczą w każdej ramce strony do wydrukowania.
- **Ręczne** — umożliwia ręczne umieszczanie stron

Aby samodzielnie zmienić numerację stron, kliknij stronę i określ jej numer w polu **Strony**.

5 Wybierz kąt z pola listy **Obróć**.

Aby edytować rowki

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Rozmieszczenie (narzędzia)**.

2 Kliknij kartę **Rozmieszczenie**.

3 Wybierz **Rowki i wykańczanie** z pola listy poniżej listy **Wzorce**.

4 Wybierz jedną z następujących pozycji z listy **Rowki**:

- **Automatyczne** — rowki mają taki rozmiar, że strony dokumentu zajmują całą dostępną przestrzeń w układzie.
- **Jednakowe** — umożliwia ustawienie równych w pionie i w poziomie rowków
- **Ręczne** — pozwala ręcznie dostosować rowki w oknie podglądu wydruku

5 Wybierz jedną z następujących pozycji z listy **Wykończenie**:

- **Miejsce cięcia** — umieszcza znaczniki cięcia między stronami
- **Miejsce zgięcia** — umieszcza znaczniki zgięcia między stronami

W przypadku kliknięcia przycisku **Jednakowe rowki** należy określić wartość w polu **Rozmiar**.

Rowki można edytować tylko w przypadku układów rozmieszczenia z dwoma lub więcej stronami w pionie i poziomie.

Aby dostosować marginesy

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Rozmieszczenie (narzędzia)**.

2 Kliknij kartę **Rozmieszczenie**.

3 Wybierz **Marginesy** z pola listy poniżej listy **Wzorce**.

4 Wybierz jedną z następujących pozycji z listy **Typ**:

- **Automatyczne —** ustawia marginesy automatycznie
- **Równe —** pozwala na zrównanie prawego i lewego marginesu oraz dolnego z górnym
- **Ręczne** — pozwala ręcznie dostosować marginesy w oknie podglądu wydruku

W przypadku kliknięcia przycisku **Równe marginesy** konieczne będzie zdefiniowanie wartości w polach **Lewy/górny margines**.

Jeśli wybierzesz opcję **Równe** marginesy, musisz określić wartości w polach **Góra** i **Lewa strona**. Jeśli wybierzesz opcję **Ręczne** marginesy, musisz określić wartości w polach **Góra**, **Dół**, **Prawy** i **Lewy**.

Przygotowując dokument do profesjonalnego wydruku, firma poligraficzna może wymagać zachowania minimalnej szerokości marginesów, np. na znaczniki drukarskie lub automatyczne uchwyty papieru.

Znaczniki drukarskie

Drukowanie znaczników drukarskich umożliwia wyświetlanie na stronie informacji o sposobie drukowania dokumentu. Możliwe jest określenie położenia znaczników drukarskich na stronie.

Dostępne są następujące znaczniki drukarskie:

- **Znaczniki cięcia/zginania** — określają rozmiar papieru i są drukowane w narożnikach strony. Znaczniki cięcia mogą służyć jako prowadnice podczas przycinania papieru do odpowiedniego formatu. Jeśli na jednym arkuszu drukowanych jest kilka stron (np. dwa wiersze i dwie kolumny), znaczniki cięcia/zginania można dodać na zewnętrznych krawędziach strony, co gwarantuje usunięcie wszystkich znaczników w procesie cięcia arkusza, choć można też dodać je do każdego wiersza i każdej kolumny. Ustawienie znaczników cięcia gwarantuje pojawienie się ich na każdej płycie z wyciągiem pliku w formacie CMYK.
- **Margines na spad** — określa odległość drukowania obrazka poza znacznikami cięcia. Korzystając ze spadu w celu rozszerzenia zadania drukowania do samej krawędzi arkusza, należy ustalić margines na spad. Należy pamiętać, że korzystanie ze spadu wymaga użycia papieru o formacie większym od docelowego, oraz że obszar obrazka musi wykraczać poza krawędź docelowej strony dokumentu.
- **Pasery** — ułatwiają rozmieszczanie poszczególnych klisz w celu sprawdzenia poprawności kolorów lub przed wykonaniem płyt drukarskich w procesie druku wielobarwnego. Są one drukowane na każdym arkuszu wyciągu barwnego.
- **Paski kalibracji kolorów** — są skalami kolorów drukowanymi na każdym arkuszu wyciągu barwnego w celu zapewnienia dokładnej reprodukcji kolorów. Aby oznaczenia kalibracji były widoczne na wydruku, rozmiar papieru musi być większy od rozmiaru strony drukowanego dokumentu.
- **Skala densytometryczna** — grupa kwadratów o różnych odcieniach szarości (od jasnego do ciemnego). Te kwadraty służą do sprawdzania gęstości obrazków rastrowych. Skalę densytometryczną można umieścić w dowolnym miejscu strony. Można także dostosować odcienie szarości wypełniające każdy z siedmiu kwadratów skali.
- **Numery stron** — są pomocne przy sortowaniu stron obrazka bez numeracji oraz w sytuacjach, gdy numeracja stron nie odpowiada ich rzeczywistej liczbie.
- **Informacja o pliku** — drukuje informacje o pliku, takie jak profil kolorów, dane rastra, nazwa, data i godzina utworzenia obrazka, numer płyty oraz nazwa zadania.

Aby drukować znaczniki cięcia

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
3. W obszarze **Wykończenie** zaznacz pole wyboru **Znaczniki cięcia/zginania**.

   Aby wydrukować wszystkie zewnętrzne znaczniki cięcia/zginania, usuń zaznaczenie pola wyboru **Tylko zewnętrzne**.



Aby znaczniki cięcia znalazły się na wydruku, rozmiar papieru musi być większy od rozmiaru strony drukowanego obrazu o więcej niż centymetr z każdej strony.



Informacje na temat ustawiania znaczników cięcia możesz znaleźć w sekcji „Aby edytować rowki” na stronie 888.

Aby drukować pełnokolorowe znaczniki cięcia i zginania

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Globalne**.
2. Kliknij **Drukuj**.
3. Z listy **Pełnokolorowe znaczniki cięcia (PS):** wybierz **Wyprowadzaj na wszystkich płytach**.

Aby ustawić margines na spad

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Układ**.
3. Zaznacz pole wyboru **Margines na spad**.
4. Wpisz odpowiednią wartość w polu **Margines na spad**.

Na ogół odpowiednia jest wartość marginesu na spad z przedziału od 0,125 do 0,25 cala. Obiekty o wartościach marginesu spoza tego przedziału niepotrzebnie obciążają pamięć i mogą powodować występowanie problemów podczas drukowania wielu stron z marginesami na spad na jednym arkuszu papieru.

Aby drukować pasery

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
3. W polu **Pasery** zaznacz pole wyboru **Drukuj pasery**.
4. Wybierz styl paserów z selektora **Styl**.

Aby pasery znalazły się na wydruku, rozmiar papieru musi być większy od rozmiaru strony drukowanego obrazka o więcej niż centymetr z każdej strony.

Aby drukować paski kalibracji kolorów i skale densytometryczne

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
3. Zaznacz dowolną z następujących opcji w polu **Paski kalibracji**:
   - **Pasek kalibracji kolorów**
   - **Skale densytometryczne**

   Aby zmienić poziom szarości w określonym kwadracie skali densytometrycznej, kliknij przycisk **Ustawienia** poziomów szarości, wybierz liczbę z listy **Poziomy szarości** (mniejsze wartości odpowiadają jaśniejszym kwadratom) i wpisz nową wartość dla wybranego pola.

Aby drukować numery stron

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
3. W polu **Informacja o pliku** zaznacz pole wyboru **Drukuj numery stron**.

   Aby umieścić numer strony w jej obrębie, zaznacz pole wyboru **W obrębie strony**.

Aby drukować informacje o pliku

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
3. W polu **Informacja o pliku** zaznacz pole wyboru **Drukuj informacje o pliku**.
4. Wpisz nazwę zadania w polu **Drukuj informacje o pliku**.

   Aby umieścić informacje o pliku w obrębie strony, zaznacz pole wyboru **W obrębie strony**.

Aby określić położenie znaczników drukarskich

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Rozmieszczenie (narzędzia)**.
2. Kliknij kartę **Znaczniki**.
3. Zaznacz pole wyboru odpowiadające typowi znaczników drukarek, które chcesz umieścić.

4 Wybierz **Ręczne** z pola listy **Położenie**.

5 Określ wartości w polach: **Góra**, **Dół**, **Prawy** i **Lewy**.



Położenie znaczników drukarskich można również zmienić, klikając ich ikony w oknie podglądu wydruku i przeciągając prostokąt ograniczający.

Aby przytwierdzić znaczniki drukarskie do prostokąta ograniczającego obiekt zamiast do prostokąta ograniczającego strony, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Drukuj**, a następnie kliknij kartę **Ustawienia drukarskie** i zaznacz pole wyboru **Znaczniki do obiektów**.

Zachowaj łącza OPI

Technika OPI (Open Prepress Interface) pozwala na używanie obrazków o niskiej rozdzielczości, które podczas tworzenia ostatecznej wersji dokumentu są zastępowane wersją o wysokiej rozdzielczości. Podczas obróbki tak utworzonego dokumentu w firmie poligraficznej serwer OPI zastępuje obrazki o niskiej rozdzielczości obrazkami o wysokiej rozdzielczości.

Aby zachować łącza OPI

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.

2 Kliknij kartę **PostScript**.

3 Zaznacz pole wyboru **Zachowaj łącza OPI**.



Opcja **Zachowaj łącza OPI** dostępna jest jedynie dla urządzeń postscriptowych.

Korzystanie z interfejsu OPI oraz serwerowych rozwiązań do zarządzania wydrukiem (np. Creo Color Central) pozwala na skrócenie czasu pracy. Wersje o niskiej rozdzielczości są automatycznie tworzone na podstawie oryginałów o wysokiej rozdzielczości i umieszczane w dokumencie programu CorelDRAW. Pliki te opatrzone są indywidualnymi komentarzami OPI rozpoznawanymi przez oprogramowanie Creo Color Central. Dzięki temu po przekazaniu dokumentu do druku następuje automatyczne podstawienie wersji o wysokiej rozdzielczości w miejsce wersji o niskiej rozdzielczości.

Przed zaimportowaniem do dokumentu, obrazki o niskiej rozdzielczości muszą zostać oflagowane jako obrazki OPI (należy to zrobić za pomocą oprogramowania innych firm).

Wyciągi barwne

Jeśli dokument jest przesyłany do druku w firmie poligraficznej lub w drukarni, użytkownik albo firma poligraficzna muszą wygenerować wyciągi barwne. Konieczność tworzenia wyciągów barwnych jest podyktowana sposobem działania maszyn drukarskich — w danym momencie nakładają one na arkusz papieru tylko jeden kolor farby. Program pozwala wybrać wyciągi barwne do wydruku oraz określić kolejność drukowania.

Maszyny drukarskie mogą korzystać z kolorów rozbarwianych, kolorów dodatkowych lub mogą łączyć te możliwości. W trakcie drukowania kolory dodatkowe można przekształcić w kolory rozbarwiane. Więcej informacji na temat kolorów dodatkowych i rozbarwianych można znaleźć w sekcji „Wybieranie kolorów” na stronie 418.

Przy konfigurowaniu rastra do celów drukowania wyciągów barwnych najlepiej korzystać z ustawień domyślnych, gdyż w przeciwnym razie rastry mogą być skonfigurowane nieprawidłowo, co spowoduje powstanie mory i niską jakość odwzorowania kolorów. Jednak przy wydrukach bezpośrednio na naświetlarce technika sporządzania rastrów powinna zostać dopasowana do rodzaju naświetlarki używanej w danej firmie poligraficznej. Przed dostosowaniem rastra jego prawidłowe ustawienia należy uzgodnić z pracownikami firmy poligraficznej.

Mając obszary nadrukowywane, można wybrać sposób ich drukowania. Więcej informacji na temat nadrukowywania można znaleźć w sekcji „Redukcja kolorów i nadrukowywanie” na stronie 893.

Aby drukować wyciągi barwne

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Kolor**.
3. Włącz opcję **Wyciągi barwne**.

   Aby wydrukować konkretny wyciąg barwny, kliknij kartę **Wyciągi barwne** i zaznacz odpowiednie pole wyboru na liście wyciągów barwnych.



Można zmienić kolejność drukowania wyciągów barwnych klikając **Zaawansowane**. Na liście wyciągów barwnych w dolnej części okna dialogowego kliknij kolumnę **Kolejność** obok wyciągu barwnego, który ma zostać zmieniony. Wybierz nową kolejność z listy.

Aby wydrukować wyciągi barwne za pomocą profilu kolorów, który różni się od profilu kolorów w dokumencie, można kliknąć kartę **Kolor** i wybrać profil kolorów z listy **Profil kolorów**.

Aby przekształcić kolory dodatkowe w rozbarwiane

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Kolor**.
3. Włącz opcję **Wyciągi barwne**.
4. Zaznacz pole wyboru **Przekształć kolory dodatkowe w**.



Przekształcenie kolorów dodatkowych w kolory rozbarwiane nie powoduje zmian w oryginalnym pliku programu CorelDRAW , wpływa natomiast na sposób wysyłania kolorów do drukarki.

Aby dostosować raster

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Kolor**.
3. Włącz opcję **Wyciągi barwne**.
4. Kliknij kartę **Wyciągi barwne**.
5. Kliknij opcję **Zaawansowane**.
6. Zmień dowolne z poniższych ustawień:
   - **Technologia rasteryzacji**
   - **Rozdzielczość**
   - **Raster podstawowy**
   - **Typ rastra**



Istnieje możliwość ustawiania gęstości linii rastra, kąta rastra oraz opcji nadlewania dla kolorów dodatkowych, podobnie jak dla kolorów rozbarwianych. Jeśli na przykład wypełnienie tonalne tworzą dwa kolory dodatkowe, raster jednego z nich można obrócić o 45 stopni, a drugiego o 90 stopni.

Redukcja kolorów i nadrukowywanie

Nadlewanie kolorów polega na celowo spowodowanym nakładaniu się kolorów w sposób, dzięki któremu niedokładności między wyciągami barwnymi są niezauważalne. W wypadku nadlewania ręcznego jeden kolor musi być nadrukowywany na drugim. Nadrukowywanie polega na drukowaniu jednego koloru na innym. Nadrukowanie daje najlepsze efekty, gdy kolor przykrywający jest znacznie ciemniejszy od koloru przykrywanego. W przeciwnym wypadku może powstać niechciany trzeci kolor (np. nałożenie koloru niebieskozielonego na żółty może spowodować, że obiekt stanie się zielony). W niektórych sytuacjach powstanie trzeciego koloru jest zamierzone, na przykład można nadrukować dwa kolory dodatkowe w celu uzyskania trzeciego koloru.

Sposób mieszania nadrukowywanych kolorów zależy od ich typu i farb drukarskich, a także od typów nadrukowywanych obiektów. Na przykład obiekt w kolorze z modelu CMYK jest nadrukowywany inaczej niż obiekt w kolorze dodatkowym. Również mapy bitowe nadrukowywane są inaczej niż obiekty wektorowe. Symulację mieszania kolorów nadrukowywanych można obejrzeć w trybie widoku **Ulepszony** i **Symuluj nadrukowania**. Więcej informacji na temat wybierania trybu widoku można znaleźć w sekcji „Tryby widoku” na stronie 79. W zależności od używanego urządzenia drukującego mogą wystąpić pewne różnice między podglądem ekranowym a wersją drukowaną.

Przed rozpoczęciem drukowania można określić, czy mają zostać zachowane ustawienia nadrukowywania, jeśli w dokumencie ma być stosowane nadlewanie obiektów lub jeśli mają być mieszane nakładające się kolory dla uzyskania określonego efektu. Można również wybrać odwracanie nadrukowywanych obszarów, tak aby widoczny był tylko kolor wierzchni. Aby wydrukować wersję próbną pliku, można zasymulować nadrukowania. Symulacja nadrukowań powoduje rasteryzację obrazu i drukowanie wyłącznie przy użyciu kolorów rozbarwianych.

Można ustawić nadrukowywanie w odniesieniu do grupy obiektów. Można ustawić nadrukowywanie tekstu na obiektach leżących niżej. Można określić, czy mają być nadrukowywane mapy bitowe, wypełnienia poszczególnych obiektów wektorowych, ich kontury czy zarówno ich wypełnienie, jak i kontury. Można również nadrukowywać określone wyciągi barwne i określić kolejność ich drukowania, a także opcję nadrukowywania grafiki, tekstu lub obu tych elementów.

W przypadku obu metod automatycznego nadlewania kolorów zawsze występuje nadrukowywanie koloru czarnego i automatyczne nadlewki. Opcja nadrukowywania czarnego koloru 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 firma poligraficzna zaleca użycie innego progu czerni niż 95%, można odpowiednio go dostosować.

Automatyczne nadlewanie powoduje tworzenie nadlewek przez przypisanie do obiektu konturu o kolorze wypełnienia oraz włączenie funkcji jego nadrukowania. Automatyczne nadlewanie stosowane jest dla wszystkich obiektów w danym pliku, które spełniają trzy warunki: nie mają jeszcze konturu, mają jednolite wypełnienie i nie ustawiono jeszcze dla nich indywidualnych opcji nadruku.

Więcej informacji o zaawansowanych opcjach nadlewania można znaleźć w sekcji „Ustawienia nadlewania In-RIP” na stronie 895.

Aby zachować lub zignorować nadrukowania podczas drukowania

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Kolor**.
3. Wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Pełnokolorowy**
   - **Wyciągi barwne**
4. Kliknij jedną z następujących kart:
   - **Wyciągi barwne**
   - **Pełnokolorowy**
5. Z listy **Nadrukowania z dokumentu** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Zignoruj** — nie nadrukowuje obszarów; kolor wierzchni jest drukowany, a kolory leżące poniżej są odwracane.
   - **Zachowaj** — zachowuje obszary z nadrukowaniem.

Aby wydrukować symulowane nadrukowanie

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Kolor**.
3. Włącz opcję **Pełnokolorowy.**
4. Kliknij kartę **Pełnokolorowy**.
5. Z listy **Nadrukowania z dokumentu** wybierz opcję **Symuluj**.
   Opcja **Symuluj** spowoduje rasteryzację pliku; zostanie on wydrukowany w kolorach rozbarwianych.

Aby nadrukować zaznaczone obiekty

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij przycisk **Obiekt**, a następnie wybierz dowolne z następujących poleceń:
   - **Nadrukuj kontur**
   - **Nadrukuj wypełnienie**
   - **Nadrukuj mapę bitową**



Ustawienie nadrukowywania w odniesieniu do obiektu jest również możliwe przez i wybranie opcji nadrukowywania z menu kontekstowego.

Aby drukować tekst na obiektach leżących niżej

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst**  .
2. W obszarze **Znak** inspektora **Właściwości** kliknij przycisk ze strzałką znajdujący się w dolnej części obszaru **Akapit**, aby wyświetlić dodatkowe opcje akapitu.
3. Zaznacz pole wyboru **Nadrukowanie wypełnienia**.

Aby nadrukować wybrane wyciągi barwne

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Kolor**.
3. Włącz opcję **Wyciągi barwne**.
4. Kliknij kartę **Wyciągi barwne**.
5. Kliknij opcję **Zaawansowane**.
6. Wybierz wyciąg barwny z pola listy **Technologia rasteryzacji**.
7. W kolumnach **Nadrukuj kształty** lub **Nadrukuj tekst** kliknij dwukrotnie komórkę, aby zmienić stan nadruku.



Jeżeli dla danego wyciągu barwnego zostanie ustawione nadrukowywanie, ikony zmienią wygląd i będą przyciemnione.



Można zmienić kolejność drukowania wyciągów barwnych, zaznaczając wyciąg barwny i wybierając kolejność z listy **Kolejność**.

Aby nadlewać przez nadrukowanie czerni

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.

2 Kliknij kartę **Kolor**.
3 Wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Pełnokolorowy**
   - **Wyciągi barwne**
4 Kliknij jedną z następujących kart:
   - **Wyciągi barwne**
   - **Pełnokolorowy**
5 Zaznacz pole wyboru **Czarny zawsze nadrukowany**.

Aby ustawić próg nadrukowania czerni

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Globalne**.
2 Kliknij **Drukuj**.
3 Wybierz liczbę z pola listy **Próg nadrukowania czerni (PS)**.

   Wprowadzona liczba odpowiada procentowej intensywności czerni, powyżej której obiekty zostaną nadrukowane.

Aby włączyć automatyczne nadlewanie

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2 Kliknij kartę **Kolor**.
3 Włącz opcję **Wyciągi barwne**.
4 Kliknij kartę **Wyciągi barwne**.
5 Wybierz jedną z następujących opcji z pola listy **Nadlewanie automatyczne**:
   - **Automatyczne nadlewanie** i wpisz wartość w polu **Maksimum**.
   - **Stała szerokość** i wpisz wartość w polu **Szerokość**.
6 Wpisz wartość w polu **Tekst ponad**.



Wartość wpisana w polu **Tekst ponad** określa minimalny rozmiar, do jakiego stosowane jest automatyczne nadlewanie. Jeśli wpisze się w tym polu zbyt niską wartość, po zastosowaniu funkcji automatycznego nadlewania małe napisy mogą okazać się nieczytelne.

Zakres działania tej funkcji uzależniony jest od wartości określonej w polu **Maksimum** i koloru obiektu. Im jaśniejszy jest kolor obiektu, tym większa wartość procentowa maksymalnej wartości nadlewania. Ciemniejszy kolor oznacza niższą wartość procentową maksymalnej wartości nadlewania.

Ustawienia nadlewania In-RIP

Nadlewanie In-RIP umożliwia określenie zaawansowanych ustawień nadlewania. Przed wybraniem nadlewania In-RIP należy się upewnić, że drukarka PostScript 3 obsługuje opcję In-RIP.

Można wybrać szerokość nadlewki — stopień nadlewania jednego koloru na innym. Można również określić położenia nadlewania dla obrazka, określające miejsca jego zastosowania. Można na przykład określić, czy nadlewanie jest podlewką czy nadlewką, w zależności od gęstości neutralnych sąsiadujących kolorów. Gęstość neutralna oznacza jasność lub przyciemnienie kolorów i pomaga określić stopień nadlewania jednego koloru na innym.

Określając limit nadlewania pasm, można określić próg, przy którym zostanie utworzona nadlewka. Jeśli kolory nadlewek mają podobną gęstość neutralną, ich położenie zostanie odpowiednio dopasowane. Limit nadlewania pasm określa próg, przy którym nadlewka zostanie dopasowana.

Przed nadlewaniem można określić parametry atramentu, np. w przypadku atramentu metalicznego można go określić jako nieprzezroczysty, aby nic nie było przez niego widoczne. Aby zredukować widoczność nadlewki, należy zmniejszyć w niej ilość kolorowego atramentu. Jest to szczególnie pomocne w przypadku kolorów pastelowych, kontrastujących oraz kolorów o podobnej gęstości neutralnej.

Aby wybrać szerokość nadlewki

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Kolor**.
3. Włącz opcję **Pełnokolorowy**.
4. Kliknij kartę **PostScript**.
5. Wybierz opcję **PostScript 3** z listy **Zgodność**.
6. Kliknij kartę **Pełnokolorowy**.
7. Zaznacz pole wyboru **Nadlewanie In-RIP postscriptowe poziomu 3**.
8. Kliknij przycisk **Ustawienia**.
9. Wpisz wartość w polu **Szerokość nadlewki**.

   W przypadku nadlewania czerni wpisz wartość w polu **Szerokość nadlewania czernią**.



Opcje nadlewania In-RIP są dostępne po wybraniu pozycji **PostScript 3** z listy **Zgodność** na karcie **PostScript** w oknie dialogowym **Drukuj**.

Aby określić położenie nadlewki obrazka

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Kolor**.
3. Włącz opcję **Pełnokolorowy**.
4. Kliknij kartę **PostScript**.
5. Wybierz opcję **PostScript 3** z listy **Zgodność**.
6. Kliknij kartę **Pełnokolorowy**.
7. Zaznacz pole wyboru **Nadlewanie In-RIP postscriptowe poziomu 3**.
8. Kliknij przycisk **Ustawienia**.
9. Z listy **Pozycja nadlewania obrazka** wybierz jedną z poniższych pozycji:
   - **Gęstość neutralna** — służy do określania jaśniejszych obiektów, a przez to kierunku i położenia nadlewki.
   - **Podlewka** — służy do nadlewania ciemnych obiektów na pierwszym planie na jasnym obrazku w tle.
   - **Nadlewka** — służy do nadlewania jasnych obiektów na pierwszym planie na ciemnym obrazku w tle.
   - **Linie środkowe** — używane są, gdy sąsiednie obrazki i obiekty mają podobne gęstości neutralne lub gdy gęstość obrazka zmienia się wzdłuż krawędzi obiektu.

   Jeśli obiekty mają być nadlewane na obrazku, zaznacz pole wyboru **Nadlewaj obiekty na obrazki**.

Aby określić próg

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Kolor**.
3. Włącz opcję **Pełnokolorowy**.
4. Kliknij kartę **PostScript**.
5. Wybierz opcję **PostScript 3** z listy **Zgodność**.

6 Kliknij kartę **Pełnokolorowy**.

7 Zaznacz pole wyboru **Nadlewanie In-RIP PostScript 3**.

8 Kliknij przycisk **Ustawienia**.

9 Wpisz wartość w co najmniej jednym z następujących pól:

- **Limit kroku** — określa próg między wariacjami kolorów. Im niższa wartość progu, tym większa szansa, że zostanie utworzona nadlewka.
- **Limit czerni** — określa próg, przy którym rozbarwiany kolor czarny zostanie uznany za czystą czerń.
- **Limit gęstości czerni** — określa neutralną gęstość czarnego atramentu.
- **Ruchomy limit nadlewania** — określa różnicę między neutralnymi gęstościami sąsiednich kolorów, przy której nadlewka dopasuje się (przesunie) od ciemniejszej strony krawędzi koloru w kierunku linii środkowej. Im mniejszy ruchomy limit nadlewania, tym płynniejsze przejścia.



Dostępność opcji nadlewania In-RIP zależy od wybrania pozycji **PostScript 3** z listy **Zgodność** na karcie **PostScript** w oknie dialogowym **Drukuj**.

Aby ustawić atramenty nadlewek

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.

2 Kliknij kartę **Kolor**.

3 Włącz opcję **Pełnokolorowy**.

4 Kliknij kartę **PostScript**.

5 Wybierz opcję **PostScript 3** z listy **Zgodność**.

6 Kliknij kartę **Pełnokolorowy**.

7 Zaznacz pole wyboru **Nadlewanie In-RIP postscriptowe poziomu 3**.

8 Kliknij przycisk **Ustawienia**.

9 Kliknij kolumnę **Typ** i dla każdego wyciągu barwnego wybierz jedną z następujących opcji:

- **Przezroczysty** — wybrany atrament nie zostanie nadlany, ale nadlane zostanie wszystko pod nim.
- **Gęstość neutralna** — określa sposób traktowania wybranego atramentu.
- **Nieprzezroczysty** — wybrany atrament będzie traktowany jako nieprzezroczysty.
- **Zignoruj nieprzezroczysty** — wybrany atrament nie zostanie nadlany, podobnie jak wszystko pod nim.



Dostępność opcji nadlewania In-RIP zależy od wybrania pozycji **PostScript 3** z listy **Zgodność** na karcie **PostScript** w oknie dialogowym **Drukuj**.

Aby wybrać redukcję kolorów nadlewki

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.

2 Kliknij kartę **Kolor**.

3 Włącz opcję **Pełnokolorowy**.

4 Kliknij kartę **PostScript**.

5 Wybierz opcję **PostScript 3** z listy **Zgodność**.

6 Kliknij kartę **Pełnokolorowy**.

7 Zaznacz pole wyboru **Nadlewanie In-RIP PostScript 3**.

8 Kliknij przycisk **Ustawienia**.

9 Wpisz wartość w polu **Redukcja koloru nadlewania**.



Wartość redukcji równa 100% oznacza brak redukcji, podczas gdy niższa wartość powoduje redukcję neutralnej gęstości.

Drukuj na kliszy

Ustawienia drukowania pozwalają na skonfigurowanie wydruku w negatywie. Naświetlarka jest urządzeniem, które przenosi obraz dokumentu na kliszę filmową. Zależnie od typu używanego urządzenia drukującego, obraz dokumentu powinien mieć postać negatywu lub pozytywu. Ustawienia przy generowaniu pliku przekazywanego na naświetlarkę należy uzgodnić z firmą poligraficzną.

Możliwe jest skonfigurowanie wydruku na kliszy emulsją do dołu. Wydruk na drukarce biurowej przy takim ustawieniu kliszy daje w wyniku obraz odwrócony.

Aby drukować negatyw

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
3. W polu **Ustawienia papieru/filmu** zaznacz pole wyboru **Negatyw**.



Nie należy włączać tej funkcji, jeśli wydruk ma być wykonany na zwykłej drukarce biurowej.

Aby skonfigurować wydruk na kliszy emulsją do dołu

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
3. W obszarze **Ustawienia papieru/filmu** zaznacz pole wyboru **Odbicie lustrzane**.

Przygotowywanie banerów do druku

Można dodawać markery obramowań i przelotek, aby przygotować transparenty do druku. Przelotki to pierścienie lub taśmy krawędziowe wstawione w otwory przez cienki materiał, np. tkaninę lub kompozyt z włókna węglowego. Przez przelotki można przełożyć sznurki lub liny umożliwiające prawidłowe rozciągnięcie transparentu.

Można utworzyć transparent z aktywnej strony lub wybranych obiektów na stronie.

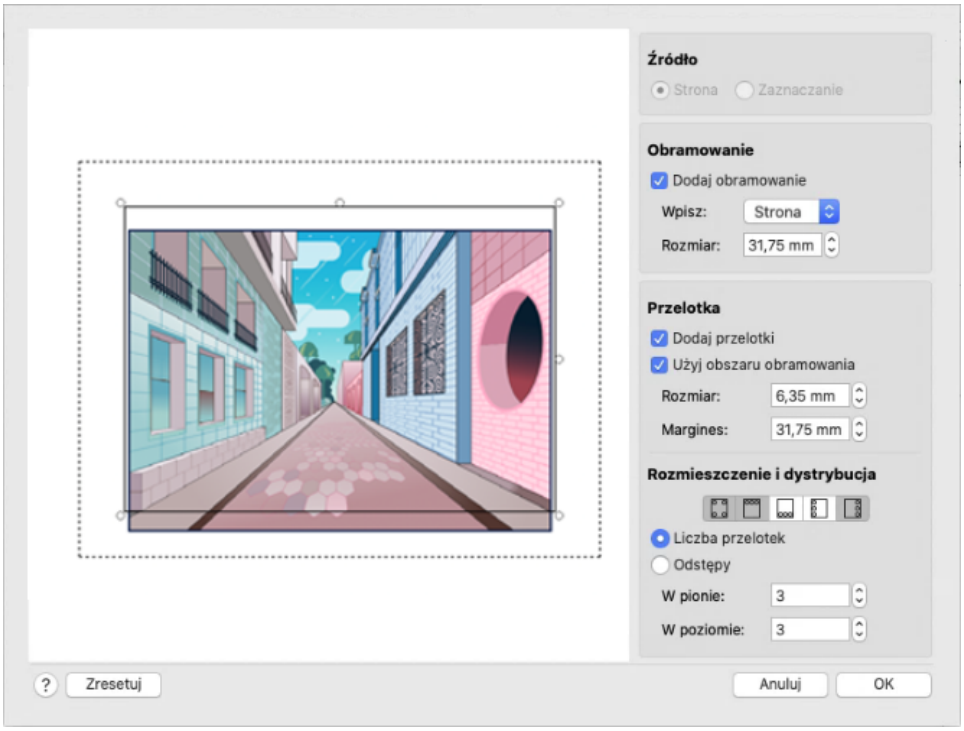
Obramowania wykorzystuje się na dwa sposoby. Można dodać obramowanie do projektu zawierającego ważną grafikę lub elementy tekstowe wokół narożników, aby zapobiec odcięciom w transparencie końcowym. Można także dodać obramowanie i złożyć je przed wstawieniem przelotek, co wzmocni krawędzie transparentu.

W programie CorelDRAW można dodać obramowania w kolorze tła strony lub wybranym jednolitym kolorze. Można także rozciągnąć krawędzie dokumentu lub wykonać ich odbicie lustrzane, aby dodać obramowanie. Wielkość obramowania to wysokość obszaru dodawanego na górze i na dole dokumentu oraz szerokość obszaru dodawanego z prawej i lewej strony dokumentu.

Można określić rozmiar i liczbę markerów przelotek oraz umieścić je w obrębie oryginalnej strony lub w obszarach obramowania. Można ponadto określić margines — odległość od krawędzi przelotki do krawędzi strony. Markery przelotek można umieszczać w rogach lub wzdłuż górnej, dolnej, prawej i lewej krawędzi projektu. Dzięki tej metodzie umieszczania można określić liczbę markerów przelotek, które należy dodać pionowo i poziomo. Markery przelotek można także dodawać, określając przybliżoną odległość między nimi.

Program CorelDRAW zapisuje zmiany w nowym dokumencie, który można wysłać do druku, pozostawiając oryginalny dokument bez zmian.

Nie można zastosować trybu ostrości do obramowań i markerów przelotek. Więcej informacji na temat trybu ostrości można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.



Okno dialogowe Obramowanie i przelotka.

Aby przygotować projekt transparentu do druku

1. Kliknij kolejno **Układ** ▸ **Obramowanie i przelotka**.
2. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać obramowania i znaczniki przelotek do dokumentu na aktywnej stronie	W obszarze **Źródło** wybierz opcję **Strona**.
Dodać obramowania i znaczniki przelotek do dokumentu zawierającego tylko wybrany obiekt	W obszarze **Źródło** wybierz opcję **Zaznaczenie**. Ta opcja jest niedostępna, jeśli na stronie nie zaznaczono żadnych obiektów.
Dodać obramowanie	W obszarze **Obramowanie** zaznacz pole wyboru **Dodaj obramowanie**.
Wybrać typ obramowania	W obszarze **Obramowanie** z listy **Typ** wybierz opcję: • **Strona** — użyty będzie kolor tła strony. • **Kolor** — umożliwia wybranie dowolnego jednolitego koloru.

Aby	Wykonaj następujące czynności
	• **Rozciągnij** — służy do rozciągnięcia krawędzi dokumentu, aby utworzyć obramowanie. • **Odbicie lustrzane** — służy do wykonania odbicia lustrzanego krawędzi dokumentu, aby utworzyć obramowanie.
Ustawić rozmiar obramowania	W obszarze **Obramowanie** wpisz wartość w polu **Rozmiar**.
Dodać przelotki	Zaznacz pole wyboru **Dodaj przelotki**. Jeśli chcesz, aby podczas umieszczania markerów przelotek program CorelDRAW uwzględnił obszar obramowania, zaznacz pole wyboru **Użyj obszaru obramowania**. Po wyłączeniu tej opcji markery przelotek zostaną umieszczone w obrębie oryginalnej strony.
Ustawić rozmiar przelotki	W obszarze **Przelotka** wpisz wartość w polu **Rozmiar**.
Ustawić odległość od krawędzi markerów przelotek do najbliższej krawędzi strony	W obszarze **Przelotka** wpisz wartość w polu **Margines**.
Określić liczbę i rozmieszczenie markerów przelotek	W obszarze **Rozmieszczenie i dystrybucja** wybierz opcję **Liczba przelotek** i wpisz wartość w polach **Pionowo** i **Poziomo**. Kliknij dowolny z następujących przycisków: • **Narożniki** — służy do umieszczenia markerów przelotek w narożnikach strony. • **Góra** — służy do umieszczenia markerów przelotek wzdłuż górnej krawędzi strony. • **Dół** — służy do umieszczenia markerów przelotek wzdłuż dolnej krawędzi strony. • **Lewa** — służy do umieszczenia markerów przelotek wzdłuż lewej krawędzi strony. • **Prawa** — służy do umieszczenia markerów przelotek wzdłuż prawej krawędzi strony.
Dodawać markery przelotek, określając przybliżoną odległość między nimi	W obszarze **Rozmieszczenie i dystrybucja** wybierz opcję **Odstępy** i wpisz wartość w polach **Pionowo** i **Poziomo**.
Zacząć od zera	Kliknij przycisk **Zresetuj**.

Współpraca z firmą poligraficzną

Po wysłaniu pliku do firmy poligraficznej, jej pracownicy odbierają go i konwertują bezpośrednio na klisze lub płyty.

Przygotowując dokument do wydruku w firmie poligraficznej, do drukarni można przekazać wydruk wzorcowy lub nośnik danych z zapisanym dokumentem. W przypadku wysyłania pracy na nośniku firma poligraficzna wymaga zwykle dostarczenia pliku postscriptowego lub rodzimego pliku z aplikacji, w której opracowano dokument. Przy samodzielnym sporządzaniu pliku, który zostanie przesłany do naświetlarki lub naświetlarki płyt drukarskich, należy porozumieć się z pracownikami firmy poligraficznej, aby uzgodnić najbardziej odpowiedni format pliku i ustawień urządzenia drukującego. Do firmy poligraficznej należy zawsze wysyłać

wydruk ostatecznej wersji dokumentu, nawet jeśli jest to tylko wersja czarno-biała. Wydruk taki jest pomocny w określeniu i ocenie potencjalnych problemów przy drukowaniu.

Przed wydrukowaniem rysunku należy wybrać i poprawnie skonfigurować odpowiedni sterownik urządzenia drukującego. Aby odpowiednio dobrać parametry, należy zapoznać się z instrukcjami dostarczonymi przez producenta urządzenia oraz zasięgnąć rady w firmie poligraficznej lub drukarni, w której zostanie wykonany wydruk.

Grafiki dla sieci WWW

Tworzenie obiektów do publikacji w Internecie.....905

Tworzenie obiektów do publikacji w Internecie

Program CorelDRAW umożliwia eksportowanie obiektów i projektów do map bitowych zoptymalizowanych do wyświetlania w przeglądarce internetowej. Jeśli masz konto WordPress, możesz eksportować obiekty i projekty do map bitowych oraz bezproblemowo przesyłać te mapy do swoich bibliotek multimediów WordPress. Możesz także ustawić tekst akapitowy, aby był zgodny z Internetem.

Można również tworzyć interaktywne przejścia z obiektów programu CorelDRAW. Ponadto w rysunkach istnieje możliwość dodawania hiperłączy i zakładek.

Po utworzeniu w programie CorelDRAW obiektu dostosowanego do publikacji w Internecie ten obiekt można dodać do projektu za pomocą narzędzia do tworzenia witryn WWW.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Twórz doskonałe grafiki do publikacji w Internecie” (stronie 905)
- „Eksportowanie map bitowych do publikacji w Internecie” (stronie 906)
- „Eksportowanie i przesyłanie map bitowych do serwisu WordPress” (stronie 912)
- „Zapisywanie i stosowanie wzorców internetowych” (stronie 913)
- „Eksportowanie obiektów z przezroczystymi kolorami i tłami” (stronie 913)
- „Tekst do publikacji w Internecie” (stronie 914)
- „Przejścia” (stronie 915)
- „Zakładki i hiperłącza” (stronie 916)
- „Dodawanie obszarów aktywnych i tekstów zastępczych do obiektów” (stronie 918)

Twórz doskonałe grafiki do publikacji w Internecie

Poniższe wskazówki umożliwią Ci tworzenie doskonałych grafik do publikacji w Internecie:

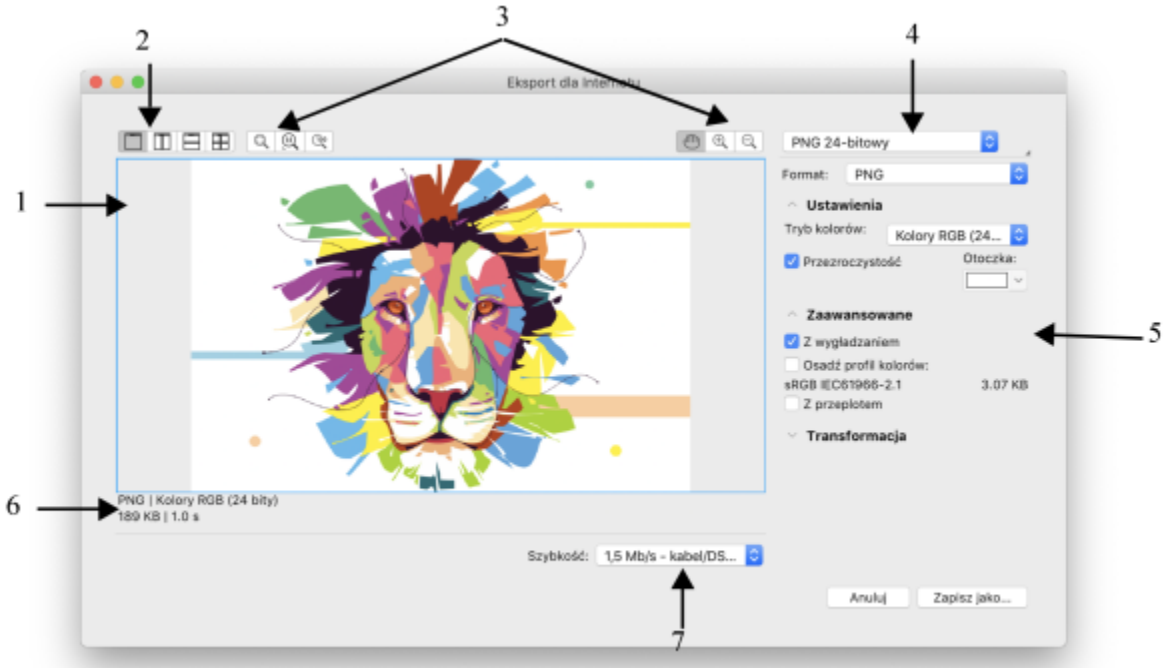
- Wybierz piksele jak jednostki miary swoim dokumencie.
- Sprawdź wymiary obiektów w pikselach w polu **Rozmiar obiektu** na pasku właściwości. Przed wyeksportowaniem dokumentu dostosuj rozmiary obiektu tak, aby stanowiły liczby całkowite. Jeżeli zamierasz skalować obiekt, użyć liczb parzystych celem zapewnienia właściwego skalowania obiektu.
- Przeglądając i oceniając rezultaty skorzystaj z widoku Piksele (**Widok ▸ Piksele**) w przybliżeniu 800 % lub większym.
- W nowym dokumencie siatka pikseli wyrównana jest do lewego dolnego rogu strony, aby pomóc w tworzeniu i eksportowaniu doskonałych projektów, bez niewyraźnych krawędzi i z przewidywalnymi wymiarami w pikselach. Dla uzyskania najlepszych rezultatów pozostaw ustawienie **Wyrównania strony z siatką pikseli** zaznaczone. Jeżeli pracujesz z plikami utworzonymi we wcześniejszych wersjach programu, strona jest automatycznie wyrównywana do środka, celem zachowania domyślnego wyrównania z poprzednich wersji CorelDRAW. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić kolor i styl siatki pikseli” na stronie 766.

- Upewnij się że włączone jest przyciąganie do pikseli, tak aby przenoszone lub rysowane przez Ciebie obiekty były automatycznie przyciągane do środka lub do krawędzi siatki pikseli (zależnie od właściwości konturów obiektów). Informacje dotyczące włączania lub wyłączania przyciąganie do pikseli możesz znaleźć w„Aby zmienić kolor i styl siatki pikseli” na stronie 766.
- Aby wyrównać obiekty i węzły z siatką pikseli Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcjach „Aby wyrównać obiekt z siatką pikseli” na stronie 355 i „Aby wyrównać węzły z siatką pikseli” na stronie 242.

Eksportowanie map bitowych do publikacji w Internecie

Program CorelDRAW umożliwia eksportowanie dokumentów do następujących formatów Internetowych: GIF, PNG, JPEG, and WEBP.

Wybierając opcje, można wyświetlać podgląd obrazka nawet z czterema różnymi konfiguracjami ustawień. Użytkownik może porównywać formaty pliku, gotowe ustawienia, prędkości pobierania, kompresję, rozmiar plików, jakość obrazka i zakres kolorów. W oknach podglądu można również powiększać i przemieszczać obrazek, którego pogląd jest wyświetlony.



Autor grafiki: Indra Risky

Składnik	Opis
1. Okno podglądu	Wyświetla podgląd dokumentu.
2. Tryby podglądu	Umożliwia wyświetlenie podglądu dostosowań w oknie pojedynczym lub podzielonym.
3. Narzędzia powiększania i przemieszczania zawartości okna	Umożliwia powiększanie i pomniejszanie dokumentu wyświetlanego w oknie podglądu, przemieszczanie obrazka wyświetlanego przy stopniu powiększenia większym niż 100% i dopasowywanie obrazka do okna podglądu.

Składnik	Opis
4. Lista wzorców	Umożliwia wybranie ustawień wzorca w przypadku danego formatu pliku.
5. Ustawienia eksportowania	Umożliwia dostosowanie ustawień eksportowania, takich jak kolor, opcje wyświetlania i rozmiar.
6. Informacje o formacie	Umożliwia wyświetlanie informacji o formacie pliku dostępnych w każdej ramce podglądu.
7.Lista Szybkość	Umożliwia wybranie szybkości połączenia internetowego stosowanego do zapisu pliku.

Korzystając z wzorców, można eksportować pliki do publikacji w Internecie. Wzorce umożliwiają zoptymalizowanie pliku bez potrzeby modyfikowania pojedynczych ustawień. Ustawienia można również dostosować w celu otrzymania określonego wyniku. Przykładowo można dostosować kolor, jakość wyświetlania i rozmiar pliku.

Wybieranie formatu pliku do publikacji w Internecie

Poniższa tabela ułatwia wybieranie formatu pliku do publikacji w Internecie.

Format pliku	Przeznaczenie
GIF	Rysunki kreskowe, teksty, obrazki charakteryzujące się małą liczbą kolorów lub wyraźnymi krawędziami, na przykład czarno-białe obrazki skanowane lub logotypy. Format GIF oferuje szereg zaawansowanych funkcji graficznych, włącznie z przezroczystymi tłami, przeplotem i animacją. W tym formacie dla obrazka można również tworzyć niestandardowe palety.
PNG	Różne rodzaje obrazków, w tym zdjęcia i rysunki kreskowe W przeciwieństwie do formatów GIF i JPEG format PNG obsługuje kanał alfa. Ta funkcja pozwala na wydajne zapisywanie obrazów przezroczystych.
JPEG	Zdjęcia i obrazy zeskanowane Kompresja wykorzystana w plikach JPEG powoduje zapisanie nieco uproszczonej wersji obrazka, w wyniku czego następuje utrata części danych, jednak w przypadku większości fotografii nie stanowi to problemu. Podczas zapisywania obrazka użytkownik może samodzielnie określić jakość — im wyższa jakość obrazka, tym większy rozmiar pliku.
WEBP	Różne typy obrazów, w tym zdjęcia, rysunki kreskowe, ikony, obrazy z tekstem

Format pliku	Przeznaczenie
	Format WEBP zapewnia kompresję bezstratną i stratną oraz obsługuje przezroczystość. Bezstratne obrazy WEBP są mniejsze niż pliki PNG, a obrazy stratne WEBP są mniejsze niż obrazy JPEG. Możesz kontrolować współczynnik kompresji dla kanałów RGB oraz stosunek między szybkością kodowania, rozmiarem pliku i jakością. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Google Web Picture (WEBP)” na stronie 972.

Podczas eksportowania pliku do formatu PNG, JPEG, GIF i WEBP możesz przyciąć swoją ilustrację do granic strony roboczej, aby usunąć niepotrzebne obiekty i zmniejszyć rozmiar pliku. Wszystkie części obiektu, które znajdą się poza stroną, zostaną przycięte w wyeksportowanym pliku.

Eksportowanie dokumentów bazujących na paletach

W tego typu dokumentach, np. w plikach GIF z paletą i 8-bitowych plikach PNG, pojedyncze piksele zachowują dokładne wartości kolorów. Umożliwia to sterowanie wyświetlaniem kolorów podczas eksportowania plików. Dokumenty z paletą umożliwiają również korzystanie z przezroczystości, poprzez wybranie koloru w obrazku i ustawieniu jego przezroczystości. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji „Eksportowanie obiektów z przezroczystymi kolorami i tłami” na stronie 913.

Aby dopasować podgląd eksportu obiektu

1. Kliknij **Plik** ▸ **Eksport dla Internetu**.
2. Wykonaj co najmniej jedno zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyświetlić mapę bitową w pojedynczym oknie podglądu	Kliknij przycisk **Pełny podgląd** .
Wyświetlić dwie wersje mapy bitowej w sąsiednich ramkach	Kliknij przycisk **Dwa podglądy w pionie** .
Wyświetlić dwie wersje mapy bitowej w ramkach umieszczonych jedna nad drugą	Kliknij przycisk **Dwa podglądy w poziomie** .
Wyświetlić cztery wersje mapy bitowej w oddzielnych ramkach	Kliknij przycisk **Cztery podglądy** .
Dopasować rozmiar mapy bitowej do okna podglądu	Kliknij przycisk **Dopasuj powiększenie** .
Wyświetlić obrazek tak, aby każdemu pikselowi danych odpowiadał jeden piksel na ekranie	Kliknij przycisk **Powiększenie 1:1 piksela** .
Wyświetlić mapę bitową w jej rzeczywistym rozmiarze	Kliknij przycisk **Powiększ do rzeczywistego rozmiaru** .
Przemieścić do innego obszaru mapy bitowej	Za pomocą narzędzia **Chwyt** przeciągnij obrazek do obszaru, który chcesz wyświetlić.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Powiększyć lub pomniejszyć	Używając narzędzia **Powiększ**  lub narzędzia **Pomniejsz**  , kliknij w oknie podglądu.
Zmienić opcje wyświetlania obiektu w oknie podglądu	Kliknij okno, a następnie w obszarze ustawień eksportu wybierz inne opcje eksportowania.

Aby wyeksportować mapę bitową do publikacji w Internecie

1. Kliknij **Plik** ▸ **Eksport dla Internetu**.
2. W oknie dialogowym **Eksport dla Internetu** wybierz wzorzec ustawień z listy **Wzorzec** znajdującej się w prawym górnym rogu okna dialogowego.

   Wzorzec ustawień można modyfikować, zmieniając opcje eksportowania w oknie dialogowym.
3. Kliknij przycisk **Zapisz jako**.
4. Wybierz dysk i folder, w którym chcesz zapisać plik.
5. Wpisz nazwę w polu **Zapisz jako**.
6. Kliknij przycisk **Zapisz**.

Można również

Wybrać tryb koloru	W obszarze **Ustawienia** wybierz tryb koloru z listy **Tryb koloru**. Ta opcja nie jest dostępna dla formatu GIF.
Osadzić profil kolorów	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz pole wyboru **Osadź profil kolorów**.



Aby przyciąć grafikę do krawędzi strony rysunku, włącz pole wyboru **Przycinaj do strony przy eksporcie** w obszarze **Transformacja**.

Na liście **Szybkość** dostępnej w dolnej części okna dialogowego można wybrać szybkość połączenia internetowego.

Plik do formatu przeznaczonego do publikacji w Internecie można również wyeksportować, klikając kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj** i wybierając format pliku na liście Formatu pliku.

Aby zmienić rozmiar obiektu podczas eksportowania mapy bitowej do publikacji w Internecie

- W obszarze **Transformacja** okna dialogowego **Eksport do sieci Web** wykonaj co najmniej jedno z działań opisanych w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybrać jednostki miary mapy bitowej	Wybierz jednostkę miary z listy **Jednostki**.
Określ wymiary mapy bitowej	Wpisz wartości w polach **Szerokość** i **Wysokość**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmienić rozmiary mapy bitowej do wartości procentowej rozmiaru oryginalnego	Wpisz wartości w polach **Szerokość (%)** i **Wysokość (%)**.
Uniknąć zniekształceń, zachowując stały stosunek wysokości do szerokości mapy bitowej	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj proporcje**.
Określić rozdzielczość mapy bitowej	Wpisz wartość w polu **Rozdzielczość**.
Zachować rozmiar pliku zapisanego na dysku podczas zmiany rozdzielczości mapy bitowej	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj rozmiar**.

Aby dostosować opcje eksportowania mapy bitowej JPEG

1 W oknie dialogowym **Eksport dla Internetu** wybierz opcję **JPEG** z listy **Format**.

2 Wykonaj co najmniej jedno zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Sterować jakością dokumentu	W obszarze **Ustawienia** wybierz opcję jakości z listy **Jakość** lub wprowadź wartość procentową.
Wybrać ustawienie kodowania	W obszarze **Ustawienia** z listy **Podformat** wybierz opcję.
Rozmyć przejście pomiędzy sąsiednimi pikselami o różnych kolorach	W obszarze **Ustawienia** wpisz wartość w polu **Rozmycie**.
Plik JPEG był stopniowo ładowany w określonych przeglądarkach internetowych, umożliwiając podgląd kolejnych fragmentów obrazka w trakcie ładowania	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz pole wyboru **Progresywnie**.
Użyć optymalnej metody kodowania w celu uzyskania pliku JPEG o jak najmniejszym rozmiarze	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz pole wyboru **Optymalizacja**.
Można również	
Zastosować ustawienia kolorów dokumentu	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz opcję **Użyj ustawień kolorów dokumentu**.
Zastosować ustawienia obrazu próbnego kolorów w dokumencie	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz opcję **Użyj ustawień obrazu próbnego kolorów**.
Włączyć nadrukowywanie czerni podczas eksportowania do przestrzeni CMYK	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz pole wyboru **Nadrukuj czarny**.

Można również

Zastosować kolor otoczki do tła obiektu, aby uzyskać lepsze przejście krawędzi obiektów wygładzonych w tło	W obszarze **Ustawienia** otwórz selektor kolorów **Otoczka** i kliknij kolor.

Aby określić opcje jakości wyświetlania w celu eksportowania map bitowych do publikacji w Internecie

- W oknie dialogowym **Eksport dla Internetu** wykonaj co najmniej jedno z działań opisanych w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zastosować kolor otoczki do tła obiektu, aby uzyskać lepsze przejście krawędzi obiektów wygładzonych w tło	W obszarze **Ustawienia** otwórz selektor kolorów **Otoczka** i kliknij kolor.
Wygładzić krawędzie obiektu	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz pole wyboru **Z wygładzaniem**.
Załadować plik stopniowo w określonych przeglądarkach internetowych, dzięki czemu widać kolejne fragmenty w trakcie ładowania	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz pole wyboru **Z przeplotem**. Ta opcja nie jest dostępna dla formatu JPEG.

Aby określić ustawienia kolorów dla eksportu do formatu plików GIF lub PNG z paletą 8 bitów

- W oknie dialogowym **Eksport dla Internetu** wykonaj co najmniej jedno z działań opisanych w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybrać tryb koloru	W obszarze **Ustawienia** wybierz tryb koloru z listy **Tryb koloru**. Ta opcja nie jest dostępna dla formatu GIF.
Wybrać paletę kolorów	W obszarze **Ustawienia** wybierz paletę koloru z listy **Paleta kolorów**.
Określić ustawienia symulacji kolorów i wartość	W obszarze **Ustawienia** wybierz opcję symulacji kolorów z listy **Symulacja kolorów** i wprowadź wartość w polu. Informacje na temat symulacji kolorów można znaleźć w sekcji „Symulacja kolorów” na stronie 827.
Osadzić profil kolorów	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz pole wyboru **Osadź profil kolorów**.
Załadować paletę kolorów	W obszarze **Ustawienia** kliknij strzałkę obok listy **Paleta kolorów**, a następnie kliknij polecenie **Załaduj paletę**. Ta opcja nie jest dostępna dla formatu GIF.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Próbkować kolor i dodać go do palety	W obszarze **Ustawienia** kliknij narzędzie **Pipeta** po czym kliknij w oknie rysunku, aby wybrać kolor. Kliknij przycisk **Dodaj kolor próbki do palety**  .
Dodać lub modyfikować kolor	Kliknij dwukrotnie próbnik koloru dostępny na palecie kolorów.
Wybrać liczbę kolorów, które zostaną wyświetlone	W obszarze **Ustawienia** wybierz wartość z listy **Liczba kolorów**.
Usunąć kolor z palety kolorów	W obszarze **Ustawienia** kliknij paletę kolorów, a następnie kliknij przycisk **Usuń zaznaczony kolor**.



Dokumenty z paletą umożliwiają również korzystanie z przezroczystości poprzez wybranie koloru w obrazku i ustawienie jego przezroczystości. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji „Eksportowanie obiektów z przezroczystymi kolorami i tłami” na stronie 913.

Eksportowanie i przesyłanie map bitowych do serwisu WordPress

Program CorelDRAW umożliwia eksportowanie projektów do obrazów w postaci map bitowych zgodnych z formatem WordPress oraz przesyłanie ich do konta WordPress bez opuszczania aplikacji.

Można wyeksportować cały projekt lub tylko wybrane obiekty do pliku JPEG, GIF lub PNG. Po wybraniu formatu pliku i odpowiednich opcji możesz przesłać obraz do swojego konta WordPress. Jeśli masz wiele witryn WordPress, możesz wybrać witrynę, do której chcesz przesłać mapę bitową. Wyeksportowana mapa bitowa jest dodawana do biblioteki multimediów w wybranej witrynie.

Przy przesyłaniu map bitowych do serwisu WordPress po raz pierwszy, należy uwierzytelnić swoje konto WordPress i zalogować się. Jeśli masz więcej niż jedno konto WordPress, możesz przełączyć konta w dowolnym momencie.

Aby wyeksportować i przesłać mapę bitową do serwisu WordPress

1. Zaznacz obiekty, które chcesz wyeksportować, lub usuń zaznaczenie wszystkich obiektów, aby wyeksportować cały projekt.
2. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksport do** ▸ **WordPress**.
3. W oknie dialogowym **Eksportuj do WordPress** wybierz odpowiedni format pliku z pola listy **Format** i dostosuj odpowiednie ustawienia eksportowania.

   Okno dialogowe **Eksportuj do WordPress** zapewnia dostęp do tych samych opcji eksportu, które są dostępne w oknie dialogowym **Eksport dla Internetu**. Więcej informacji na temat opcji eksportowania można znaleźć w sekcji „Eksportowanie map bitowych do publikacji w Internecie” na stronie 906.
4. Kliknij pozycję **Prześlij**.
5. W oknie dialogowym **Przesyłanie do WordPress** wykonaj co najmniej jedno z działań opisanych w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Uwierzytelnić swoje konto WordPress i zalogować się	Kliknij pozycję **Uwierzytelnij swoje konto WordPress**.
Wybrać witrynę WordPress	Wybierz witrynę w polu **Witryna**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przesłać mapę bitową	Kliknij pozycję **Prześlij**.
Zalogować się do innego konta WordPress	Kliknij pozycję **Wyloguj się lub przełącz konto**.



Wyeksportowana mapa bitowa zostanie zapisana w pliku tymczasowym, usuwanym po przesłaniu obrazu do serwisu WordPress.

Zapisywanie i stosowanie wzorców internetowych

Wzorce internetowe umożliwiają zapisywanie ustawień niestandardowych w celu eksportowania plików w formatach dostosowanych do publikacji w Internecie.

Aby zapisywać wzorce do eksportowania obrazów w formatach dostosowanych do publikacji w Internecie

1. W oknie dialogowym **Eksport dla Internetu** wybierz format pliku z listy **Format**.
2. Wybierz ustawienia, które chcesz zachować jako wzorzec.
3. Kliknij strzałkę znajdującą się obok listy **Wzorzec** i kliknij pozycję **Zapisz wzorzec**.
4. Wpisz nazwę wzorca w polu **Zapisz jako**.
5. Kliknij przycisk **Zapisz**.



Zapisany wzorzec można usunąć, wybierając go na liście **Wzorzec**, klikając strzałkę obok listy **Wzorzec** i klikając przycisk **Usuń wzorzec**.

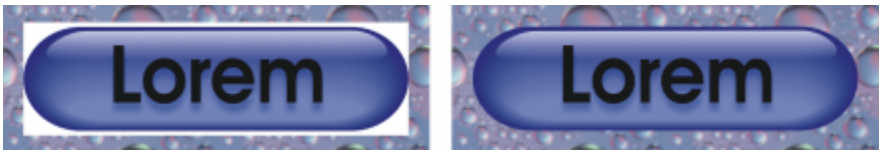
Aby zastosować wzorzec w przypadku eksportowania obrazków do publikacji w Internecie

1. W oknie dialogowym **Eksport dla Internetu** kliknij strzałkę obok listy **Wzorzec**, a następnie kliknij pozycję **Załaduj wzorzec**.
2. Kliknij nazwę pliku.
3. Kliknij przycisk **Otwórz**.

Eksportowanie obiektów z przezroczystymi kolorami i tłami

Program CorelDRAW umożliwia eksportowanie map bitowych z paletami, takich jak GIF lub 8-bitowy plik PNG z przezroczystymi kolorami i tłami. Mapy bitowe mogą zawierać obiekty, takie jak przyciski lub logo, które są powszechnie wykorzystywane na stronach WWW z kolorowym tłem lub tłem z deseniami.

Jeżeli obiekt jest umieszczony na stronie WWW z nieprzezroczystym tłem, kolor tła obiektu jest wyświetlany na stronie jako prostokąt. Określenie przezroczystego tła obiektu sprawia, że tło zlewa się ze stroną. Przezroczyste tła obiektów pozwalają również zmieniać kolor lub deseń tła strony WWW bez konieczności zmiany tła obiektu, tak aby pasowało ono do strony.



Można tworzyć pliki GIF z przezroczystym tłem do publikacji na stronie WWW.

Aby zapisać mapę bitową z przezroczystym tłem

1 W oknie dialogowym **Eksportuj dla Internetu** wybierz z listy **Format** format pliku z paletą, np. GIF lub 8-bitowy PNG.

2 Wykonaj co najmniej jedno zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyświetlić tło obiektu jako przezroczyste	W obszarze **Ustawienia** zaznacz pole wyboru **Przezroczystość**.
Ustawić wybrany kolor jako przezroczysty	Kliknij narzędzie **Pipeta**, a następnie kliknij obrazek w oknie podglądu, aby wybrać kolor. W obszarze **Ustawienia** kliknij przycisk **Nadaj przezroczystość wybranemu kolorowi** .
Zastosować kolor otoczki do tła obiektu, aby uzyskać lepsze przejście krawędzi obiektów wygładzonych w tło	W obszarze **Ustawienia** otwórz selektor kolorów **Otoczka** i kliknij kolor.

Aby uzyskać lepsze wyniki, wybierz pozycję **Brak** dostępną na liście **Symulacja kolorów** w obszarze **Ustawienia**.

Tekst do publikacji w Internecie

Po przekształceniu tekstu akapitowego na tekst do publikacji w Internecie tekst publikowanego dokumentu można edytować w edytorze HTML. Styl domyślnej czcionki HTML jest ustawiany automatycznie, o ile użytkownik nie zmieni tego ustawienia. Jeśli użytkownik zmieni czcionkę domyślną na czcionkę niezainstalowaną na komputerze osoby oglądającej stronę internetową, tekst będzie wyświetlany jako napisany standardową czcionką HTML. Dostępne style tekstu obejmują także pogrubienie, kursywę i podkreślenie. Do tekstu do publikacji w Internecie można zastosować wypełnienia jednolite, ale nie można stosować konturów.

Aby dostosować tekst do publikacji w Internecie

- Zaznacz ramkę tekstu za pomocą narzędzia **Wskaźnik** . Kliknij **Tekst** ▸ **Zamień tekst na zgodny z formatem stron WWW**

Sprawdź, czy tekst do publikacji w Internecie nie nakłada się na inne obiekty, nie tworzy z nimi części wspólnej, ani nie wystaje poza granice strony rysunku. Jeśli tak jest, zostanie on przekształcony w mapę bitową i utraci swoje właściwości na potrzeby Internetu.

Tekstu ozdobnego nie można przekształcać do formatu HTML i zawsze jest on traktowany jako mapa bitowa. Można go jednak przekształcić w tekst akapitowy, a następnie dostosować do publikacji w Internecie. Informacje na temat przekształcania tekstu można znaleźć w sekcji „Wyszukiwanie, edycja i przekształcanie tekstu” na stronie 626.

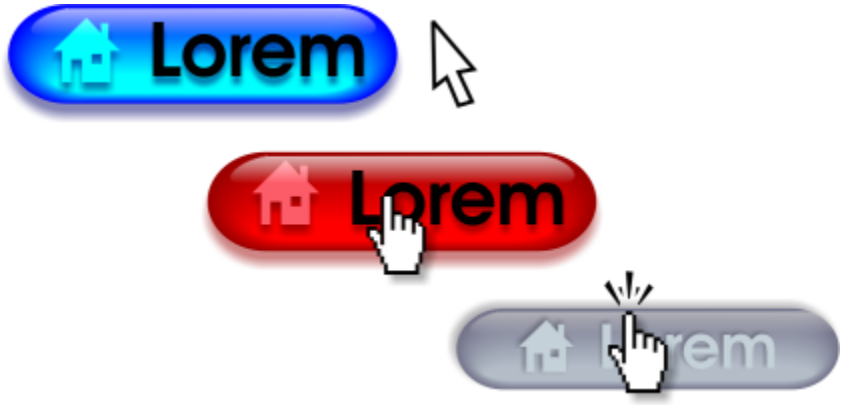
Przejścia

Przejścia to obiekty interaktywne, które zmieniają wygląd po kliknięciu ich myszą lub wskazaniu. Przejścia można tworzyć przy użyciu obiektów.

Aby utworzyć przejście, należy dodać następujące stany przejścia:

- **Normalny** — domyślny stan przycisku występujący, gdy za pomocą myszy nie została wywołana żadna akcja skojarzona z tym przyciskiem.
- **Po najechaniu** — stan przycisku, gdy znajduje się na nim wskaźnik myszy.
- **Naciśnięty** — stan kliknięty przycisku.

Do każdego stanu przejścia można przypisać różne właściwości obiektów. Można również wyświetlić podgląd stanów przejścia.



Przejście w stanie Normalny (po lewej), Po najechaniu (w środku) i Naciśnięty (po prawej)

Aby utworzyć obiekt przejścia

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Przejście** ▸ **Utwórz Przejście**.

Aby zmodyfikować stan przejścia obiektu

1. Kliknij obiekt przejścia, aby go zaznaczyć.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Przejście** ▸ **Edytuj przejście**.
3. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Łącza** i **przejścia**.
4. W inspektorze **Łącza i przejścia** kliknij przycisk **Edytuj przejście** i wybierz stan z listy **Przejście aktywne**:
   - **Normalny**
   - **Po najechaniu**
   - **Naciśnięty**
5. Zmień właściwości obiektu, np. kolor.
6. W razie potrzeby powtórzyć kroki 4 i 5, aby zmodyfikować pozostałe stany.
7. Kliknij przycisk **Zakończ edycję przejścia** .

Można również

Usunąć stan przejścia	Kliknij przycisk **Usuń stan przejścia** .

Można również

Zduplikować stan przejścia	Kliknij przycisk **Duplikuj stan przejścia** .
Cofnąć przejście	Kliknij przycisk **Wydobądź obiekty przejścia** .
Określić, która ramka zostanie wyświetlona po kliknięciu przejścia	Wybierz klatkę docelową z pola listy **Docelowa**.



Nie można zamknąć rysunku, w którym edytowane jest przejście. Najpierw należy zakończyć edycję.

Nie można ustawić trybu skupienia dla obiektów przejścia w trybie edycji, ale można ustawić tryb skupienia dla obiektów przejścia, które nie są jeszcze w trybie edycji. Można włączyć tryb skupienia całych obiektów przejścia, ale nie poszczególnych obiektów stanu przejścia. Więcej informacji na temat trybu skupienia można znaleźć w sekcji „Edytuj obiekty w trybie skupienia” na stronie 327.

Aby wyświetlić przejście

1. Kliknij **Obiekt** ▸ **Przejście** ▸ **Podgląd przejść na żywo**.
2. W oknie rysowania wskaż na przejście aby zobaczyć stan **Ponad** po czym kliknij przejście aby zobaczyć stan **Dół**.

Aby wyświetlić właściwości przejścia

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Obiekty**.
2. W inspektorze **Obiekty** kliknij stronę i warstwę, na której znajduje się przejście.
3. Kliknij nazwę przejścia i rozwiń stany **Normalny**, **Po najechaniu** i **Naciśnięty**.



Podgląd stanów obiektu przejścia możesz wyświetlić na stronie rysowania, klikając **Obiekt** ▸ **Przejście** ▸**Dynamiczny podgląd przejść**.

Zakładki i hiperłącza

Program CorelDRAW umożliwia dodawanie zakładek i hiperłączy do dokumentów. Te elementy można stosować do obiektów takich jak obiekty tekstowe, przejścia i mapy bitowe. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji „Hiperłącza PDF, zakładki i miniatury” na stronie 931.

Zakładki

Aby utworzyć łącze w pliku, do tekstu lub obiektu można przypisać zakładkę. Następnie do obiektu można przypisać łącze, którego kliknięcie powoduje otwarcie zakładki.

Hiperłącza

Do obiektu można również przypisać hiperłącze. Łącza mogą się odnosić do adresów WWW, serwerów FTP, adresów e-mail, zakładek lub plików. Kliknięcie obiektu powoduje otwarcie przypisanego położenia w odpowiedniej aplikacji. Po utworzeniu hiperłączy można je wyświetlić i sprawdzić ich poprawność. Łącza i zakładki można także usuwać. Podczas pracy z tekstem można przypisać hiperłącze zarówno do tekstu ozdobnego, jak i tekstu akapitowego.

Aby przypisać zakładkę

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Źródła**.

2 W obszarze roboczym kliknij obiekt, do którego chcesz utworzyć zakładkę.

3 Kliknij przycisk **Nowa zakładka**  .

4 W polu nazwy wpisz nazwę zakładki.

Aby przypisać hiperłącze do obiektów i tekstu

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Źródła**.

2 Za pomocą narzędzia **Wskaźnik**  kliknij obiekt lub obiekt tekstowy, do którego chcesz zastosować hiperłącze.

Po przypisaniu hiperłącza do obiektu tekstowego kolor hiperłącza jest taki sam jak obiektu tekstowego. Więcej informacji na temat zmiany koloru obiektu tekstowego można znaleźć w sekcji „Aby szybko zmienić kolor obiektu tekstowego” na stronie 646.

3 Kliknij przycisk **Nowe łącze**  .

4 Z listy **Typ łącza** wybierz jeden z następujących typów łącza:

Typy łącza

http:// albo https://	Wpisz adres WWW lub URL do strony WWW otwieranej po kliknięciu łącza.
ftp://	Wpisz adres WWW lub URL do serwera FTP otwieranego po kliknięciu łącza.
mailto:	Wpisz adres e-mail.
file://	Kliknij przycisk przeglądania i wybierz plik, który będzie otwierany po kliknięciu tego łącza.
zakładka	Na liście wybierz wcześnie utworzoną zakładkę.

Aby zweryfikować łącze

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Źródła**.

2 Wybierz łącze, które chcesz otworzyć.

3 Kliknij przycisk **Otwórz łącze**  .

Aby usunąć zakładkę lub łącze

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Źródła**.

2 Wybierz łącze lub zakładkę, które chcesz usunąć.

3 Kliknij przycisk **Usuń**  .

Dodawanie obszarów aktywnych i tekstów zastępczych do obiektów

Można również ustawić obszar aktywny związany z konturem lub wypełnieniem obiektu ograniczonego. CorelDRAW stosuje do obiektu zawierającego łącze deseń krzyżykowy. Kolory deseniu krzyżykowego i wypełnienie tła można dowolnie zmieniać. Ponadto do obiektów można dodać tekst zastępczy przeznaczony do przeglądarek tekstowych i programów odczytujących zawartość ekranu.

Aby ustawić obszar aktywny

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Łącza i przejścia**.
2. W obszarze roboczym kliknij obiekt, do którego chcesz zastosować punkt aktywny.
3. W inspektorze **Łącza** wybierz **Łącze** z listy **Zachowanie** i wpisz adres w pole **URL**.
4. W obszarze **Definiuj obszar aktywny przy użyciu** kliknij jeden z następujących przycisków:
   - **Kształt** — określa obszar aktywny za pomocą kształtu obiektu.
   - **Granica** — określa obszar aktywny za pomocą prostokąta ograniczającego obiekt.
5. Otwórz selektor kolorów **Tło**  i kliknij kolor.
6. Otwórz selektor kolorów **Kreskowanie krzyżykowe**  i kliknij kolor.



Jeśli najpierw zaznaczony zostanie obiekt będący hiperłączem, a dopiero potem zmieniane będą kolory deseniu krzyżykowego oraz tła obszaru aktywnego, zmiana dotyczyć będzie tylko zaznaczonego obiektu.

Aby dodać tekst zastępczy do obiektu

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Łącza i przejścia**.
2. W obszarze roboczym kliknij obiekt, do którego chcesz dodać tekst alternatywny.
3. W inspektorze **Łącza** wpisz alternatywny tekst w polu tekstowym **Komentarze alt**.

Formaty plików

Importowanie i eksportowanie plików i zasobów **921**

Eksportowanie do formatu PDF **929**

Praca z aplikacjami biurowymi **943**

Obsługiwane formaty plików **945**

CorelDRAW® 2025

Importowanie i eksportowanie plików i zasobów

Aplikacja zawiera filtry konwertujące pliki pomiędzy różnymi formatami w wypadku importowania lub eksportowania plików i zasobów.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Importuj pliki” (stronie 921)
- „Eksportuj pliki” (stronie 923)
- „Eksportowanie obiektów i stron” (stronie 925)

Importuj pliki

Możesz zaimportować (umieścić) pliki utworzone w innych aplikacjach. Można na przykład zaimportować plik w formacie Adobe Portable Document Format (PDF), JPEG lub Adobe Illustrator (AI). Zaimportowany plik można umieścić jako obiekt w aktywnym oknie aplikacji. Przy importowaniu można również zmienić rozmiar pliku i wyśrodkować jego układ. Zaimportowany plik stanie się częścią aktywnego pliku. Inspektor **Źródła** pozwala dodawać połączone pliki, które zostały zapisane w formacie mapy bitowej, takim jak JPEG lub PNG. Można także importować połączone pliki Corel DESIGNER (DES), CorelDRAW (CDR), wartości rozdzielane przecinkami (CSV) oraz Excel Workbook (XLS lub XLSX). Można otworzyć źródło połączonego pliku do edycji, można też zsynchronizować połączoną zawartość z najnowszą wersją pliku źródłowego. Można w każdej chwili zerwać połączenie między importowanym plikiem i jego źródłem, aby móc edytować pliki niezależnie od siebie.

Importując plik z wcześniejszej wersji programu CorelDRAW, zawierający tekst w języku innym niż język używanego systemu operacyjnego, można użyć ustawień strony kodowej, aby zapewnić prawidłowe wyświetlanie nazw obiektów, słów kluczowych i notatek zapisanych w pliku.

Aby zaimportować plik do aktywnego rysunku

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Wybierz folder, w którym znajduje się plik.

   W razie potrzeby można wyszukiwać pliki za pomocą pola wyszukiwania. Można wyszukiwać według następujących kryteriów: nazwa pliku, temat, autor, słowo kluczowe, komentarz, nazwa mapy bitowej, nazwa obiektu itd.
3. Kliknij nazwę pliku.

   Jeśli plik zawiera tekst w języku innym niż język używanego systemu operacyjnego, wybierz odpowiednią opcję z listy **Wybierz stronę kodową**, aby zapewnić prawidłowe wyświetlanie nazw obiektów, słów kluczowych i notatek.

   Te opcje nie są dostępne dla wszystkich formatów plików.
4. Kliknij przycisk **Umieść** i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij stronę rysunku, aby zachować wymiary pliku i umieścić jego lewy górny róg w miejscu kliknięcia.
- Przeciągnij na stronie rysunku, aby zmienić rozmiar pliku. Wskaźnik importowania wyświetla wymiary pliku o zmienionym rozmiarze w czasie przeciągania kursora na stronie rysunku.
- Naciśnij klawisz **Return**, aby umieścić plik pośrodku strony rysunku.
- Naciśnij **spację**, aby umieścić plik w tym samym miejscu, w którym znajdował się w pliku oryginalnym (tylko pliki .cdr i .ai).

Do importowanego pliku są stosowane aktywne opcje przyciągania.

Można również

Łączyć z mapą bitową zewnętrznie, zamiast ją osadzać	Kliknij **Pokaż opcje**, a następnie kliknij **Importuj jako obrazek połączony zewnętrznie**. Aby wyświetlić listę połączonych obrazków, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Źródła**.
Scalić warstwy w zaimportowanej mapie bitowej	Zaznacz pole wyboru **Połącz wielowarstwowe mapy bitowe**.
Zapisać osadzony profil ICC (International Color Consortium)	Zaznacz pole wyboru **Wydobądź osadzony profil ICC**, aby zapisać profil ICC w folderze kolorów w miejscu zainstalowania aplikacji. Ta opcja nie jest dostępna dla wszystkich formatów plików.
Sprawdzić znak wodny lub informacje o prawach autorskich	Zaznacz pole wyboru **Sprawdź znak wodny**. Ta opcja nie jest dostępna dla wszystkich formatów plików.
Użyć ustawień domyślnych filtra, zamiast otwierać okno dialogowe	Kliknij **Pokaż opcje** i zaznacz pole wyboru **Ukryj okno dialogowe filtra importu**. Ta opcja nie jest dostępna dla wszystkich formatów plików.
Zachować warstwy i strony w zaimportowanym pliku	Kliknij **Pokaż opcje** i zaznacz pole wyboru **Zachowaj warstwy i strony**. Jeśli zaznaczenie tego pola zostanie usunięte, wszystkie warstwy zostaną scalone w jedną. Ta opcja nie jest dostępna dla wszystkich formatów plików.
Wybrać strony do zaimportowania podczas importowania wielostronicowych dokumentów TIFF	W oknie dialogowym **Importuj TIFF** zaznacz opcję w obszarze **Wybierz strony do zaimportowania**. Ta opcja jest dostępna wyłącznie dla formatu TIFF.
Otworzyć tylko części obrazka	W oknie dialogowym **Załaduj plik częściowo** w polu **Załaduj klatki** wpisz zakres klatek do otwarcia.



Nie wszystkie opcje importowania są dostępne dla wszystkich formatów plików.

Można również importować wiele plików. Aby zaznaczyć kolejne pliki na liście, przytrzymaj klawisz **Shift** i kliknij. Aby zaznaczyć pliki, które nie występują kolejno po sobie na liście, przytrzymaj klawisze **Command** i kliknij.

Aby zaimportować zewnętrznie połączony plik

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Źródła**
2. Kliknij przycisk **Dodaj plik** u dołu inspektora **Źródło**.
3. Wybierz dysk i folder, w którym jest przechowywany plik.
4. Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.
5. Kliknij w obszarze roboczym, aby umieścić plik.

Aby zaimportować zewnętrznie połączone pliki

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Źródła**
2. W inspektorze **Źródła** kliknij połączony plik.
3. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Otwórz źródło połączonego pliku	Kliknij przycisk **Otwórz plik źródłowy** .
Zsynchronizuj połączony plik z najnowszą wersją jego źródła	Kliknij przycisk **Zsynchronizuj połączony plik** . **Uwaga:** jeśli połączony plik w dokumencie był już modyfikowany, zmiany zostaną utracone. Aby zachować zmiany w połączonym pliku, należy dokonać tych samych zmian w źródle przed synchronizacją pliku.
Przerwij łącze z plikiem źródłowym	Kliknij przycisk **Przerwij łącze** .

Eksportuj pliki

Za pomocą polecenia **Plik** ▸ **Eksportuj** można eksportować pliki do różnych formatów map bitowych i wektorowych, które mogą być używane w innych aplikacjach. Można na przykład wyeksportować plik do formatu Adobe Illustrator (AI) lub JPG. Plik można także wyeksportować do formatu optymalnego do zastosowania w pakiecie aplikacji biurowych, na przykład Microsoft Office lub Corel WordPerfect Office.

Inspektor **Eksport** pozwala na jednoczesny eksport zasobów w dokumencie do wielu plików. Można wyeksportować jeden lub więcej obiektów i stron lub grupę obiektów do wielu różnych formatów plików. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Eksportowanie obiektów i stron” na stronie 925.

Podczas eksportowania pliku oryginał w istniejącym formacie pozostaje otwarty w oknie rysunku.

Do zapisywania plików w różnych formatach wektorowych służy polecenie **Plik** ▸ **Zapisz jako**. Po zapisaniu pliku w innym formacie zapisany plik zostaje natychmiast wyświetlony w oknie rysunku. Zaleca się, aby najpierw zapisać plik w formacie programu CorelDRAW (CDR) , ponieważ niektóre formaty plików nie zachowują wszystkich właściwości pliku programu CorelDRAW.

Podczas eksportowania pliku do formatu PNG, JPEG, GIF, WEBP i PDF możesz przyciąć swoją ilustrację do granic strony roboczej, aby usunąć niepotrzebne obiekty i zmniejszyć rozmiar pliku. Wszystkie części obiektu, które znajdą się poza stroną, zostaną przycięte w wyeksportowanym pliku.

Aby wyeksportować plik

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Wybierz format pliku z listy **Format pliku**.
4. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
5. Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
   - **Zapisz tylko zaznaczone elementy** — zapisuje tylko obiekty zaznaczone w aktywnym rysunku
   - **Przytnij do strony przy eksporcie** — przycina Twoją pracę do granic strony roboczej
   - **Ukryj okno dialogowe filtrów eksportu** — pomija wyświetlanie okien dialogowych z zaawansowanymi opcjami eksportowania.

   Te opcje nie są dostępne dla wszystkich formatów plików.
6. Kliknij przycisk **Eksportuj**.

   Jeśli zostanie wyświetlone okno dialogowe formatu eksportu, określ odpowiednie opcje.

Można również

Kompresować plik podczas eksportu	Wybierz typ kompresji z listy **Typ kompresji**.

Nie wszystkie opcje i rodzaje kompresji w oknie dialogowym **Eksportuj** są dostępne dla wszystkich formatów plików.

Obiekty znajdujące się w warstwie ukrytej są wyświetlane w eksportowanym pliku, o ile nie wyłączono funkcji eksportowania dla warstw ukrytych.

Informacje na temat opcji dostępnych podczas eksportowania mapy bitowej można znaleźć w sekcji „Aby przekształcić grafikę wektorową w mapę bitową podczas eksportowania” na stronie 792.

W przypadku korzystania z wersji próbnej, której ważność wygasła, eksportowanie plików nie będzie możliwe.

Można określić, które warstwy będą wyświetlane w eksportowanym pliku. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby włączyć lub wyłączyć drukowanie i eksportowanie warstwy” na stronie 396.

Aby wyeksportować plik do formatu Microsoft Office

1. Kliknij kolejno **Plik** ▸ **Eksportuj do** ▸ **Office**.
2. Wybierz opcję, która jest najlepiej dopasowana do zamierzonego sposobu użycia pliku:
   - **Zgodność** — umożliwia zapisanie rysunku jako mapy bitowej w formacie Portable Network Graphic (PNG). Pozwala to na zachowanie wyglądu rysunku podczas importowania go do aplikacji biurowej.
   - **Edycja** — umożliwia zapisanie rysunku w formacie Extended Metafile Format (EMF). Pozwala to zachować większość edytowalnych elementów w rysunkach wektorowych.
3. W przypadku wybrania pozycji **Zgodność**, z listy **Zoptymalizowane dla** wybierz opcję optymalizacji:
   - **Prezentacja** — umożliwia zoptymalizowanie pliku pod kątem zastosowań takich jak pokazy slajdów czy dokumenty online (96 dpi).
   - **Drukowanie biurowe** — umożliwia zachowanie dobrej jakości obrazków dla celów drukowania biurowego (150 dpi).
   - **Drukowanie komercyjne** — umożliwia zoptymalizowanie pliku pod kątem wydruku o wysokiej jakości (300 dpi).

Szacowany rozmiar pliku jest wyświetlany w lewym dolnym rogu okna dialogowego.

4 Kliknij przycisk **OK**.

5 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

6 W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.

7 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Można również

Powiększać i pomniejszać zawartość okna podglądu	Wybierz narzędzie **Powiększ** lub **Pomniejsz** i kliknij w oknie podglądu.
Przemieścić do innego obszaru rysunku	Za pomocą narzędzia **Chwyt** przeciągnij okno podglądu, aż obszar, który chcesz wyświetlić, stanie się widoczny.

Opcje optymalizacji są dostępne wyłącznie w przypadku wybrania opcji **Microsoft Office** i **Kompatybilność** .

Eksportowanie obiektów i stron

CorelDRAW umożliwia zarządzanie zasobami i ich eksportowanie w inspektorze **Eksportuj**. Do formatów PDF, JPEG, PNG, SVG, EPS, TIFF, GIF, BMP, CGM, PSD, WEBP, CDR, AI, DWG i DXF można wyeksportować jeden lub więcej obiektów i stron lub grupę obiektów.

Aby wyeksportować obiekt, należy go zaznaczyć w dokumencie i dodać do inspektora **Eksportuj**. Można dodać aktywną stronę do listy eksportu Można również wybrać wiele obiektów lub stron i dodać je do listy eksportu jednym kliknięciem; każdy zasób będzie wyświetlany jako osobna pozycja na liście. Więcej informacji na temat zaznaczania obiektów można znaleźć w sekcji „Zaznaczanie obiektów” na stronie 324. Więcej informacji na temat zaznaczania stron można znaleźć w sekcji „Wybrać i aktywować strony” na stronie 753.

Można usunąć wybrany element z listy eksportu, a także zaznaczyć wszystkie elementy na liście i usunąć je jednocześnie.

Domyślnie podczas dodawania zasobu do eksportu nazwa pliku wyświetlana na liście eksportu jest taka sama jak nazwa obiektu w inspektorze **Obiekty**(**Obiekt ▸ Obiekty**). Aby zmienić nazwę pliku pozycji eksportu, można zmienić nazwę w inspektorze **Eksportuj**. Do nazwy pliku można dodać także przyrostek, aby nadać jej bardziej zrozumiałe i opisowe znaczenie. Na przykład, jeżeli do różnych rozmiarów eksportowany jest ten sam zasób projektowy, można dodać przyrostek wskazujący rozmiar.

Istnieje możliwość wielokrotnego eksportowania zasobu z różnymi ustawieniami. Na przykład, aby szybko wyeksportować logo do formatów JPEG i PDF, dodaj logo raz, zduplikuj je na liście eksportu, a następnie dostosuj żądane opcje.

CorelDRAW pozwala również na ponowne użycie ustawień eksportu. Na przykład, aby wyeksportować kilka projektów banera z tymi samymi ustawieniami, należy dodać pierwszy projekt do listy i określić opcje eksportu. Następnie należy wybrać inne wersje i dodać je do listy eksportu jednym kliknięciem używając ustawień eksportu pierwszego projektu. Ustawienia eksportu są specyficzne dla obiektu. Usunięcie obiektu z dokumentu powoduje automatyczne usunięcie obiektu z inspektora **Eksportuj** i nie można już korzystać z ustawień powiązanych z tym elementem.

W inspektorze **Eksportuj** strony są wymienione jako pierwsze i uporządkowane w kolejności, w jakiej pojawiają się w dokumencie, niezależnie od kolejności, w jakiej są dodawane do eksportu. Wszystkie obiekty są wymienione dalej w kolejności, w jakiej pojawiają się w inspektorze **Obiekty**. Na przykład w dokumencie wielostronicowym obiekty na stronie 1 zostaną wyświetlone przed obiektami na stronie 5.

Aby zarządzać zasobami eksportu

- Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać obiekt do listy eksportu	Zaznacz obiekt w oknie dokumentu i kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Inspektor Eksportuj** ▸ **Dodaj zaznaczenie**.
Dodać aktywną stronę do listy eksportu	Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Inspektor Eksportuj** ▸ **Dodaj bieżącą stronę**.
Dodać kilka zasobów do listy eksportu	Zaznacz wiele zasobów w oknie dokumentu i kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Inspektor Eksportuj** ▸ **Dodaj zaznaczenie**. Każdy zasób jest dodawany jako osobna pozycja do listy eksportu.
Dodaj wszystkie strony do listy eksportu	Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Inspektor Eksportuj** ▸ **Dodaj wszystkie strony**. Można podzielić strony na unikatowe elementy list eksportu, klikając przycisk **Opcje** obok wpisu i polecenie **Rozdziel strony**.
Dodaj konkretne strony do listy eksportu	Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Inspektor Eksportuj** ▸ **Dodaj wszystkie strony**. Kliknij przycisk **Opcje** obok wpisu i wprowadź konkretne strony, zakresy stron lub jedno i drugie, oddzielone przecinkami, w polu **Strony**.
Usunąć element z listy eksportu	Kliknij przycisk **Usuń** obok elementu, który chcesz usunąć z listy.
Usunąć wszystkie elementy z listy eksportu	Kliknij przycisk **Zaznacz wszystko**, a następnie kliknij przycisk **Usuń** znajdujący się u dołu inspektora **Eksportuj**.
Duplikować element na liście eksportu	Kliknij przycisk **Opcje** obok elementu, który chcesz zduplikować, a następnie kliknij przycisk **Duplikuj**.
Dodać zasób, korzystając ponownie z ustawień elementu na liście eksportu	W dokumencie wybierz zasób. W inspektorze **Eksportuj** kliknij przycisk **Opcje** znajdujący się obok wpisu, którego ustawienia chcesz skopiować, a następnie kliknij **Dodaj zasób z tymi ustawieniami**.
Zmiana nazwy zasobu	Kliknij etykietę nazwy i wpisz nową nazwę.

Można też otworzyć inspektora **Eksportuj**, klikając **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Eksportuj**.

Można też dodać elementy do listy eksportu, klikając przycisk **Dodaj** na dole inspektora **Eksportuj** i wybierając opcję.

Aby wyeksportować zasób

1. Dodaj zasób do listy eksportu inspektora **Eksportuj**.
2. Wybierz format pliku z listy **Format pliku**.
   Jeśli chcesz, aby nazwa pliku miała bardziej opisowy i znaczący charakter, wprowadź sufiks.
3. Kliknij przycisk **Folder docelowy** i przejdź do dysku i folderu, w którym chcesz zapisać plik.
4. Kliknij przycisk **Opcje**, a następnie kliknij polecenie **Eksportuj element**.

Można również

Eksportować kilka elementów	W inspektorze **Eksportuj** zaznacz pola wyboru **Wybierz element** obok elementów, które chcesz wyeksportować. Kliknij przycisk **Eksportuj**. **Wskazówka:** Aby wyeksportować wszystkie elementy na liście, kliknij przycisk **Zaznacz wszystko**, a następnie kliknij opcję **Eksportuj**.
Zmodyfikować ustawienia eksportowania	W inspektorze **Eksportuj** kliknij przycisk **Ustawienia** i określ żądane opcje.

Szerokość konturu i położenie wpływają na wymiary obiektu podczas eksportu do formatu mapy bitowej. Jeśli kontur jest wyśrodkowany na krawędzi obiektu lub jest poza nią, eksportowany obiekt będzie miał większe wymiary niż te wyświetlane w polach **Rozmiar obiektu** na pasku właściwości po wybraniu obiektu. Aby zachować ten sam rozmiar eksportowanego obiektu jak rozmiar na rysunku, wybierz opcję **Kontur wewnętrzny** w obszarze **Położenie** inspektora **Właściwości**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby określić ustawienia linii i konturów” na stronie 162. Obiekty niewyrównane do równej liczby pikseli lub tekst wykraczający poza prostokąt ograniczający będą także zwiększać wymiary podczas eksportu, aby zagwarantować eksport wszystkich wybranych pikseli w dokumencie.

Przycisk **Eksportuj** jest wyszarzony, gdy nie są zaznaczone żadne elementy.

Aby wyeksportować połączone grupy, takie jak kontury, metamorfozy, głębie, cienie i obiekty utworzone za pomocą narzędzia **Środki artystyczne**, najpierw zgrupuj obiekty w grupie połączonej, a następnie dodaj grupę do inspektora **Eksportuj**.

Na przykład, jeśli chcesz wyeksportować obiekt z wewnętrznym cieniem, utwórz grupę z obiektu i cienia, a następnie dodaj grupę do inspektora **Eksportuj**. Więcej informacji na temat grupowania obiektów można znaleźć w sekcji „Aby utworzyć grupę obiektów” na stronie 375.

Można też duplikować stronę i eksportować ją do nowego dokumentu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby duplikować i eksportować stronę do nowego dokumentu” na stronie 752.

Aby wybrać domyślny format pliku dla nowych elementów

- Z listy **Domyślny format pliku** w dolnej części inspektora **Eksportuj** wybierz domyślny format pliku.



Eksportowanie do formatu PDF

Format PDF został zaprojektowany z myślą o zachowaniu krojów czcionek, obrazków, grafiki i formatowania nadanego dokumentowi w oryginalnej aplikacji.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Eksportowanie do formatu PDF” (stronie 929)
- „Hiperłącza PDF, zakładki i miniatury” (stronie 931)
- „Komentarze w plikach PDF” (stronie 932)
- „Zmniejszanie rozmiaru pliku PDF” (stronie 932)
- „Praca z tekstem i czcionkami w plikach PDF” (stronie 934)
- „Kodowanie plików PDF” (stronie 935)
- „Przeglądanie opcji plików EPS” (stronie 936)
- „Opcje zarządzania kolorami pliku PDF” (stronie 936)
- „Opcje zabezpieczania pliku PDF” (stronie 937)
- „Optymalizowanie plików PDF” (stronie 939)
- „Podsumowania analizy wstępnej pliku PDF” (stronie 940)
- „Przygotowywanie plików PDF dla firmy poligraficznej” (stronie 940)

Eksportowanie do formatu PDF

Dokument można wyeksportować jako plik PDF. Pliki PDF można wyświetlać, współdzielić i drukować na dowolnej platformie, jeśli na komputerze zainstalowano program Adobe Acrobat, Adobe Reader lub dowolny program do odczytywania plików PDF. Pliki PDF można także wysyłać do sieci intranet lub Internetu. Możliwe jest również eksportowanie części lub całości dokumentu do pliku PDF.

Eksportując dokument jako plik PDF, można wybrać jeden z kilku wzorców PDF, stosujących określone ustawienia. Wybór wzorca **Internet** spowoduje na przykład, że rozdzielczość obrazków w pliku PDF zostanie zoptymalizowana pod względem wyświetlania w oknie przeglądarki internetowej.

Można także tworzyć nowe wzorce PDF lub edytować dostępne. Ustawienia zabezpieczeń plików PDF nie są zapisywane z wzorcami PDF. Informacje na temat opcji zabezpieczeń plików PDF można znaleźć w sekcji „Opcje zabezpieczania pliku PDF” na stronie 937.

Użyte w dokumencie symbole będą obsługiwane w pliku PDF.

Możesz także drukować do pliku PDF, korzystając w pełni z zaawansowanych ustawień drukowania. Podczas tworzenia plików PDF dla firmy poligraficznej można teraz korzystać z funkcji takich jak narzędzia impozycyjne do rozmieszczania układów i niestandardowe profile drukowania przeznaczone do określonego sprzętu drukującego, a także precyzyjnie zarządzać separacjami kolorów, półtonami

i znakami rejestracyjnymi. To zapewnia pełną optymalizację wydruków na potrzeby profesjonalnych procesów drukowania w wysokiej jakości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby drukować do pliku PDF” na stronie 885.

Aby wyeksportować dokument w formacie PDF

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj do** ▸ **PDF.**
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
4. Wybierz jedną z następujących opcji z listy **Wzorzec PDF**:
   - **Archiwizowanie (CMYK)** — umożliwia utworzenie pliku PDF/A-1b, który jest odpowiedni dla zastosowań archiwizacji. W porównaniu z tradycyjnymi plikami PDF pliki PDF/A-1b nadają się lepiej do długotrwałej archiwizacji dokumentów, ponieważ zawierają więcej informacji i są bardziej niezależne od urządzeń. Pliki PDF/A-1b zawierają czcionki osadzone, kolory niezależne od urządzenia i opis pliku w formacie metadanych XMP. Ten styl PDF zachowuje zarówno kolory dodatkowe, jak i kolory Lab zawarte w oryginalnym dokumencie, ale konwertuje je na inne kolory, na przykład kolory skali szarości czy trybu RGB na kolory trybu CMYK. Dodatkowo styl ten osadza profil kolorów w celu określenia sposobu odzwierciedlenia kolorów CMYK na urządzeniu renderującym.
   - **Archiwizowanie (RGB)** — podobnie do poprzedniego stylu, opcja ta umożliwia tworzenie plików PDF/A-1b zachowujących kolory rozbarwiane i kolory Lab. Pozostałe kolory są konwertowane na kolory trybu RGB.
   - **Bieżące ustawienia obrazu próbnego** — stosuje w pliku PDF profil obrazu próbnego kolorów.
   - **Rozpowszechnianie dokumentu** — tworzy plik PDF, który można wydrukować na drukarce laserowej lub biurowej; jest on odpowiedni dla dokumentów ogólnego przeznaczenia. Styl ten umożliwia stosowanie kompresji map bitowych JPEG oraz dołączanie zakładek i hiperłączy.
   - **Edycja** — tworzy wysokiej jakości plik PDF przeznaczony dla drukarki laserowej lub kopiarki cyfrowej. Ten styl umożliwia stosowanie kompresji LZW, osadzanie czcionek oraz dołączanie hiperłączy, zakładek i miniatur. Wyświetla wszystkie czcionki, wszystkie obrazki w pełnej rozdzielczości oraz hiperłącza pliku PDF, aby można go było modyfikować później.
   - **PDF/X-1a** — umożliwia stosowanie kompresji map bitowych ZIP, przekształca wszystkie obiekty w docelową przestrzeń kolorów CMYK.
   - **PDF/X-3** — ten styl jest zbiorem nadrzędnym stylu PDF/X-1a. Dopuszcza stosowanie danych w modelu kolorów CMYK i innych niż CMYK (np. Lab lub skali szarości) w pliku PDF.
   - **Ustawienia drukarskie** — umożliwia stosowanie kompresji map bitowych ZIP osadzanie czcionek oraz zachowywanie informacji o kolorach dodatkowych, używanych przy druku o wysokiej jakości. Zaleca się, aby przed przygotowaniem pliku PDF do druku skontaktować się z drukarnią w celu sprawdzenia zalecanych ustawień.
   - **Internet** — tworzy plik PDF przeznaczony do wyświetlania w Internecie, np. plik PDF do rozpowszechniania za pomocą poczty elektronicznej lub publikowania na stronach WWW. Ten styl umożliwia stosowanie kompresji map bitowych JPEG, kompresuje tekst i zawiera hiperłącza.
5. Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.

   Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
6. W obszarze **Zakres** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Wszystkie strony** — eksportuje aktywny dokument
   - **Zaznaczenie** — eksportuje zaznaczone obiekty.
   - **Bieżąca strona** — eksportuje aktywną stronę.
   - **Strony** — eksportuje określone strony.
7. W obszarze **Rozmiar strony** wybierz jedną z poniższych opcji:
   - **Jak zdefiniowano w dokumencie** — stosuje rozmiar strony zdefiniowany w dokumencie.
   - **Na podstawie zaznaczonych obiektów** — umożliwia określenie rozmiaru strony według rozmiaru obiektów na stronie.
8. Kliknij przycisk **OK**.
9. Kliknij przycisk **Zapisz**.



Aby utworzyć plik PDF do celów archiwizacji, który będzie zgodny ze standardem PDF/A-1b, należy umożliwić osadzenie wszystkich czcionek w dokumencie. Aby sprawdzić czcionki, których nie można osadzić, wyświetl podsumowanie analizy pliku PDF. Więcej informacji na temat wyświetlania analizy można znaleźć w sekcji „Aby wyświetlić podsumowanie analizy wstępnej

dla pliku PDF" na stronie 940. Można zastąpić czcionki, których osadzenie nie jest możliwe, a także skonwertować cały tekst na krzywe, zaznaczając pole wyboru **Eksportuj wszystkie teksty jako krzywe** na stronie **Obiekty** okna dialogowego **Ustawienia publikowania jako PDF**.

Jeżeli dokument zawiera model 3D, w oknie dialogowym **Publikuj jako PDF** kliknij przycisk **Ustawienia PDF**, a następnie z listy **Zgodność** wybierz opcję **Acrobat 8.0** lub nowszy, aby zagwarantować interaktywność osadzonego modelu 3D w programach do odczytywania plików PDF.

Możliwość osadzenia danej czcionki można sprawdzić przez wyświetlenie informacji o jej licencji oraz ograniczeniach osadzania za pomocą darmowego narzędzia, takiego jak narzędzie właściwości rozszerzeń czcionek dostępne w witrynie firmy Microsoft.

Aby utworzyć wzorzec PDF

1. Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
5. Określ ustawienia w oknie dialogowym **Ustawienia PDF**.
6. Kliknij kartę **Ogólne**.
7. Wybierz **Zapisz bieżące ustawienia jako wzorzec** z pola listy **Wzorzec PDF**.
8. Wpisz nazwę stylu w polu **Zapisz wzorzec PDF jako**.
9. Kliknij przycisk **OK**.
10. Kliknij przycisk **Zapisz**.



Aby usunąć styl PDF, zaznacz go, a następnie kliknij przycisk **Usuń wzorzec PDF** z listy **Wzorzec PDF**.

Aby edytować wzorzec PDF

1. Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
5. Określ ustawienia w oknie dialogowym **Ustawienia PDF**.
6. Kliknij kartę **Ogólne**.
7. Wybierz **Zapisz bieżące ustawienia jako wzorzec** z pola listy **Wzorzec PDF**.
8. Na liście **Zapisz wzorzec PDF jako** wybierz styl, który chcesz edytować.
9. Kliknij przycisk **OK**.
10. Kliknij przycisk **Zapisz**.



Zapisanie zmian wprowadzonych w ustawieniach gotowego wzorca spowoduje zastąpienie ustawień oryginalnych. Aby tego uniknąć, należy zapisać zmiany ustawień gotowego wzorca pod nową nazwą.

Hiperłącza PDF, zakładki i miniatury

Do pliku PDF można dołączać hiperłącza, zakładki oraz miniatury. Hiperłącza służą jako odsyłacze do stron lub adresów internetowych. Zakładki umożliwiają utworzenie łącza do określonego obszaru w pliku PDF. Można określić, czy zakładki i miniatury mają być wyświetlane w programach Adobe Acrobat i Acrobat Reader bezpośrednio po otwarciu pliku PDF.

Więcej informacji na temat przypisywania hiperłączy i zakładek można znaleźć w sekcji „Zakładki i hiperłącza” na stronie 916.

Aby dołączyć hiperłącza, zakładki i miniatury do plików PDF

1. Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
   Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
5. Kliknij kartę **Dokument**.
6. Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
   - **Dołącz hiperłącza**
   - **Generuj zakładki**
   - **Generuj miniatury**

   Aby po otwarciu dokumentu wyświetlane były zakładki lub miniatury, włącz przycisk **Zakładki** lub **Miniatury** w obszarze **Przy otwieraniu wyświetl**.
7. Kliknij przycisk **OK**.
8. Kliknij przycisk **Zapisz**.

Komentarze w plikach PDF

Jeśli dokument zawiera komentarze, można je wyłączyć z eksportowanego pliku PDF lub zachować. Domyślnie niektóre wzorce PDF, takie jak Przygotowanie do druku, Archiwizowanie i PDF/X, wyłączają komentarze z plików PDF; inne wzorce, takie jak Rozpowszechnianie dokumentu, Edytowanie i Internet, włączają komentarze w plikach PDF.

Aby włączyć lub wyłączyć komentarze

1. Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik i wprowadź nazwę pliku.
3. Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
   Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
4. Kliknij kartę **Dokument**.
5. Włącz lub wyłącz opcję **Włącz komentarze**.
6. Kliknij przycisk **OK**.
7. Kliknij przycisk **Zapisz**.

Zmniejszanie rozmiaru pliku PDF

Aby zmniejszyć rozmiar pliku PDF, można przeprowadzić kompresję map bitowych, tekstu i rysunków kreskowych. Mapy bitowe można kompresować jednym z algorytmów: JPEG, LZW i ZIP. Mapy bitowe kompresowane algorytmem JPEG odznaczają się jakością w przedziale od 100% (wysoka jakość, mała kompresja) do 1% (niższa jakość, większa kompresja). Im wyższa jest jakość obrazka, tym większy jest rozmiar pliku.

Inną metodą zredukowania rozmiaru pliku PDF jest zmniejszenie rozdzielczości określane niezależnie dla kolorowych map bitowych, map bitowych w skali szarości oraz monochromatycznych.

Innym sposobem zmniejszenia rozmiaru pliku PDF jest wykluczenie obiektów, które nie znajdują się na stronie rysunku. Większość przeglądarek PDF nie wyświetla takich obiektów, ale informacje o nich są przechowywane w pliku PDF, co zwiększa jego rozmiar.

Aby ustawić kompresję map bitowych w pliku PDF

1. Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
   Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
5. Kliknij kartę **Obiekty**.
6. Wybierz jedną z następujących pozycji z listy **Typ kompresji**:
   - **Brak**
   - **LZW**
   - **JPEG**
   - **ZIP**
7. Kliknij przycisk **OK**.
8. Kliknij przycisk **Zapisz**.



Wybór kompresji **JPEG** umożliwia określenie jakości kompresji poprzez przeciąganie suwaka **Jakość JPEG**.

Aby skompresować tekst i rysunki kreskowe w pliku PDF

1. Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Wpisz nazwę pliku w polu **Zapisz jako**.
4. Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
   Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
5. Kliknij kartę **Obiekty**.
6. Zaznacz pole wyboru **Kompresuj tekst i rysunki kreskowe**.
7. Kliknij przycisk **OK**.
8. Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby zmniejszyć rozdzielczość map bitowych w pliku PDF

1. Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
   Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
5. Kliknij kartę **Obiekty**.
6. Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru i wpisz wartość w odpowiednim polu:
   - **Kolor**
   - **Skala szarości**
   - **Monochromatyczne**
7. Kliknij przycisk **OK**.
8. Kliknij przycisk **Zapisz**.

Wykluczanie obiektów spoza strony rysunku z pliku PDF

1. Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Wpisz nazwę pliku w polu **Zapisz jako**.
4. Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
   Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
5. Kliknij kartę **Ogólne**.
6. Zaznacz pole wyboru **Eksportuj tylko obiekty na stronie**.
7. Kliknij przycisk **OK**.
8. Kliknij przycisk **Zapisz**.



Wszystkie obiekty znajdujące się tylko częściowo na stronie, z wyjątkiem obiektów tekstowych i wypełnienia siatkowego, zostaną przycięte w celu usunięcia obszarów znajdujących się poza stroną.

Praca z tekstem i czcionkami w plikach PDF

Można określić sposób wyświetlania tekstu w pliku PDF, ustawiając opcje tekstu i czcionek.

W pliku PDF można osadzić czcionki. Osadzenie powoduje zwiększenie rozmiaru pliku, lecz dzięki temu przenoszenie pliku PDF jest bardziej elastyczne, ponieważ w celu jego wyświetlenia czcionki nie muszą być zainstalowane w innych systemach. Osadzenie 14 czcionek podstawowych powoduje dodanie ich do pliku PDF, co pozwala wyeliminować różnice pomiędzy czcionkami w różnych systemach. 14 podstawowych czcionek to czcionki zainstalowane we wszystkich urządzeniach postscriptowych.

Można także przekształcić czcionki TrueType w czcionki Type 1, lecz może to powodować zwiększenie rozmiaru pliku, jeśli w dokumencie użyto wielu krojów czcionek. Jeśli w dokumencie wykorzystano tylko kilka znaków (na przykład litery od A do E), podczas konwersji czcionek można zmniejszyć rozmiar pliku poprzez utworzenie podzbioru znaków czcionki Type 1. Można też utworzyć podzbiór procentowy użytych znaków. Na przykład można utworzyć podzbiór zawierający 50 procent znaków danej czcionki. Jeżeli liczba znaków użytych w dokumencie przekracza 50 procent, osadzony zostanie pełny zestaw znaków. Jeżeli liczba znaków w dokumencie nie przekracza 50 procent, osadzone zostaną tylko użyte znaki.

Należy pamiętać, że czcionki Type 1 są uważane za przestarzałe w branży czcionek i zostały zastąpione formatami TrueType i OpenType. Przewiduje się, że większość systemów operacyjnych przejdzie na nowsze technologie czcionek, co spowoduje wycofanie formatu Type 1. Aby uniknąć potencjalnych problemów z tekstem w dokumentach, zaleca się zastąpienie czcionek Type 1 czcionkami TrueType (TTF) lub OpenType (OTF). Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcjach „Materiały pomocnicze: Czcionki Type 1” na stronie 689 i „Czcionki zastępcze” na stronie 680.

Problemy związane z różnicą czcionek na różnych komputerach można wyeliminować, eksportując tekst w postaci krzywych. Jeśli w dokumencie użyto na przykład rzadko spotykanych znaków, korzystne może być przekształcenie tekstu w krzywe. Eksportowanie tekstu w postaci krzywych zwiększa stopień złożoności pliku i może powiększyć jego rozmiar. W przypadku dokumentów ogólnego przeznaczenia korzystniej jest osadzić czcionki w dokumencie, niż przekształcić tekst w krzywe.

Aby osadzić czcionki w pliku PDF

1. Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
   Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
5. Kliknij kartę **Obiekty**.

6 Zaznacz pole wyboru **Osadź czcionki w dokumencie**.
Jeśli w pliku PDF mają być również osadzone czcionki podstawowe, zaznacz pole wyboru **Osadź 14 podstawowych czcionek**.
7 Kliknij przycisk **OK**.
8 Kliknij przycisk **Zapisz**.



Zaznaczenie pola wyboru **Osadź 14 podstawowych czcionek** powoduje zwiększenie rozmiaru pliku i wobec tego nie jest zalecane w przypadku publikowania dokumentów w Internecie.

Aby przekształcić czcionki TrueType w czcionki Type 1

1 Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.
2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3 W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
4 Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
5 Kliknij kartę **Obiekty**.
6 Zaznacz pole wyboru **Przekształć czcionki TrueType w Type 1**.
Rozmiar pliku można zmniejszyć, definiując podzbiór znaków czcionek przez zaznaczenie pola wyboru **Użyj podzbioru dla czcionek** oraz wpisanie wartości procentowej użytych znaków w polu **%**.
7 Kliknij przycisk **OK**.
8 Kliknij przycisk **Zapisz**.



Jeśli zostanie utworzony podzbiór czcionek, niektóre znaki czcionki mogą nie być dostępne w pliku podczas edytowania pliku PDF w programie Adobe Acrobat.

Aby wyeksportować tekst w postaci krzywych

1 Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.
2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3 W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
4 Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
5 Kliknij kartę **Obiekty**.
6 Zaznacz pole wyboru **Eksportuj wszystkie teksty jako krzywe**.
7 Kliknij przycisk **OK**.
8 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Kodowanie plików PDF

Formaty ASCII i binarny to formaty kodowania dokumentów. Publikując plik w formacie PDF, można wybrać opcję eksportowania plików w formacie ASCII lub binarnym. Plik w standardzie ASCII jest w pełni przenośny między różnymi platformami. Pliki binarne są z reguły mniejsze, lecz mają ograniczoną przenośność, ponieważ niektóre platformy ich nie obsługują.

Aby określić format kodowania plików PDF

1 Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.

2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3 W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
4 Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
5 Kliknij kartę **Dokument**.
6 Włącz jedną z następujących opcji:
- **ASCII 85**
- **Binarne**

7 Kliknij przycisk **OK**.
8 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Przeglądanie opcji plików EPS

Pliki EPS są plikami postscriptowymi osadzonymi w dokumencie. Można określić sposób wyświetlania plików EPS (Encapsulated PostScript) w dokumencie PDF. Opcja **PostScript** umożliwia dołączenie obrazków o wysokiej rozdzielczości do dokumentu PDF, lecz nie umożliwia ich wyświetlania w programie Adobe Acrobat. Opcja **Podgląd** umożliwia dołączenie obrazków o wysokiej rozdzielczości do pliku PDF i powoduje wyświetlenie obrazków w programie Adobe Acrobat jako map bitowych o niskiej rozdzielczości.

Aby wybrać opcję wyświetlania plików EPS

1 Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.
2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3 W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
4 Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
5 Kliknij kartę **Obiekty**.
6 Wybierz jedną z następujących opcji z listy **Pliki EPS**:
- **PostScript** — dołącza obrazki o wysokiej rozdzielczości w dokumencie PDF, lecz nie umożliwia ich wyświetlania.
- **Podgląd** — dołącza obrazki o wysokiej rozdzielczości w pliku PDF i powoduje wyświetlenie obrazków jako map bitowych o niskiej rozdzielczości.

7 Kliknij przycisk **OK**.
8 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Opcje zarządzania kolorami pliku PDF

Można określić opcje zarządzania kolorami w celu eksportowania plików do formatu PDF. Można także wybrać profil kolorów lub nie zmieniać oryginalnej przestrzeni kolorów obiektów. Ponadto można osadzić profil koloru w pliku PDF.

Jeśli w danym pliku występują kolory dodatkowe, można je zachować lub dokonać ich przekształcenia w kolory rozbarwiane, tak aby plik utworzył cztery płyty do wydruków CMYK.

Aby eksportować pliki do formatu PDF w celu przeprowadzenia korekty ekranowej dokumentu, można zastosować ustawienia obrazowania próbnego kolorów w dokumencie. Ponadto można wybrać dodatkowe opcje korekty ekranowej, np. umożliwiające zachowanie nadrukowań z dokumentu i nadrukowań czerni.

Aby określić opcje zarządzania kolorami w celu eksportowania plików PDF

1 Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.
2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.

4 Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.

5 Kliknij kartę **Kolor**.

6 Włącz opcję **Kolor dokumentu**.

7 Wybierz opcję profilu koloru z listy **Wyprowadzaj kolory jako**:
- **RGB**
- **CMYK**
- **Skala szarości**
- **Rodzimy**

8 Kliknij przycisk **OK**.

9 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Można również

Zastosować profil obrazu próbnego kolorów w pliku PDF	Zaznacz opcję **Kolory próbne**.
Przekształcić wszystkie kolory dodatkowe zastosowane w dokumencie w wybrany profil kolorów	Zaznacz pole wyboru **Przekształć kolory dodatkowe w**.
Osadzić profil koloru w pliku PDF	Zaznacz pole wyboru **Osadź profil kolorów**.
Symulować wyświetlanie nadruków — przydatne podczas korekty ekranowej dokumentu	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj nadrukowania z dokumentu**.
Włączyć nadrukowywanie czerni	Zaznacz pole wyboru **Czarny zawsze nadrukowany**.



W przypadku wybrania opcji **Rodzimy** dostępnej na liście **Wyprowadzaj kolory jako** w pliku PDF są wyświetlane lub osadzane maksymalnie trzy przestrzenie kolorów.

Opcje zabezpieczania pliku PDF

Można ustawiać opcje zabezpieczeń tworzonych plików PDF. Opcje zabezpieczeń pozwalają na kontrolę możliwości i stopnia dostępu do pliku PDF, a także jego edycji i reprodukcji podczas przeglądania w programie Adobe Reader.

Dostępny poziom zabezpieczeń jest również uzależniony od wersji programu Adobe Reader użytej do utworzenia pliku PDF. Zabezpieczenia dostępne w programie Adobe Reader z czasem ulegały zwiększeniu. Przykładowo zapisanie pliku PDF w formacie programu Adobe Reader 6 lub starszym umożliwia wybranie standardowego kodowania, wersja 8 zapewnia już kodowanie 128-bitowe, a wersja 9 — 256-bitowe. Więcej informacji na temat wybierania wersji można znaleźć w sekcji „Optymalizowanie plików PDF” na stronie 939.

Opcjami zabezpieczeń można sterować za pomocą dwóch haseł: hasła uprawnień i hasła otwierania.

Hasło uprawnień to hasło główne, umożliwiające kontrolę możliwości drukowania, edytowania i kopiowania pliku. Na przykład użytkownik będący właścicielem pliku może chronić jego integralność, ustawiając uprawnienia w taki sposób, aby edycja pliku nie była możliwa.

Można również ustawić hasło otwierania, które umożliwia kontrolę możliwości dostępu do pliku. Hasło otwierania można na przykład ustawić, jeśli dany plik zawiera ważne informacje i wymagane jest ograniczenie liczby użytkowników, którzy będą mogli go przeglądać. Nie zaleca się ustawiania hasła otwierania bez ustanowienia hasła uprawnień, gdyż w takim wypadku użytkownicy mieliby nieograniczony dostęp do pliku PDF, łącznie z możliwością ustawienia nowego hasła.

Opcje zabezpieczeń są stosowane podczas zapisywania pliku PDF. Ustawienia te można wyświetlić po otwarciu pliku PDF w programie Adobe Acrobat.

Aby otworzyć i dokonać edycji pliku PDF, należy wprowadzić hasło uprawnień (lub hasło otwierania, jeśli nie ustawiono hasła uprawnień). Informacje na temat otwierania i importowania plików PDF można znaleźć w sekcji „Adobe Portable Document Format (PDF)” na stronie 962.

Aby ustawić uprawnienia do pliku PDF

1. Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
   Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
5. Kliknij kartę **Zabezpieczenia**.
6. Zaznacz pole wyboru **Hasło uprawnień**.
7. Wpisz hasło w polu **Hasło**.
8. Wpisz hasło ponownie w polu **Potwierdź hasło**.
9. W polu **Uprawnienia do drukowania** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Brak** — umożliwia użytkownikom wyświetlanie pliku PDF na ekranie, lecz zapobiega jego drukowaniu.
   - **Niska rozdzielczość** — umożliwia użytkownikom drukowanie pliku PDF w niskiej rozdzielczości. Opcja ta jest dostępna dla plików PDF zgodnych z programem Adobe Acrobat w wersji 5 lub nowszej.
   - **Wysoka rozdzielczość** — umożliwia użytkownikom drukowanie pliku PDF w wysokiej rozdzielczości.
10. W polu **Uprawnienia do edytowania** wybierz jedną z następujących opcji:
    - **Brak** — zapobiega edycji pliku PDF przez użytkowników.
    - **Wstaw, usuń i obróć strony** — umożliwia użytkownikowi wstawianie, usuwanie i obracanie stron podczas edycji pliku PDF. Opcja ta jest dostępna dla plików PDF zgodnych z programem Adobe Acrobat w wersji 5 lub nowszej.
    - **Wszystko z wyjątkiem wydobywania stron** — pozwala użytkownikom na edycję pliku PDF, lecz zapobiega usuwaniu z niego stron.

    Aby umożliwić kopiowanie zawartości pliku PDF do innych dokumentów, należy zaznaczyć pole wyboru **Włącz możliwość kopiowania treści**.
11. Kliknij przycisk **OK**.
12. Kliknij przycisk **Zapisz**.



Hasło uprawnień to hasło główne dokumentu. Może ono zostać użyte przez właściciela pliku w celu ustawiania uprawnień oraz otwierania pliku, jeśli ustawiono hasło otwierania.

Niektóre opcje zgodności plików PDF, takie jak **PDF/X-3** i **PDF/A-1b**, nie umożliwiają ustawiania uprawnień dla plików PDF. W przypadku wybrania takiej opcji zgodności wyłączane są wszystkie opcje na stronie **Zabezpieczenia**. Aby zmienić opcję zgodności, zapoznaj się z sekcją „Aby wybrać opcję zgodności” na stronie 939.

Aby ustawić hasło użytkownika dla pliku PDF

1. Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.

4 Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.

5 Kliknij kartę **Zabezpieczenia**.

6 Zaznacz pole wyboru **Hasło otwierania**.

7 Wpisz hasło w polu **Hasło**.

8 Wpisz hasło ponownie w polu **Potwierdź hasło**.

9 Kliknij przycisk **OK**.

10 Kliknij przycisk **Zapisz**.



Jeśli ustawiono hasło otwierania, zalecane jest także ustawienie hasła uprawnień.

Optymalizowanie plików PDF

Można zoptymalizować pliki PDF dla różnych wersji programu Adobe Acrobat lub Acrobat Reader, wybierając opcje zgodności odpowiadające typowi programu używanego przez odbiorców pliku PDF. W programie CorelDRAW, można wybrać jedną z poniższych opcji zgodności: Acrobat 4.0, Acrobat 5.0, Acrobat 6.0, Acrobat 8.0, Acrobat 9.0, PDF/X-1a, PDF/X-3 lub PDF/A-1b.Dostępne elementy sterujące różnią się w zależności od wybranej opcji zgodności. W przypadku publikacji pliku PDF do szerokiego rozpowszechniania warto wybrać opcję zgodności z wcześniejszymi wersjami, takimi jak program Acrobat 8.0 lub 9.0 w celu zapewnienia możliwości wyświetlenia pliku za pomocą poprzednich wersji programu Acrobat. Jeśli jednak zabezpieczenia stanowią istotną kwestię, można wybrać nowszą wersję, zapewniającą wyższy poziom zabezpieczeń. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Opcje zabezpieczania pliku PDF” na stronie 937.

Wyświetlanie dokumentu PDF w Internecie można zoptymalizować w celu szybszego pobierania pliku PDF.

Jeśli do dokumentu dodano złożone wypełnienia, można przekształcić je w mapy bitowe. Taki proces jest nazywany rasteryzowaniem. Zwiększa to objętość pliku PDF, ale jednocześnie zapewnia poprawne wyświetlanie złożonych wypełnień.

Aby wybrać opcję zgodności

1 Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.

2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.

4 Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.

5 Kliknij kartę **Ogólne**.

6 Z listy **Zgodność** wybierz opcję zgodności.



Aby zachować warstwy i właściwości warstw w publikowanym pliku PDF, należy wybrać opcję dla programu Acrobat 6.0, Acrobat 8.0 lub Acrobat 9.0. Należy zwrócić uwagę na fakt, że warstwy główne nie zostaną zachowane.

Aby zachować przezroczystość w publikowanym pliku PDF, należy wybrać opcję dla programu Acrobat 5.0, Acrobat 6.0, Acrobat 8.0 lub Acrobat 9.0.

Aby zoptymalizować plik PDF do wyświetlania w Internecie

1 Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.

2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.

4 Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.

5 Kliknij kartę **Dokument**.

6 Zaznacz pole wyboru **Optymalizuj pod kątem szybkiego wyświetlania w Internecie**.

Aby przekształcić złożone wypełnienia w mapy bitowe

1 Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.

2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.

4 Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.

5 Kliknij kartę **Obiekty**.

6 Zaznacz pole wyboru **Przekształć złożone wypełnienia w mapy bitowe**.

Podsumowania analizy wstępnej pliku PDF

Przed zapisaniem dokumentu w postaci pliku PDF można skorzystać z funkcji analizy wstępnej, aby znaleźć ewentualne błędy. Funkcja analizy wstępnej sprawdza i wyświetla podsumowanie błędów, potencjalnych problemów oraz propozycje rozwiązań. Domyślnie funkcja analizy wstępnej sprawdza wiele kwestii związanych z formatem PDF, lecz wybrane testy można wyłączyć.

Aby wyświetlić podsumowanie analizy wstępnej dla pliku PDF

1 Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.

2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.

4 Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.

5 Kliknij kartę **Analiza wstępna**.
Jeśli nie występują problemy dotyczące zadań drukowania, wyświetlana jest nazwa karty **Brak problemów**. Jeśli problemy występują, nazwa karty zawiera liczbę znalezionych problemów.

Możesz ograniczyć zakres kwestii sprawdzanych podczas analizy wstępnej, klikając kolejno kartę **Analiza wstępna**, przycisk **Ustawienia** i odznaczyć pola wyboru obok elementów, które powinny zostać wyłączone z analizy wstępnej.



Można zapisać ustawienia, wybierając przycisk **Zapisz bieżące ustawienia jako styl** z listy **Analiza wstępna dla** i wpisując nazwę w polu **Zapisz styl analizy wstępnej jako**.

Przygotowywanie plików PDF dla firmy poligraficznej

Technika OPI (Open Prepress Interface) pozwala na używanie obrazków o niskiej rozdzielczości, które podczas tworzenia ostatecznej wersji dokumentu są zastępowane wersją o wysokiej rozdzielczości. Podczas obróbki tak utworzonego dokumentu w biurze usług poligraficznych serwer OPI zastępuje obrazki o niskiej rozdzielczości obrazkami o wysokiej rozdzielczości.

Znaczniki drukarskie umożliwiają przekazanie do biura usług poligraficznych informacji dotyczących sposobu drukowania. Można określić, które znaczniki drukarskie mają być dołączone do strony. Dostępne są następujące znaczniki drukarskie:

- **Znaczniki cięcia** — określają rozmiar papieru i są widoczne w narożnikach strony. Znaczniki te mogą służyć jako prowadnice podczas przycinania papieru do odpowiedniego formatu. Jeśli na jednym arkuszu drukowanych jest kilka stron (np. dwa wiersze i dwie kolumny), znaczniki cięcia można dodać na zewnętrznych krawędziach strony, co gwarantuje usunięcie wszystkich znaczników w procesie cięcia arkusza, choć można też dodać je do każdego wiersza i każdej kolumny. Spad określa, jak daleko drukowany obrazek wystaje poza znaczniki cięcia. Należy pamiętać, że korzystanie ze spadu wymaga użycia papieru o formacie większym od docelowego i że obszar obrazka musi wykraczać poza krawędź docelowej strony dokumentu.
- **Pasery** — ułatwiają rozmieszczanie poszczególnych klisz, odbitek próbnych i płyt drukarskich w procesie druku wielobarwnego. Elementy te są drukowane na każdym arkuszu wyciągu barwnego.
- **Skala densytometryczna** — grupa kwadratów o różnych odcieniach szarości (od jasnego do ciemnego). Te kwadraty służą do sprawdzania gęstości obrazków rastrowych. Skalę densytometryczną można umieścić w dowolnym miejscu strony. Można także dostosować odcienie szarości wypełniające każdy z siedmiu kwadratów skali.
- **Informacja o pliku** — mogą być drukowane m.in.: profil kolorów, dane rastra, nazwa, data i godzina utworzenia obrazka, numer płyty oraz nazwa zadania.

Aby zachować łącza OPI w pliku PDF

1. Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
   Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
5. Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
6. Zaznacz pole wyboru **Zachowaj łącza OPI**.

Nie włączaj tej opcji, jeśli nie masz pewności, że dany plik PDF będzie używany w połączeniu z serwerem OPI.

Aby dołączyć znaczniki drukarskie do pliku PDF

1. Kliknij **Plik** ▸ **Eksportowanie do formatu PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Ustawienia PDF**.
   Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
5. Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
6. Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
   - **Znaczniki cięcia**
   - **Informacje o pliku**
   - **Pasery**
   - **Skale densytometryczne**

   Aby dołączyć spad, zaznacz pole wyboru **Margines na spad** i w odpowiednim polu wpisz szerokość marginesu na spad.

Na ogół odpowiednia jest wartość marginesu na spad z przedziału od 0,125 do 0,25 cala (lub jego odpowiednika w innych jednostkach miary). Obiekty o wartościach marginesu spoza tego przedziału niepotrzebnie zajmują miejsce i mogą powodować występowanie problemów podczas drukowania wielu stron z marginesami na spad na jednym arkuszu papieru.



Praca z aplikacjami biurowymi

Program CorelDRAW jest w wysokim stopniu zgodny z aplikacjami biurowymi, takimi jak Microsoft Word. Pliki można importować i eksportować między aplikacjami. Można także kopiować oraz wstawiać obiekty z programu CorelDRAW do dokumentów programów biurowych.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Importowanie plików z aplikacji biurowych” (stronie 943)
- „Eksportowanie plików do aplikacji biurowych” (stronie 943)
- „Dodawanie obiektów do dokumentów” (stronie 943)

Importowanie plików z aplikacji biurowych

Program CorelDRAW umożliwia importowanie plików utworzonych w innych aplikacjach. Możesz, przykładowo, zaimportować plik z aplikacji pakietu Microsoft Office lub WordPerfect Office. Więcej informacji na temat importowania plików możesz znaleźć w sekcji „Microsoft Word (DOC, DOCX i RTF) — uwagi techniczne” na stronie 953.

Eksportowanie plików do aplikacji biurowych

Plik możesz też wyeksportować w formacie optymalnym do zastosowania w pakiecie aplikacji biurowych, na przykład Microsoft Office lub WordPerfect.Więcej informacji na temat eksportowania plików z programu CorelDRAW możesz znaleźć w sekcji „Aby wyeksportować plik do formatu Microsoft Office” na stronie 924.

Dodawanie obiektów do dokumentów

Program CorelDRAW umożliwia kopiowanie obiektu i wklejanie go do rysunku. Obiekt możesz też skopiować i umieścić go w dokumencie aplikacji biurowej utworzonym na przykład za pomocą programu Microsoft Word lub WordPerfect.Więcej informacji na temat kopiowania obiektów można znaleźć w sekcji „Kopiowanie, duplikowanie i usuwanie obiektów” na stronie 333.Program Można wstawić obiekt do dokumentu programu lub do dokumentu aplikacji biurowej, na przykład utworzonego w programie Microsoft Word.Więcej informacji na temat wstawiania obiektów do programu CorelDRAW można znaleźć w sekcji „Kreatywne narzędzia i treści” na stronie 109.



Obsługiwane formaty plików

Format pliku definiuje sposób, w jaki aplikacja przechowuje informacje w pliku. Aby wykorzystać plik utworzony w innej aplikacji niż obecnie używana, należy go zaimportować. Analogicznie, aby plik utworzony w danej aplikacji wykorzystać w innej aplikacji, należy go wyeksportować do innego formatu.

Gdy plikowi nadawana jest nazwa, aplikacja automatycznie dodaje do niej rozszerzenie, składające się zazwyczaj z trzech liter (na przykład **.cdr**, **.bmp**, **.tif** lub **.eps**). Rozszerzenie pomaga użytkownikowi i komputerowi rozróżniać pliki o różnych formatach.

Poniższa lista zawiera wszystkie formaty plików używane w tym programie. Nie wszystkie filtry formatów plików są instalowane domyślnie. W przypadku problemów z eksportowaniem lub importowaniem pliku z listy należy zaktualizować instalację pakietu CorelDRAW Graphics Suite. Więcej informacji można znaleźć w sekcji Modyfikowanie i naprawianie instalacji

- „Adobe Illustrator (AI)” (stronie 946)
- „Mapa bitowa systemu Windows (BMP)” (stronie 948)
- „Mapa bitowa systemu OS/2 (BMP)” (stronie 949)
- „Computer Graphics Metafile (CGM)” (stronie 949)
- „CorelDRAW (CDR)” (stronie 950)
- „Corel Presentation Exchange (CMX)” (stronie 951)
- „Corel PHOTO-PAINT (CPT)” (stronie 951)
- „Biblioteka symboli firmy Corel (CSL)” (stronie 952)
- „Zasób wskaźników myszy (CUR)” (stronie 952)
- „Microsoft Word (DOC, DOCX i RTF)” (stronie 952)
- „Microsoft Publisher (PUB)” (stronie 953)
- „AutoCAD Drawing Database (DWG) i AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)” (stronie 954)
- „Encapsulated PostScript (EPS)” (stronie 956)
- „PostScript (PS lub PRN)” (stronie 959)
- „GIF” (stronie 960)
- „Format pliku HEIF (High Efficiency Image File)” (stronie 961)
- „JPEG (JPG)” (stronie 961)
- „PaintBrush (PCX)” (stronie 962)
- „Adobe Portable Document Format (PDF)” (stronie 962)
- „Plik plotera HPGL (PLT)” (stronie 965)
- „Portable Network Graphics (PNG)” (stronie 966)
- „Adobe Photoshop (PSD)” (stronie 967)
- „Corel Painter (RIF)” (stronie 968)
- „Scalable Vector Graphics (SVG)” (stronie 968)

- „TARGA (TGA)” (stronie 971)
- „TIFF” (stronie 972)
- „Pliki Visio (VSD)” (stronie 972)
- „Google Web Picture (WEBP)” (stronie 972)
- „WordPerfect Graphic (WPG)” (stronie 974)
- „Formaty plików RAW z aparatu fotograficznego” (stronie 975)
- „Dodatkowe formaty plików” (stronie 975)
- „Formaty zalecane przy importowaniu grafiki” (stronie 976)
- „Formaty zalecane przy eksportowaniu grafiki” (stronie 977)
- „Uwagi ogólne na temat importowania plików tekstowych” (stronie 977)

Adobe Illustrator (AI)

Format pliku programu Adobe Illustrator (AI) został opracowany przez firmę Adobe Systems Incorporated dla platform Macintosh i Windows. Opiera się on głównie na grafice wektorowej, chociaż najnowsze wersje obejmują również informacje o mapie bitowej.

Można importować pliki AI z przeznaczeniem do wykorzystania w programie CorelDRAW lub eksportować pliki CorelDRAW do formatu AI. Przed wyeksportowaniem dokumentu w postaci pliku AI można skorzystać z funkcji analizy wstępnej, aby znaleźć ewentualne błędy. Funkcja analizy wstępnej sprawdza i wyświetla podsumowanie błędów, potencjalnych problemów oraz propozycje rozwiązań. Domyślnie funkcja analizy wstępnej sprawdza wiele kwestii związanych z formatem AI, lecz wybrane testy można wyłączyć.

Aby zaimportować plik Adobe Illustrator

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Kliknij nazwę pliku.
4. Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.
5. Kliknij stronę rysunku, na którą ma zostać zaimportowany plik.

Aby wyeksportować plik Adobe Illustrator

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Z listy **Format pliku** wybierz pozycję **AI - Plik programu Adobe Illustrator**.
4. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Eksportuj**.
6. Z listy **Zgodność** wybierz format pliku Adobe Illustrator.
7. W obszarze **Zakres eksportu** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Bieżący dokument** — eksportuje aktywny rysunek.
   - **Bieżąca strona** — eksportuje aktywną stronę.
   - **Zaznaczenie** — eksportuje zaznaczone obiekty.
   - **Strony** — eksportuje określone strony (ta opcja jest dostępna tylko w wersji CS 4 i nowszych).
8. W polu **Eksportuj tekst jako** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Krzywe** — umożliwia wyeksportowanie tekstu w postaci krzywych.
   - **Tekst** — umożliwia wyeksportowanie tekstu w postaci znaków, które można edytować.

Można również

Przekształcić obszary przezroczyste w mapy bitowe	W obszarze **Przezroczystość** zaznacz pole wyboru **Zachowaj wygląd i przekształć obszary przezroczyste w mapy bitowe**. (Ta opcja jest dostępna tylko w przypadku wersji 8 i starszych).
Odrzucić obszary przezroczyste i zachować krzywe oraz tekst	W obszarze **Przezroczystość** zaznacz pole wyboru **Zachowaj krzywe i tekst, usuwając efekty przezroczystości**. (Ta opcja jest dostępna tylko w przypadku wersji 8 i starszych).
Przekształcić kontur w obiekt, aby utworzyć zamknięty obiekt bez wypełnienia, który ma kształt konturu	W obszarze **Preferencje** zaznacz pole wyboru **Przekształć kontury w obiekty**.
Przekształcić złożone kontury w krzywe	W obszarze **Preferencje** zaznacz pole wyboru **Symuluj złożone wypełnione krzywe**.
Przekształcić kolory dodatkowe w kolory rozbarwiane	W obszarze **Preferencje** zaznacz pole wyboru **Przekształć kolory dodatkowe w kolory CMYK**.
Osadzić profil kolorów	W obszarze **Preferencje** zaznacz pole wyboru **Osadź profile kolorów**.
Generować podgląd dokumentu w oknie dialogowym Otwórz plik programu Adobe Illustrator	W obszarze **Preferencje** zaznacz pole wyboru **Dołącz obrazy podglądu**.



Po zaznaczeniu pola wyboru **Symuluj złożone wypełnione krzywe** obiekt składający się z krzywych złożonych, np. obiekt przekształcony w krzywe, może podczas eksportowania zostać podzielony na kilka obiektów w celu zmniejszenia jego złożoności.

Odznaczenie pola **Dołącz umieszczone obrazki** i wyeksportowanie pliku powoduje wygenerowanie podczas eksportowania jednego pliku programu Adobe Illustrator i wielu plików EPS. Pliki EPS zawierają oddzielne obiekty i obrazy połączone z plikiem AI. Pliki EPS należy przechowywać wraz z plikiem AI w celu zachowania połączenia z tym plikiem.

Aby wyświetlić podsumowanie analizy wstępnej pliku AI

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Z listy **Format pliku** wybierz pozycję **AI - Plik programu Adobe Illustrator**.
4. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Eksportuj**.
6. W oknie dialogowym **Eksport do formatu Adobe Illustrator** kliknij drugą kartę.

Można ograniczyć zakres kwestii sprawdzanych podczas analizy wstępnej, klikając przycisk **Ustawienia** , klikając dwukrotnie pozycję **Eksport do formatu AI** i odznaczając pola wyboru obok elementów, które powinny zostać wyłączone z analizy.



Można zapisać ustawienia, wybierając przycisk **Zapisz bieżące ustawienia jako styl** z listy **Analiza wstępna dla** i wpisując nazwę w polu **Zapisz styl analizy wstępnej jako**.

Adobe Illustrator (AI) — uwagi techniczne

Importowanie plików AI

- Pliki w formacie AI można importować do programu Adobe Illustrator aż do wersji CS6 włącznie.
- W wypadku plików zapisanych w programie Adobe Illustrator CS lub nowszym tekst można importować jako tekst lub jako krzywe, pod warunkiem, że pliki są zgodne z formatem PDF.
- Utworzone w programie CS5 obiekty z wypełnieniami gradientowymi mogą nie być prawidłowo wyświetlane po zaimportowaniu.
- Programy firmy Corel nie mogą importować plików AI zawierających mapy bitowe połączone jako pliki EPS.
- Grafiki w formacie Adobe Illustrator są importowane do programu jako grupa obiektów. Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Grupa** ▸ **Rozdziel grupę**, aby przetwarzać obiekty w zaimportowanej grafice. Jeśli plik AI zostanie otwarty, a nie zaimportowany, rozdzielanie grupy obiektów nie jest wymagane.
- Filmy w formacie Flash osadzone w plikach AI nie są obsługiwane.
- W przypadku plików w formacie AI CS4, CS5 i CS6 wszystkie plansze są importowane jako pojedyncze strony CorelDRAW. W dokumentach wielostronicowych obiekty ustawione poza stroną są umieszczane na pierwszej stronie dokumentu CorelDRAW.
- Obiekty wypełnione za pomocą grup Kolory globalne (schematy kolorów) są poprawnie wyświetlane w programie CorelDRAW, ale grupy Kolory globalne nie są zachowywane jako style kolorów.
- Symbole, obiekty z deseniem i obiekty, w których zastosowano trójwymiarową głębię lub fazę, są przekształcane na krzywe.
- Obiekty, w których zastosowano efekt wtapiania lub przezroczystości, są w programie CorelDRAW przekształcane z zastosowaniem odpowiedniego efektu soczewki.
- Obiekty, w których zastosowano efekt tekstury, cienia, rozmycia lub pociągnięcia pędzla, są w programie CorelDRAW przekształcane jako obiekty map bitowych.

Eksportowanie plików AI

- Podczas konwersji przy eksportowaniu złożoność obiektów może ulec zwiększeniu, co utrudni ich edytowanie w innych programach do rysowania lub w programie CorelDRAW, jeśli zostaną one zaimportowane ponownie. Aby uniknąć tego problemu, przed wyeksportowaniem zapisuj plik w formacie programu CorelDRAW (CDR), a do edycji używaj zawsze programu CorelDRAW.
- Jeśli jest tworzony plik, który będzie drukowany w innych programach, takich jak Adobe PageMaker, należy go wyeksportować przy użyciu filtru Encapsulated PostScript (EPS), a nie filtru Adobe Illustrator (AI). Filtr Encapsulated PostScript obsługuje więcej efektów graficznych niż filtr Adobe Illustrator i jego użycie daje generalnie lepsze wyniki.
- Większość liniowych i promieniowych wypełnień tonalnych zostaje zachowana. Stożkowe i kwadratowe wypełnienia tonalne są eksportowane w postaci szeregu wypełnionych pasm, co daje efekt podobny do uzyskiwanego w drodze metamorfozy. Liczbę pasm można ustawić, klikając kolejno menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**. Kliknij **Wyświetl** i wpisz liczbę w polu **Podgląd pasm wypełnienia tonalnego**. Maksymalna obsługiwana liczba pasm wynosi 256.
- Podczas eksportowania plików AI z programu w wersji CS i nowszych tekst można eksportować jako tekst.
- Podczas eksportowania wielostronicowych plików programu CorelDRAW do formatu CS4 lub nowszego pojedyncze strony są eksportowane jako plansze. Jako układ plansz jest stosowany format **Rozmieść wg wiersza**.
- Podczas eksportowania wielostronicowych plików programu CorelDRAW do formatu CS4 lub nowszego obiekty umieszczone poza stroną są usuwane.
- Niektóre funkcje OpenType nie są obsługiwane w programie Adobe Illustrator.

Mapa bitowa systemu Windows (BMP)

Format mapy bitowej (BMP) systemu Windows został opracowany jako standard do przedstawiania obrazków jako map bitowych w systemie operacyjnym Windows.

Aby zaimportować plik mapy bitowej

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.

2 Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3 Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **BMP - Mapa bitowa Windows (*.bmp; *.dib; *.rle)**.
4 Kliknij nazwę pliku.
5 Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.
6 Kliknij stronę rysunku.

Aby wyeksportować plik mapy bitowej

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3 Z listy **Zapisz jako typ** wybierz pozycję **BMP - Mapa bitowa Windows**.
4 W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
5 Kliknij przycisk **Eksportuj**.
6 Dostosuj dowolne ustawienie: szerokość, wysokość, rozdzielczość, tryb koloru lub inne.

Mapa bitowa systemu Windows (BMP) — uwagi techniczne

Importowanie plików BMP

- Można importować mapy bitowe systemu Windows zgodne ze specyfikacjami Windows BMP oraz OS/2 BMP.
- Pliki map bitowych systemu Windows mogą być czarno-białe, 16-kolorowe, w skali szarości, z paletą lub w kolorach RGB (24-bitowych) i są drukowane odpowiednio do danej drukarki.
- W stosunku do wszystkich typów map bitowych, z wyjątkiem czarno-białych i w kolorach RGB (24-bitowych), można stosować kompresję RLE (Run-Length Encoding).
- Rozdzielczość może wynosić od 72 do 300 dpi, a nawet więcej, jeśli wybrane zostaną ustawienia niestandardowe.
- Maksymalny rozmiar obrazka wynosi 64 535 × 64 535 pikseli.

Eksportowanie plików BMP

- Ponieważ obrazki rastrowe, takie jak mapy bitowe, są odwzorowywane na stronie piksel po pikselu, to rozdzielczość nie zwiększa się. Jednak mapy bitowe stają się postrzępione wraz z wyraźnym obniżeniem rozdzielczości.

Mapa bitowa systemu OS/2 (BMP)

Ten typ mapy bitowej został opracowany dla systemu operacyjnego OS/2. Format mapy bitowej systemu OS/2 umożliwia zapisywanie obrazków o maksymalnym rozmiarze 64 535 × 64 535 pikseli. W formacie OS/2 stosowana jest kompresja RLE (Run-Length Encoding).

Mapy bitowe (BMP) systemu OS/2 — uwagi techniczne

- Programy firmy Corel obsługują wersje Standard Version 1.3 oraz Enhanced Version 2.0, a także nowsze wersje formatu plików mapy bitowej systemu OS/2.
- W wypadku importowania i eksportowania plików typu BMP programy firmy Corel obsługują następujące głębie kolorów: czarno-biała (1 bit), 256 odcieni szarości (8 bitów), 16 kolorów (4 bity), 256 kolorów (8 bitów) z paletą, głębia kolorów RGB (24 bity).

Computer Graphics Metafile (CGM)

Computer Graphics Metafile (CGM) to otwarty, niezależny od platformy format metapliku stosowany do przechowywania i przenoszenia grafiki dwuwymiarowej. Stosowane są w nim kolory RGB. Pliki CGM mogą zawierać zarówno grafikę wektorową, jak i mapy bitowe, jednak zazwyczaj zawierają tylko jeden z tych typów grafiki; rzadziej oba jednocześnie.

Program CorelDRAW importuje pliki CGM wersji 1, 3 i 4 oraz eksportuje pliki profili w wersji 1, 3 i WebCGM 1.0.

Binarny format plików WebCGM obsługuje hiperłącza, nawigację w dokumencie, struktury obrazów i warstwy oraz wyszukiwanie zawartości obrazów WebCGM. Ponadto format ten obsługuje tekst w formacie Unicode oraz czcionki HTML. Profil WebCGM jest powszechnie używany w internetowych dokumentach elektronicznych.

Aby zaimportować plik CGM

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Kliknij nazwę pliku.
4. Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.

Aby wyeksportować plik CGM

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Z listy **Format pliku** wybierz pozycję **CGM - Metaplik grafiki komputerowej**.
4. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Eksportuj**.
6. W oknie dialogowym **Eksport do formatu CGM** wybierz wersję z listy **Wersja**.

Computer Graphics Metafile (CGM): uwagi techniczne

Importowanie plików CGM

- W programie CorelDRAW można importować pliki CGM w wersji 1, 3 i 4.
- W filtrze CGM akceptowane są wyłącznie znaczniki obsługiwane w standardzie formatu CGM. Znaczniki niestandardowe, używane tylko w niektórych aplikacjach, są ignorowane.
- Tekst jest dostępny do edycji, pod warunkiem że podczas eksportowania z programu źródłowego określono odpowiednie opcje tekstu. Wyświetlany krój czcionki może nie odpowiadać krojowi używanemu w programie źródłowym, jednak w programie firmy Corel krój można łatwo poprawić.
- Jeśli plik CGM zawiera czcionkę, której nie ma na komputerze użytkownika, okno dialogowe Zastępowanie czcionek PANOSE umożliwia użytkownikowi zamianę danej czcionki na inną.

Eksportowanie plików CGM

- Z programu CorelDRAW można eksportować pliki CGM w wersji 1 i 3 oraz WebCGM w wersji 1.0.
- Pliki CGM mogą zostać zapisane w formacie tekstowym lub binarnym, pod warunkiem, że wybrany profil obsługuje kodowanie tekstu. Pliki zakodowane tekstowo można otworzyć w edytorze tekstów ASCII.
- Tekstury postscriptowe są przekształcane w krzywe.

CorelDRAW (CDR)

Pliki CorelDRAW (CDR) to przede wszystkim rysunki oparte na grafice wektorowej. Wektory definiują rysunek jako listę elementarnych obiektów graficznych (prostokątów, linii, tekstu, łuków i elips). Wektory są odwzorowywane na stronie punkt po punkcie, tak że oryginalny obrazek nie zostaje zniekształcony przy zmianie rozmiaru grafiki wektorowej.

Grafika wektorowa jest edytowana w aplikacjach służących do projektowania grafiki (np. w programie CorelDRAW), jednak można ją edytować również w aplikacjach do edycji obrazów rastrowych (np. w programie Corel PHOTO-PAINT). W programach DTP można wykorzystywać różne formaty obrazków wektorowych.

Aby zaimportować plik CorelDRAW

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.

3 Kliknij nazwę pliku.
4 Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.
5 Kliknij stronę rysunku.

CorelDRAW (CDR) — uwagi techniczne

- Zaimportowane pliki w formacie CorelDRAWsą importowane jako grupaobiektów. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Grupa** ▸ **Rozdziel grupę**, aby przetwarzać poszczególne obiekty w zaimportowanej grafice.

Corel Presentation Exchange (CMX)

Corel Presentation Exchange (CMX) to format metapliku, który obejmuje mapy bitowe i grafikę wektorową oraz pełny zakres kolorów PANTONE, RGB i CMYK. Pliki zapisane w formacie CMX można otwierać i edytować w innych aplikacjach firmy Corel.

Aby zaimportować plik Corel Presentation Exchange

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2 Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3 Kliknij nazwę pliku.
4 Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.
5 Kliknij stronę rysunku.

Aby wyeksportować plik Corel Presentation Exchange

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3 Wybierz jedną z następujących pozycji z listy **Format pliku**:
   - **CMX - Corel Presentation Exchange** — dla wersji 16.0 lub nowszej
   - **CMX - Corel Presentation Exchange legacy** — dla wersji 15.0 lub starszej
4 W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
5 Kliknij przycisk **Eksportuj**.

Corel Presentation Exchange (CMX) — uwagi techniczne

- Obsługiwane są następujące wersje: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, X3, X4, X5 i X6.

Corel PHOTO-PAINT (CPT)

Pliki zapisane w formacie Corel PHOTO-PAINT (CPT) to mapy bitowe, w których kształty przedstawiane są za pomocą pikseli układających się w obrazek. Przy zapisywaniu grafiki w formacie Corel PHOTO-PAINT maski, obiekty pływające i soczewki są zapisywane razem z obrazkiem. CorelDRAW W programie można importować i eksportować pliki w formacie Corel PHOTO-PAINT, w tym pliki zawierające informacje o kolorach i skali szarości.

Aby wyeksportować plik Corel PHOTO-PAINT

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3 Z listy **Format pliku** wybierz pozycję **CPT - Obrazek Corel PHOTO-PAINT**.
4 W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.

5 Kliknij przycisk **Eksportuj**.

6 Dostosuj dowolne ustawienie: szerokość, wysokość, rozdzielczość, tryb koloru lub inne.



Warstwy obrazka CorelDRAW można wyeksportować jako obiekty w pliku w formacie CPT

Możliwe jest eksportowanie do obrazka z przezroczystym tłem.

Corel PHOTO-PAINT (CPT) — uwagi techniczne

- Ten filtr jest dostępny w programach CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT i Corel DESIGNER.
- Pliki programu Corel PHOTO-PAINT mogą być czarno-białe, w skali szarości, z paletą, w kolorach CMYK (32-bitowych), w kolorach RGB (24-bitowych) lub w kolorach Lab.

Biblioteka symboli firmy Corel (CSL)

Pliki biblioteki symboli firmy Corel (CSL) służą do przechowywania symboli używanych w innych plikach.

Pliki biblioteki symboli firmy Corel (CSL) można przechowywać lokalnie lub w sieci, co ułatwia wdrażanie kolekcji symboli i zarządzanie nimi.

Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Kolekcje i biblioteki symboli” na stronie 404.

Zasób wskaźników myszy (CUR)

Format plików zasobów wskaźników myszy Windows 3.x/NT (**.cur**) służy do tworzenia wskaźników w interfejsach systemów Windows 3.1, Windows NT i Windows 95. Obsługuje on elementy graficzne wskaźnika wykorzystywane we wskaźnikach ekranowych systemu Windows. Można wybrać kolor dla masek przezroczystych i dopełnionych.

Format pliku zasobów wskaźników myszy systemu Windows 3.x/NT umożliwia zapisywanie obrazków o maksymalnym rozmiarze 32 × 32 piksele.

Zasób wskaźników myszy (CUR) — uwagi techniczne

- W wypadku importowania plików **.cur** programy firmy Corel obsługują następujące głębie kolorów: czarno-biała (1 bit), 16 kolorów (4 bity) z paletą, 256 kolorów (8 bitów) z paletą.

Microsoft Word (DOC, DOCX i RTF)

Można importować następujące pliki programu Microsoft Word:

- pliki dokumentów Microsoft Word (DOC) z wersji 97, 2000, 2002 i 2003. Można poza tym zapisywać pliki w formacie DOC z programów MS Word 2007 i 2010.
- Pliki Microsoft Word Open XML Document (DOCX). Ten format pliku jest oparty na języku Open XML i korzysta z kompresji ZIP. Został wprowadzony w programie Microsoft Word 2007.
- Pliki Rich Text Format (RTF). Rich Text Format (RTF) to format tekstowy umożliwiający przechowywanie zwykłego tekstu wraz z formatowaniem, na przykład pogrubieniem. Gdy plik RTF jest importowany do programu CorelDRAW, przenoszone są tekst i cała osadzona grafika WMF (Windows Metafile Format). Jednak elementy graficzne nie są przenoszone w wypadku plików RTF wyeksportowanych z programu Corel DESIGNER.

Aby zaimportować plik Microsoft Word

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.

2 Z listy **Wszystkie formaty plików** wybierz pozycję **DOC, DOCX - MS Word** lub **RTF - Tekst sformatowany**.

3 Wybierz dysk i folder, w którym przechowywany jest plik.

4 Kliknij nazwę pliku.

5 Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.

6 W oknie dialogowym **Importowanie/wklejanie tekstu** można wybrać opcję zachowania lub odrzucenia formatowania tekstu. Tabele można zaimportować jako tabele lub jako tekst.

7 Ustaw wskaźnik importowania  w oknie rysunku i kliknij.



Importowany tekst można umiejscowić w polu tekstu akapitowego, definiując je markizą wykreśloną przeciągnięciem myszy, lecz można go również umiejscowić w położeniu domyślnym, naciskając **klawisz spacji**.

Microsoft Word (DOC, DOCX i RTF) — uwagi techniczne

Importowanie plików DOC, DOCX i RTF

- Obsługiwane są następujące wersje programu Microsoft Word: Microsoft Word 97-2007, Microsoft Word dla Windows 6/7, Microsoft Word dla Windows 2.x, Microsoft Word 3.0, 4.0, 5.0 oraz 5.5.
- Obsługiwana jest metoda budowania indeksów w programie Microsoft Word na podstawie osadzania pól, natomiast nie jest obsługiwana metoda budowania indeksów oparta na przyjmowanym stylu.
- Czcionki w importowanym pliku program firmy Corel zastępuje takimi samymi lub podobnymi, zależnie od tego, jakie czcionki są zainstalowane na komputerze. Jednak styl tekstu Normalny w programie Microsoft Word jest przekształcany w domyślny styl tekstu. Aby ustawić domyślny styl tekstu, należy kliknąć kolejno pozycje menu **CorelDRAW** ▸ **Zapisz ustawienia jako domyślne**. W opcji **Style dokumentu**, zaznacz pole wyboru **Style**.
- Gdy tylko jest to możliwe, znaki dostępne w zestawach „Symbol” lub „MS Linedraw” są automatycznie zamieniane na odpowiadające im znaki zestawu systemu Windows.
- W wypadku większości czcionek stosowane są odstępy proporcjonalne, co wpływa na zmianę układu importowanego tekstu. W rezultacie miękkie znaki końca wiersza i końca strony występują często w nowych miejscach, jeżeli następuje zmiana na czcionkę o stałym odstępie lub nieskalowalną.
- Podczas importowania tekstu nie jest uwzględniany rozmiar strony oryginalnego dokumentu. Tekst jest dopasowywany do rozmiaru bieżącej strony, co może mieć wpływ na jego rozmieszczenie.
- Jeśli tabela ma długość większą niż strona bieżąca, dane tabeli są kontynuowane niżej i poza stroną.
- Tabele zagnieżdżone nie są w pełni obsługiwane. Tekst w tabeli zagnieżdżonej wyświetlany jest w polu tekstowym komórki najwyższego poziomu tabeli jako sam tekst (bez linii ograniczających).
- Zagnieżdżone znaki wypunktowania nie są w pełni obsługiwane.
- Obiekty i wykresy nie są obsługiwane.
- Równania nie są zachowywane — dane i wyniki mogą zostać zachowane (jako niepołączone).
- Kierunek tekstu nie jest zachowany.

Microsoft Publisher (PUB)

Microsoft Publisher (PUB) to rodzimy format plików tworzonych w programie Microsoft Publisher — aplikacji stanowiącej część pakietu Microsoft Office, używanej do tworzenia publikacji i materiałów marketingowych.

Microsoft Publisher (PUB) — uwagi techniczne

- CorelDRAW można importować pliki programu Microsoft Publisher z wersji 2002, 2003, 2007 i 2010.
- Eksportowanie nie jest obsługiwane.
- Strony podwójne są importowane jako osobne strony.
- Format ten nie obsługuje stron głównych. Strony główne są importowane jako osobne warstwy na jednej stronie. Nazwa warstwy jest zgodna z nazwą strony głównej w programie Microsoft Publisher.
- Nagłówki i stopki nie są obsługiwane. Tekst z nagłówków/stopek jest umieszczany we właściwym miejscu na stronie.
- Obsługiwane są tabele. Nie wszystkie typy obramowań są obsługiwane. Jeśli dane obramowanie nie jest obsługiwane, zostaje ono zastąpione konturem w określonym kolorze i o określonej grubości.

- Obramowania Border art nie są obsługiwane.
- Style nie są obsługiwane. Style i atrybuty formatowania są odwzorowywane na tekst.
- Niektóre style podkreślenia nie są obsługiwane. Nieobsługiwane style podkreśleń są zastępowane najlepiej pasującymi stylami podkreśleń dostępnymi w programie CorelDRAW.
- Efekty czcionek takie jak Cień, Płaskorzeźba, Wgłębienie nie są obsługiwane.
- Linijki poziome w obiektach tekstowych nie są obsługiwane.
- Schematy kolorów nie są obsługiwane. Schematy kolorów są odwzorowywane na kolory obiektów.
- Schematy czcionek nie są obsługiwane. Nazwy czcionek i style są odwzorowywane na ich odpowiedniki w programie CorelDRAW.
- Obsługiwane są kształty 3D. Tekstury powierzchni nie są obsługiwane.
- Obiekty Word art są importowane jako tekst ozdobny w programie CorelDRAW. Tekstury powierzchni dla głębi nie są obsługiwane.
- Obsługiwane są połączone pola tekstowe.
- Obsługiwane są hiperłącza i zakładki.
- Obiekty formularzy (Microsoft Publisher 2002) nie są obsługiwane.

AutoCAD Drawing Database (DWG) i AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

Pliki AutoCAD Drawing Database (DWG) to pliki wektorowe w rodzimym formacie rysunków programu AutoCAD.

Drawing Interchange Format (DXF) to przedstawienie danych z zachowaniem informacji zawartych w pliku rysunku AutoCAD. Format pliku Drawing Interchange jest formatem rodzimym programu AutoCAD. Jest to standardowy format wymiany rysunków CAD, obsługiwany przez wiele aplikacji CAD. Format Drawing Interchange opiera się na grafice wektorowej i obsługuje maksymalnie 256 kolorów.

Aby zaimportować plik AutoCAD Drawing Database (DWG) lub AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **DWG - AutoCAD (*.dwg)** lub **DXF - AutoCAD (*.dxf)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.
6. W oknie dialogowym **Importuj plik programu AutoCAD** z listy **Projekcja 3D** wybierz projekcję obiektu trójwymiarowego na płaszczyznę w widoku z określonego ogniska.

   Aby zmniejszyć liczbę węzłów importowanego obiektu, zaznacz opcję **Automatyczna redukcja węzłów**.
7. W polu **Skalowanie** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Automatyczne** — powoduje skalowanie rysunku na podstawie skali pliku źródłowego programu AutoCAD.
   - **Jednostki angielskie (1 jedn. = 1 cal)** — umożliwia skalowanie rysunku w calach.
   - **Jednostki metryczne (1 jedn. = 1 mm)** — umożliwia skalowanie rysunku w milimetrach.
8. Kliknij przycisk **OK**.

   Jeśli plik jest chroniony hasłem, wpisz prawidłowe hasło w polu **Hasło**.



Jeśli w pliku zostały określone widoki, pojawią się one automatycznie na liście **Projekcja 3D**.

Jeśli na komputerze brakuje czcionki występującej w importowanym pliku, zostaje wyświetlone okno dialogowe Zastępowanie czcionek PANOSE, umożliwiające zastąpienie jej podobną czcionką.

Aby wyeksportować plik AutoCAD Drawing Database file (DWG) lub AutoCAD Drawing Interchange (DXF)

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 Z listy **Format pliku** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **DWG - AutoCAD**
   - **DXF - AutoCAD**
4 W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
5 Kliknij przycisk **Eksportuj**.
6 Z listy **Eksport do wersji** wybierz wersję programu AutoCAD.
7 Z listy **Jednostka** wybierz jednostkę miary.
8 W polu **Eksportuj tekst jako** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Krzywe** — umożliwia wyeksportowanie tekstu w postaci krzywych.
   - **Tekst** — umożliwia wyeksportowanie tekstu w postaci znaków, które można edytować.
9 W polu **Eksportuj mapę bitową jako** zaznacz jedną z opcji, aby wyeksportować mapy bitowe w rysunku do obsługiwanego formatu mapy bitowej.
10 W polu **Wypełnij niezmapowane wypełnienia** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Kolor** — powoduje wypełnienie wszystkich niezmapowanych wypełnień kolorem. Aby zmienić kolor, kliknij selektor **Kolor** i wybierz kolor z palety.
   - **Bez wypełnienia** — powoduje pozostawienie niezmapowanych wypełnień bez wypełnienia.

AutoCAD Data Interchange Format (DXF) — uwagi techniczne

- Program obsługuje pliki programu AutoCAD od wersji R2.5 do 2018.
- Warstwy są zachowywane przy importowaniu i eksportowaniu.

Importowanie plików AutoCAD DXF

- Jeśli plik DXF jest zbyt złożony, aby mógł zostać zaimportowany do programu CorelDRAW, w konfiguracji programu AutoCAD jako urządzenie wyjściowe można ustawić Plotter HP7475 i zapisać dany rysunek w pliku („plot-to-file”). Następnie tak zapisany plik można spróbować zaimportować za pomocą filtru importu HPGL. Nowsze wersje programu AutoCAD umożliwiają tworzenie plików EPS.
- W programach graficznych firmy Corel importowane obrazki są wyśrodkowywane (w miarę możliwości). Obrazek jest zmniejszany, jeśli jego współrzędne wykraczają poza maksymalny rozmiar strony dostępny w programie CorelDRAW, czyli 150 × 150 stóp (45,72 × 45,72 m).
- Bryły i kontury są wypełnione.
- Linie wymiarowe są importowane jako obiekty wymiarowe.
- Punkty są importowane w postaci elips o minimalnym rozmiarze.
- Pliki, w których wyeksportowano tylko obiekty, mogą nie być poprawnie odczytywane przez programy firmy Corel z powodu braku nagłówka.
- Zaimportowane pliki AutoCAD zawierające sformatowany tekst z akapitami zapewniają zachowanie formatowania tekstu, takiego jak odstępy, wyrównanie i wcięcia.
- Wyrównywanie wpisów tekstowych może nie zostać zachowane, zwłaszcza gdy czcionki w importowanych plikach zostaną zastąpione innymi. Najlepiej jest unikać wyrównywania tekstu.
- Jeśli plik DXF zawiera czcionkę, której nie ma na komputerze użytkownika, okno dialogowe **Zastępowanie czcionek PANOSE** umożliwi użytkownikowi zamianę tej czcionki na inną.
- Obiekty 3D nie są obsługiwane.

Eksportowanie plików AutoCAD DXF

- Program CorelDRAW zapisuje rysunki w formacie grafiki wektorowej obsługiwanym przez programy i urządzenia wspomagające projektowanie/produkcję (CAD/CAM), takie jak AutoCAD, oraz niektóre sterowane komputerowo wycinarki znaków i szkła.
- Pliki wyeksportowane do programu AutoCAD w wersji 2007 mogą nie zostać poprawnie wyświetlone w programie AutoCAD 2007.
- Ochrona hasłem nie jest dostępna w wyeksportowanych plikach.
- Eksportowane są jedynie kontury obiektów.
- Do obiektów wypełnionych bez konturów przy eksportowaniu dodawany jest kontur.
- Wszystkie teksty są eksportowane przy użyciu czcionki typowej. Formatowanie tekstu nie jest zachowane.

AutoCAD Drawing Database (DWG) — uwagi techniczne

- CorelDRAW importuje pliki programu AutoCAD od wersji R2.5 do 2018.
- Ochrona hasłem nie jest dostępna w wyeksportowanych plikach.
- Jeśli plik DWG zawiera czcionkę, której nie ma na komputerze użytkownika, okno dialogowe **Zastępowanie czcionek PANOSE** umożliwi użytkownikowi zamianę tej czcionki na inną.

Encapsulated PostScript (EPS)

Pliki EPS mogą zawierać tekst, grafikę wektorową i mapy bitowe; zazwyczaj umieszczane one są w innych dokumentach (format encapsulated). W odróżnieniu od innych plików postscriptowych, które mogą zawierać wiele stron, plik EPS jest zawsze jednostronicowy.

Pliki EPS zwykle zawierają obrazek podglądu (nagłówek), umożliwiający obejrzenie zawartości pliku bez użycia interpretera języka PostScript. Plik EPS bez obrazka podglądu jest wyświetlany w aplikacjach firmy Corel jako szare pole.

Pliki EPS można importować i eksportować. Plik EPS można zaimportować jako grupę obiektów podlegających edycji, tak jak w wypadku importowania jakiegokolwiek innego pliku postscriptowego (PS). Plik ten można również wprowadzić w formacie encapsulated, umieszczając jego obrazek podglądu w oknie rysunku. Obrazek podglądu zostanie osadzony na zasadzie łącza do pliku. Importowanie pliku EPS w formacie encapsulated jest zalecane w następujących sytuacjach:

- Tekst zawarty w pliku EPS ma być wyświetlany oryginalnymi czcionkami, bez użycia funkcji zastępowania czcionek.
- Plik EPS ma duży rozmiar, a kwestią kluczową jest niespowalnianie działania aplikacji.

Aby zaimportować plik Encapsulated PostScript

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **PS, EPS, PRN - PostScript (*.ps; *.eps; *.prn)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.
6. W oknie dialogowym **Importuj EPS** włącz jedną z następujących opcji:
   - **Importuj jako możliwy do edycji** — powoduje wprowadzenie pliku jako grupy obiektów programu CorelDRAW podlegających modyfikacji.
   - **Wstaw jako Encapsulated PostScript** — powoduje umieszczenie obrazka podglądu na rysunku. Nie można modyfikować poszczególnych części pliku, lecz można edytować plik jako całość, stosując transformacje, takie jak zmiana rozmiaru i obrót.
7. W wypadku importowania pliku jako możliwego do edycji włącz jedną z następujących opcji tekstowych:
   - **Tekst** — powoduje zachowanie obiektów tekstowych w importowanym pliku, tak że tekst można edytować.
   - **Krzywe** — powoduje przekształcenie tekstu w krzywe.
8. Kliknij przycisk **OK**.
9. Kliknij stronę rysunku.



Modyfikowanie plików EPS zaimportowanych jako możliwe do edycji podlega pewnym ograniczeniom. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „PostScript (PS lub PRN) — uwagi techniczne” na stronie 960.

Jeśli plik EPS zawiera tekst przekształcony w krzywe, tekst ten jest importowany jako niemożliwy do edycji nawet wtedy, gdy zostanie wybrana opcja importowania tekstu jako tekstu.



Plik EPS można również przeciągnąć do okna rysunku z programu Eksplorator Windows.

Aby wyeksportować plik Encapsulated PostScript

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Z **Format pliku** wybierz pozycję **EPS - Plik Encapsulated PostScript**.
4. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Eksportuj**.
6. Zmodyfikuj dowolne ustawienia.

Aby ustawić ogólne opcje eksportu

1. W oknie dialogowym Eksportuj do formatu EPS kliknij kartę **Ogólne** .
2. Wykonaj co najmniej jedno zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Określić tryb koloru eksportowanych plików eps	Wybierz opcję z listy **Wyprowadzaj kolory jako**: • **Rodzimy** • **RGB** • **CMYK** • **Skala szarości** W przypadku wybrania opcji **Rodzimy** wszystkie obiekty zachowują tryb kolorów, za pomocą którego zostały utworzone, np. RGB, CMYK, skala szarości lub dodatkowy.
Przekształcić kolory dodatkowe	Zaznacz pole wyboru **Przekształć kolory dodatkowe w** i wybierz opcję z listy.
Wybrać format pliku do podglądu obrazu PostScript	Z pola listy **Typ** wybierz jedną z następujących opcji: • **Brak** • **TIFF** • **WMF** W przypadku wybrania formatu TIFF należy wybrać tryb koloru i rozdzielczość.
Określić sposób eksportu tekstu	Włącz jedną z następujących opcji: • **Krzywe** — umożliwia wyeksportowanie tekstu w postaci krzywych. • **Tekst** — umożliwia wyeksportowanie tekstu w postaci znaków, które można edytować. Aby dołączyć do pliku informacje o czcionkach PostScript, zaznacz pole wyboru **Dołącz czcionki**.
Wybrać opcję zgodności	Z listy **Zgodność** wybierz poziom języka PostScript obsługiwany przez drukarkę, na której plik będzie drukowany, lub aplikację, w której będzie on wyświetlany.

Obiekty są zawsze eksportowane w trybie kolorów CMYK. W przypadku map bitowych dostępne są różne opcje trybów kolorów.

Wybierając 8-bitowy format TIFF do poglądu obrazu, można sprawić, że tło mapy bitowej będzie przezroczyste. W tym celu w obszarze **Podgląd obrazu** należy zaznaczyć pole wyboru **Przezroczyste tło**.

Aby ustawić zaawansowane opcje eksportu

1 W oknie dialogowym Eksportuj do formatu EPS kliknij kartę **Zaawansowane**.

2 Wykonaj co najmniej jedno zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Określić nazwę autora	Wpisz nazwę w polu **Autor**.
Zastosować kompresję mapy bitowej	Zaznacz pole wyboru **Użyj kompresji JPEG**. Przesuń suwak **Jakość JPEG**, aby ustawić jakość map bitowych.
Zastosować nadlewanie	Zaznacz dowolną z następujących opcji: • **Zachowaj ustawienia nadrukowania z dokumentu** — powoduje zachowanie bieżących ustawień obiektów. • **Czarny zawsze nadrukowany** — powoduje utworzenie nadlewki kolorów tak, że każdy obiekt zawierający co najmniej 95% czerni będzie nadrukowywany na wszystkich obiektach znajdujących się poniżej. • **Automatyczne nadlewanie** — powoduje utworzenie nadlewki kolorów poprzez przypisanie do obiektu konturu o kolorze wypełnienia oraz włączenie funkcji jego nadrukowania na znajdujących się niżej obiektach. • **Maksimum** — umożliwia określenie wielkości nadlewki, która jest przypisywana do obiektów po wybraniu opcji Automatyczne nadlewanie. Aby określić minimalny rozmiar czcionki, do której ma być stosowana opcja Automatyczne nadlewanie, wpisz wartość w polu **Tekst ponad**. Aby kontury wszystkich obiektów na stronie były tej samej szerokości, zaznacz pole wyboru **Stała szerokość**.
Zastosować prostokąt ograniczający	Zaznacz dowolną z następujących opcji: • **Obiekty** — powoduje dopasowanie prostokąta ograniczającego dokładnie do obiektów w pliku. • **Strona** — powoduje dopasowanie prostokąta ograniczającego do całej strony. • **Margines na spad** — umożliwia określenie, jak daleko obszar na spad ma wykraczać poza obszar przewidziany do drukowania. • **Znaczniki cięcia** — umożliwia zastosowanie znaczników cięcia w celu ułatwienia przycinania gotowego wydruku do ostatecznego rozmiaru.

Aby	Wykonaj następujące czynności
	• **Liczby zmiennoprzecinkowe** — umożliwia zastosowanie liczb dziesiętnych.
Zachować łącze OPI	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj łącza OPI**, aby użyć obrazków niskiej rozdzielczości w tymczasowym zastępstwie obrazków wysokiej rozdzielczości.
Automatycznie zwiększyć liczbę pasm wypełnienia tonalnego	Zaznacz pole wyboru **Automatycznie zwiększaj liczbę pasm wypełnienia**, aby automatycznie zwiększać liczbę pasm używanych do tworzenia wypełnień tonalnych.



Pole wyboru **Użyj kompresji JPEG** jest niedostępne, jeżeli wybrany poziom języka PostScript nie umożliwia korzystania z tej właściwości.

Encapsulated PostScript (EPS) — uwagi techniczne

Importowanie plików EPS

- Gdy plik EPS jest importowany jako możliwy do edycji, na podstawie zawartych w pliku informacji w języku PostScript tworzone są obiekty rodzime programu CorelDRAW, które można edytować z pewnymi ograniczeniami. Informacje na temat tych ograniczeń można znaleźć w sekcji „PostScript (PS lub PRN) — uwagi techniczne” na stronie 960.
- Jeśli plik Encapsulated PostScript został zaimportowany za pomocą opcji **Wstaw jako Encapsulated PostScript** i zawiera obrazek podglądu (tzw. nagłówek), to obrazek podglądu zostaje zaimportowany i wyświetlony. Informacja EPS pozostaje dołączona do nagłówka i jest używana podczas drukowania obrazka na drukarce postscriptowej.

Eksportowanie plików EPS

- Na drukarce postscriptowej grafiki eksportowane do formatu Encapsulated PostScript (EPS) są drukowane z innych programów dokładnie tak samo jak z programów graficznych firmy Corel.
- Nagłówek można zapisać w formacie Tagged Image File (TIFF) lub w formacie metapliku systemu Windows (WMF) jako czarno-biały, w skali szarości (4 bity) lub w kolorze oraz w skali szarości lub kolorze (8 bitów). Rozdzielczość nagłówka można ustawić między 1 i 300 punktów na cal (dpi); standardowa rozdzielczość nagłówka to 72 dpi. Jeżeli w programie, do którego importowany jest plik EPS, istnieje ograniczenie dla rozmiaru nagłówka, może zostać wyświetlony komunikat o błędzie informujący, że plik jest zbyt duży. Aby zmniejszyć rozmiar pliku, przed jego eksportowaniem należy w oknie dialogowym **Eksport do formatu EPS** wybrać pozycję **Czarno-biały** w polu **Tryb** oraz zmniejszyć rozdzielczość nagłówka. Ustawienia dotyczą wyłącznie rozdzielczości nagłówka i nie mają żadnego wpływu na jakość rysunku na wydruku. Kolorowe nagłówki przydają się podczas przeglądania zawartości plików EPS. Jeśli program, w którym ma być używany dany plik, nie obsługuje nagłówków kolorowych, można wyeksportować nagłówek czarno-biały. Możliwy jest również eksport bez nagłówka.
- Oprócz samego rysunku eksportowane pliki EPS zawierają nazwę pliku, nazwę programu oraz datę.
- Aby w pliku EPS zapisać informacje o czcionkach, należy zaznaczyć pole wyboru **Dołącz czcionki** w obszarze **Eksportuj tekst jako**.
- Jeśli tekst jest eksportowany jako krzywe, czcionki zostają przekształcone w krzywe wektorowe.
- Jeżeli czcionka użyta w pliku nie jest dostępna w drukarce lub nie została zapisana w pliku, tekst jest drukowany czcionką Courier lub rysunek nie zostaje w ogóle wydrukowany.

PostScript (PS lub PRN)

W plikach PostScript (PS) do opisu układu tekstu, grafiki wektorowej lub map bitowych, na potrzeby drukowania lub wyświetlania, używany jest język PostScript. Te pliki mogą zawierać wiele stron. Pliki PostScript są importowane jako grupa obiektów, które można edytować.

Nazwy plików PostScript zwykle mają rozszerzenie **.ps**, jednak można również importować pliki PostScript z rozszerzeniem **.prn**. Pliki o nazwie z rozszerzeniem **.prn** , zwyczajowo nazywane plikami drukarkowymi Printer (PRN), zawierają instrukcje określające sposób drukowania pliku. Pliki te umożliwiają drukowanie dokumentu nawet wtedy, gdy aplikacja, w której dokument powstał, nie jest na danym komputerze zainstalowana.

Można również importować pliki Encapsulated PostScript (EPS). Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Encapsulated PostScript (EPS)” na stronie 956.

Aby zaimportować plik PostScript (PS lub PRN)

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Kliknij nazwę pliku, a następnie kliknij przycisk **Umieść**.
3. W obszarze **Importuj tekst jako** wybierz jedną z następujących opcji tekstowych:
   - **Tekst** — powoduje zachowanie obiektów tekstowych w importowanym pliku, tak że tekst można edytować.
   - **Krzywe** — powoduje przekształcenie tekstu w krzywe.
4. Kliknij przycisk **OK**.
5. Kliknij stronę rysunku.



Gdy plik PostScript zawiera tekst przekształcony w krzywe, tekst ten jest importowany jako niemożliwy do edycji nawet wtedy, gdy zostanie wybrana opcja importowania tekstu jako tekstu.

PostScript (PS lub PRN) — uwagi techniczne

- Nie można importować plików PostScript zawierających wypełnienia siatkowe kolorami dodatkowymi, obrazki DeviceN lub obrazki duotone.
- Wypełnienia siatkowe w trybie kolorów CMYK są importowane jako mapy bitowe i nie można ich edytować.
- Wypełnienia gradientowe są importowane jako grupy wypełnionych obiektów symulujących z wyglądu wypełnienie gradientowe i nie jest możliwe edytowanie ich jako wypełnień gradientowych.
- Mapy bitowe RGB w importowanych plikach PS są przekształcane w mapy bitowe CMYK.
- Informacje dotyczące czcionek są przy importowaniu zachowywane tylko wtedy, gdy czcionki osadzono w oryginalnym pliku.
- Importowanie szczególnie dużych plików w niektórych programach nie jest możliwe z powodu ograniczeń pamięci. Problemy mogą powstawać ze względu na złożone wypełnienia gradientowe, które zwiększają liczbę obiektów w grafice.
- Obsługiwane są tylko pliki drukarkowe Printer (PRN), PS i EPS w formacie PostScript.

GIF

GIF to format oparty na mapie bitowej, przeznaczony do stosowania w Internecie. Umożliwia stosowanie do 256 kolorów w obrazkach i charakteryzuje się dużą kompresją, co skraca czas transferu plików. Format plików GIF dopuszcza maksymalny rozmiar obrazka 30 000 × 30 000 pikseli i wykorzystuje kompresję metodą LZW. Więcej informacji na temat eksportowania obrazów do formatu pliku GIF można znaleźć w sekcji „Eksportowanie map bitowych do publikacji w Internecie” na stronie 906.

Format GIF daje możliwość umieszczania w jednym pliku wielu map bitowych. Jeżeli obrazki znajdujące się w jednym pliku są wyświetlane w krótkich odstępach czasu, to jest to tzw. animowany plik GIF.

W przypadku zastosowań internetowych można zapisywać obrazki również w formatach JPEG i PNG. Aby publikować obrazy w Internecie, gdy użytkownik nie ma pewności, którego formatu plików użyć, należy zapoznać się z sekcją „Eksportowanie map bitowych do publikacji w Internecie” na stronie 906.

Aby zaimportować plik GIF

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.

2 Kliknij nazwę pliku.

3 Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.

4 Kliknij stronę rysunku.



Aby zmienić rozmiar obrazka, można go przeciągać na stronie rysunku.

GIF — uwagi techniczne

- Programy firmy Corel umożliwiają importowanie plików w formacie GIF 87A i 89A, natomiast eksportować można tylko do wersji 89A. W wersji 87A obsługiwane są funkcje podstawowe oraz przeplot. Nowsza wersja, 89A, zawiera wszystkie funkcje wersji 87A, a ponadto możliwość stosowania kolorów przezroczystości i dołączania komentarzy i innych informacji z pliku obrazka.
- W przypadku importowania animowanych plików GIF w programach firmy Corel są obsługiwane następujące głębie kolorów: czarno-biały (1 bit), 16 kolorów, skala szarości (8 bitów) oraz 256 kolorów z paletą (8 bitów).

Format pliku HEIF (High Efficiency Image File)

Format pliku HEIF (High Efficiency Image File) obsługuje pojedyncze obrazki, sekwencje obrazów, animacje i metadane obrazu. Opracowany przez Moving Picture Experts Group (MPEG), ten format pliku jest oparty na kompresji wideo HEVC (High Efficiency Video Compression). W porównaniu z plikami JPEG pliki HEIF mają mniejszy rozmiar bez utraty jakości obrazu.

W programie CorelDRAW można importować pliki HEIF. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zaimportować plik do aktywnego rysunku” na stronie 921.

HEIF uwagi techniczne

Importowanie plików HEIF

- Pliki HEIF mają rozszerzenie **.heif** lub **.heic**.
- Podczas importowania pliku zawierającego sekwencję obrazków importowany jest tylko kluczowy (główny) obrazek sekwencji.
- Pliki HEIF zawierające animację nie są obsługiwane.

JPEG (JPG)

JPEG jest formatem standardowym opracowanym przez organizację Joint Photographic Experts Group. Dzięki zastosowaniu najbardziej zaawansowanych technik kompresji format ten umożliwia przesyłanie plików między rozmaitymi platformami. Format JPEG obejmuje obrazki w 8-bitowej skali szarości, w 24-bitowym trybie kolorów RGB oraz w 32-bitowym trybie kolorów CMYK.

Format JPEG jest powszechnie używany w Internecie. Więcej informacji na temat eksportowania do formatu pliku JPEG można znaleźć w sekcji „Eksportowanie map bitowych do publikacji w Internecie” na stronie 906.

Aby zaimportować plik JPEG

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.

2 Kliknij nazwę pliku.

3 Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.

4 Kliknij stronę rysunku.



Aby zmienić rozmiar obrazka, można go przeciągać na stronie rysunku.

JPEG — uwagi techniczne

- Pliki JPEG mogą zawierać dane EXIF. Te dane mogą mieć wpływ na sposób otwierania plików JPEG.

PaintBrush (PCX)

Format PaintBrush (PCX) to mapa bitowa opracowana pierwotnie przez firmę ZSoft Corporation dla programu PC Paintbrush.

Aby zaimportować plik PaintBrush

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.
4. Kliknij stronę rysunku.

Aby wyeksportować plik PaintBrush

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Z listy **Format pliku** wybierz pozycję **PCX - PaintBrush**.
4. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Eksportuj**.
6. Dostosuj dowolne ustawienie: szerokość, wysokość, rozdzielczość, tryb koloru lub inne.
7. Zmodyfikuj dowolne ustawienia.

PaintBrush (PCX) — uwagi techniczne

Eksportowanie plików PCX

- Mapy bitowe mogą być czarno-białe, 16-kolorowe, w skali szarości (8-bitowej), z paletą (8-bitową) lub w kolorach RGB (24-bitowych).
- Obsługiwana jest kompresja RLE (Run-Length Encoding), a maksymalny rozmiar obrazka to 64 535 × 64 535 pikseli.
- Pliki te mogą zawierać jedną, dwie lub cztery składowe kolorów.
- Ten format plików jest dostępny w programach CorelDRAW i Corel PHOTO-PAINT.

Importowanie plików PCX

- Pliki PCX można importować, jeśli są zgodne z następującymi specyfikacjami PCX: 2.5, 2.8 i 3.0.
- Mapy bitowe mogą być czarno-białe, 16-kolorowe, w skali szarości (8-bitowej), z paletą (8-bitową) lub w kolorach RGB (24-bitowych).
- Obsługiwana jest kompresja RLE, a maksymalny rozmiar obrazka to 64 535 × 64 535 pikseli.
- Pliki te mogą zawierać jedną, dwie lub cztery składowe kolorów. Nie można importować plików zawierających trzy składowe kolorów lub więcej niż cztery składowe kolorów.

Adobe Portable Document Format (PDF)

PDF (Adobe Portable Document Format) jest formatem pliku opracowanym w sposób umożliwiający zachowanie krojów czcionek, obrazków, grafiki i formatowania cechujących oryginalny dokument. Korzystając z programów Adobe Reader i Adobe Acrobat, użytkownicy systemów macOS, Windows i UNIX mogą wyświetlać, drukować i wymieniać między sobą pliki w formacie PDF.

Plik PDF można otworzyć lub zaimportować. Pliki PDF są otwierane jako pliki programu CorelDRAW. Gdy plik PDF jest importowany, zostaje zaimportowany jako obiekty zgrupowane, które można umieścić w dowolnym miejscu bieżącego dokumentu. Można zaimportować cały plik PDF, jego pojedyncze strony lub szereg stron.

Niektóre pliki PDF są zabezpieczone hasłem. Zanim zabezpieczony plik PDF zostanie otwarty i będzie go można poddać edycji, zostanie wyświetlony monit o wprowadzenie hasła. Informacje na temat opcji zabezpieczeń plików PDF można znaleźć w sekcji „Opcje zabezpieczania pliku PDF” na stronie 937.

Plik można zapisać w formacie PDF.

Importowanie tekstu

Metoda przechowywania informacji w pliku PDF wpływa na wygląd tekstu i łatwość jego edycji. Aby pomóc w uzyskaniu optymalnego efektu w wypadku danego dokumentu, udostępniono możliwość wyboru sposobu importowania tekstu zawartego w pliku; tekst można zaimportować jako tekst lub jako krzywe.

Importowanie tekstu jako tekstu zachowuje jego pełne możliwości edycji przy jednoczesnym zachowaniu przepływu tekstu, układu i formatowania. Opcja ta jest zalecana, jeśli dany plik PDF zawiera obszerne bloki tekstu, jak w wypadku biuletynu, i potrzebne jest ponowne sformatowanie istniejącego tekstu lub dodanie nowego. Akapity są domyślnie inteligentnie konwertowane do artystycznych i akapitowych obiektów tekstowych w oparciu o długość wiersza i bliskość przestrzenną, zapewniając dokładne odwzorowanie struktury i organizacji oryginalnego tekstu. Ponadto, jeśli zastosowano efekty, mechanizm importu ma na celu zachowanie zarówno efektu, jak i powiązanego tekstu, ułatwiając późniejszą edycję. W zależności od preferencji można jednak zaimportować tekst wyłącznie jako tekst artystyczny.

Gdy tekst jest importowany jako krzywe, zachowywany jest wygląd tekstu, włącznie z efektami zastosowanymi do tekstu, a każda litera zostaje przekształcona w obiekt złożony z krzywych. W wypadku tej opcji nie można edytować tekstu przy użyciu funkcji formatowania tekstu. Jeśli dany plik PDF zawiera niewielką ilość tekstu, który nie wymaga edycji, lub jeśli brak jest czcionek, których użyto tym pliku PDF, tekst można zaimportować jako krzywe. Więcej informacji na temat przekształcania tekstu w krzywe można znaleźć w sekcji „Wyszukiwanie, edycja i przekształcanie tekstu” na stronie 626.

Importowanie komentarzy

Niektóre pliki PDF zawierają komentarze i notatki. Mogą się one składać z tekstów, krzywych i innych rysunków lub kształtów dodawanych do dokumentu PDF przez recenzenta. W przypadku przyznania praw do komentowania użytkownik może importować komentarze z plikiem PDF. Po zaimportowaniu komentarzy są one umieszczane na osobnej warstwie dokumentu — „Komentarze”. Domyślnie jest to warstwa nie do druku.

Jeśli dokument PDF zawiera komentarze napisane przez wielu recenzentów, to są one pogrupowane na warstwie „Komentarze” według autorów.

Przycinanie zawartości

Niektóre pliki PDF mogą zawierać obiekty wychodzące poza stronę rysunku. Można przyciąć części obiektów, które znajdują się poza stroną rysunku, lub pozostawić je bez zmian.

Aby zaimportować plik Adobe Portable Document Format

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Kliknij nazwę pliku.
4. Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.
   Jeśli plik jest chroniony hasłem, wpisz prawidłowe hasło w polu **Hasło**.
5. Wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Tekst** — umożliwia edytowanie i ponowne formatowanie tekstu z pliku PDF
   - **Krzywe** — powoduje przekształcenie tekstu w krzywe. Wybierz tę opcję, jeśli nie ma potrzeby edycji tekstu z pliku PDF, a chcesz zachować jego oryginalny wygląd.

W przypadku importowania dokumentu wielostronicowego wybierz strony, które mają zostać zaimportowane, a następnie kliknij przycisk **OK**.

Domyślnie mechanizm importu dąży do zachowania struktury oryginalnego dokumentu. Konwertuje następujące po sobie wiersze na tekst akapitowy, natomiast pojedyncze wiersze są zwykle renderowane jako tekst artystyczny. W rezultacie zaimportowany tekst może zawierać tekst akapitowy, tekst artystyczny i tekst z efektami. Aby importować tekst wyłącznie jako tekst artystyczny, wyłącz pole wyboru **Zachowaj akapity, przepływ tekstu i formatowanie**.

Jeśli dokument zawiera komentarze przeznaczone do zaimportowania, zaznacz pole wyboru **Zaimportuj komentarze i umieść na oddzielnej warstwie**.

Jeśli dokument zawiera obiekty wychodzące poza stronę rysunku, można je przyciąć do strony lub pozostawić bez zmian, zaznaczając pole wyboru **Przytnij zawartość do strony rysunku**.

6 Kliknij stronę rysunku.



Jeśli blok tekstu jest importowany jako osobne obiekty tekstowe, można je ze sobą połączyć, zaznaczając je i klikając kolejno **Obiekt** ▸ **Połącz**.

Adobe Portable Document Format (PDF) — uwagi techniczne

Publikowanie pliku PDF

- Wypełnienia teksturą utworzone w programie CorelDRAW są eksportowane i importowane jako desenie z mapy bitowej.
- Osadzone modele 3D są eksportowane jako osadzone interaktywne obiekty 3D. Jeśli dokument zawiera model 3D, w oknie dialogowym **Publikuj jako PDF** kliknij przycisk **Ustawienia**, a następnie z listy **Zgodność** wybierz opcję **Acrobat 9.0** lub nowszy, aby zagwarantować interaktywność osadzonego modelu 3D w programach do odczytywania plików PDF.

Importowanie plików PDF

- Podpisy cyfrowe nie są obsługiwane.
- Funkcja PDF Portfolio nie jest obsługiwana.
- Pliki multimedialne, takie jak .mov, .mp3, .mp4, .mpeg czy .swf, nie są obsługiwane, w związku z czym są usuwane z pliku PDF podczas importowania do programu CorelDRAW.
- Łącza do plików są importowane jako tekst ozdobny.
- Przezroczystość zastosowana do tekstu i grafiki zostaje zachowana.
- Atrybuty znaków tekstu, w tym funkcje OpenType, zostają zachowane.
- Przestrzeń kolorów DeviceN może zostać odwzorowana na kolory rozbarwiane CMYK lub RGB w importowanym pliku, zależnie od zawartości pliku.
- Warstwy są zachowywane w pliku utworzonym w programie Adobe Acrobat 6 i nowszych wersjach programu.
- Obiekty Xform, nagłówki i stopki są przekształcane w symbole.
- Symbole są zachowywane, gdy pliki PDF utworzone w wersji 1.3 lub nowszej zostały poddane przekształcaniu powrotnemu.
- Komentarze są zachowywane i zostają zaimportowane na osobnej warstwie dokumentu — „Komentarze”.
- Adnotacje tekstowe, w tym adnotacje swobodne i adnotacje w oknach podręcznych, są importowane jako tekst akapitowy.
- Notatki są wyświetlane w postaci prostokątów z tłem i obramowaniem w odpowiednim kolorze. Nagłówki notatek nie są obsługiwane.
- Adnotacje w postaci linii są wyświetlane jako linie proste o odpowiedniej szerokości i w odpowiednim kolorze. Wypełnienia i kontury strzałek o różnych kolorach są wyświetlane w jednym kolorze.
- Adnotacje w postaci kwadratów i okręgów są wyświetlane jako prostokąty i elipsy z odpowiednimi właściwościami wypełnienia/konturu. Adnotacje w postaci wielokątów i łamanych są odwzorowywane na krzywe łamane z podobnymi właściwościami wypełnienia/konturu. Adnotacje w postaci „chmurek” są wyświetlane jako wielokąty.
- Adnotacje do tekstu, takie jak zaznaczenia, podkreślenia i przekreślenia są importowane.
- Standardowe adnotacje w postaci stempli są obsługiwane. Niestandardowe adnotacje w postaci stempli nie są obsługiwane.

Plik plotera HPGL (PLT)

Format plików plotera w języku HPGL (PLT), opracowany przez firmę Hewlett-Packard, jest oparty na danych wektorowych. Jest on używany w takich programach, jak AutoCAD, a służy do wykreślania rysunków na ploterach. Inne aplikacje firmy Corel interpretują PODZBIÓR zestawu poleceń HPGL i HPGL/2. Współczynnik skalowania stosowany w tym formacie wynosi 1016 jednostek plotera na 1 cal.

Aby zaimportować plik plotera HPGL

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Kliknij nazwę pliku.
4. Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.
5. Zmodyfikuj dowolne ustawienia.
6. Kliknij przycisk **OK**.

Aby wyeksportować plik plotera HPGL

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Zlokalizuj folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Z listy **Format pliku** wybierz pozycję **PLT - Plik plotera HPGL**.
4. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Eksportuj**.
6. Zmodyfikuj dowolne ustawienia.
7. Kliknij przycisk **OK**.

Pliki plotera HPGL (PLT) — uwagi techniczne

Importowanie plików PLT

- Programy firmy Corel obsługują formaty plików PLT w wersji 1 i 2, przy czym niektóre funkcje wersji 2 nie są obsługiwane.
- Można importować obrazki, których rozmiary przekraczają maksymalny rozmiar strony programu firmy Corel, zaznaczając opcję **Skala** w oknie dialogowym **Opcje HPGL**, co umożliwi zmianę rozmiaru importowanego obrazka.
- Współczynnik rozdzielczości krzywych może mieć wartość z zakresu od 0,0001 do 1,0 cala. Dopuszczalne jest wprowadzanie bardzo dokładnych wartości, o precyzji do ośmiu miejsc po przecinku. Wartość 0,0001 pozwala uzyskać najwyższą możliwą rozdzielczość, lecz zarazem powoduje istotne zwiększenie rozmiaru pliku. Zalecane jest stosowanie współczynnika rozdzielczości krzywych 0,004 cala.
- Format PLT nie pozwala na przechowywanie informacji o kolorze. Zamiast tego obiektom w pliku PLT przypisane są określone numery pisaków. Po imporcie do programu firmy Corel każdemu numerowi pisaka zostaje przypisany określony kolor. Można określić kolor przypisany do konkretnego pisaka, aby dopasować oryginalne kolory grafiki.
- Lista **Wybór pisaka** zawiera 256 pisaków, przy czym nie wszystkie z nich można przypisywać. Kolory pisaka można przypisać, wybierając pisak, a następnie wybierając dla niego nowy kolor z listy **Kolor pisaka**. Wybranie opcji **Kolory niestandardowe** powoduje wyświetlenie okna dialogowego umożliwiającego zdefiniowanie koloru na podstawie wartości modelu RGB.
- Przypisanie grubości pisaków można zmieniać, wybierając pisak, a następnie wybierając dla niego nową szerokość z listy **Szerokość pisaka**.
- Aby określić prędkość pisaka, należy wybrać pisak, a następnie wybrać dla niego prędkość na liście **Prędkość pisaka**. Opcja ta jest użyteczna jedynie w wypadku eksportowania plików PLT.
- Dla zdefiniowanego pisaka można wybrać opcję **Nieużywany**. Ponadto możliwe jest przywrócenie kompletu poprzednio zapisanych ustawień biblioteki pisaków.

- Programy firmy Corel obsługują wiele różnych typów linii kropkowanych, kreskowanych i ciągłych stosowanych w formacie pliku PLT. Numery wzorów linii w pliku PLT są tłumaczone na odpowiednie style linii.
- Jeśli plik PLT zawiera czcionkę, której nie ma na komputerze użytkownika, okno dialogowe **Zastępowanie czcionek PANOSE** umożliwi użytkownikowi zamianę tej czcionki na inną.

Eksportowanie plików PLT

- W programie CorelDRAW można ustawić wartość opcji **Początek układu współrzędnych plotera** na **Górny lewy róg**.
- Do pliku w formacie PLT eksportowane są tylko kontury obiektów.
- Linie kropkowane, linie przerywane i strzałki są odwzorowywane na standardowe typy linii formatu PLT.
- Krzywe Beziera są przekształcane w segmenty linii.
- Dane dotyczące grubości linii i ustawień pióra kaligraficznego są przy eksporcie tracone.
- Istnieje osiem kolorów konturów: czarny, niebieski, czerwony, zielony, purpurowy, żółty, niebieskozielony i brązowy.

Portable Network Graphics (PNG)

Portable Network Graphics (PNG) to znakomity, przenośny format pliku do przechowywania map bitowych o wysokim stopniu bezstratnej kompresji. Pliki w tym formacie zajmują niewiele miejsca na dysku, dają się łatwo odczytywać i wymieniać między komputerami. Format Portable Network Graphics może zastępować format GIF, a także w wielu rozmaitych zastosowaniach — format TIFF.

Format Portable Network Graphics dobrze się sprawdza w przeglądaniu online (np. w Internecie) i w pełni nadaje się do mediów strumieniowych z opcją wyświetlania progresywnego. Nie każda przeglądarka internetowa obsługuje wszystkie funkcje i opcje formatowania. Obrazki można wyeksportować do formatu Portable Network Graphics, aby na stronach internetowych zastosować przezroczyste tło, przeplot, mapy obrazu lub animacje.

Eksportowanie grafiki do formatu Portable Network Graphics powoduje jej przekształcenie w mapę bitową, której można użyć w programach DTP i w aplikacjach pakietu Microsoft Office. Plik w formacie Portable Network Graphics można również edytować w programach do edycji obrazków rastrowych, takich jak Corel PHOTO-PAINT oraz Adobe Photoshop. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Eksportowanie map bitowych do publikacji w Internecie” na stronie 906.

Obrazki można ponadto zapisywać w formatach GIF i JPEG, odpowiednich do zastosowań internetowych. Aby publikować obrazy w Internecie, gdy nie ma pewności, którego formatu plików użyć, należy zapoznać się z sekcją „Eksportowanie map bitowych do publikacji w Internecie” na stronie 906.

Aby zaimportować plik Portable Network Graphics

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Kliknij nazwę pliku.
4. Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.
5. Kliknij stronę rysunku.



Aby zmienić wielkość obrazka, można przeciągnąć go na stronie rysunku.

Portable Network Graphics (PNG) — uwagi techniczne

- Można importować pliki Portable Networks Graphics (PNG) od plików czarno-białych (jednobitowych) do kolorowych (24-bitowych); obrazki w 48-bitowym trybie kolorów nie są obsługiwane.
- Dostępne są maski, kolor indeksowany, skale szarości oraz obrazki truecolor. Maski nie są jednak zapisywane w plikach czarno-białych (1-bitowych) ani w plikach z paletą (8-bitową).

- Obsługiwana kompresja LZ77, a obrazek może mieć maksymalnie 30 000 × 30 000 pikseli. Głębokość próbkowania wynosi od 1 do 16 bitów.
- W formacie PNG jest ponadto sprawdzana integralność całego pliku i wykrywane są typowe błędy transmisji. W formacie PNG można przechowywać dane o współczynniku gamma i chromatyczne, co poprawia zastępowanie kolorów na różnych platformach.

Adobe Photoshop (PSD)

Adobe Photoshop (PSD) to rodzimy format mapy bitowej programu Adobe Photoshop.

Aby zaimportować plik Adobe Photoshop

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Kliknij nazwę pliku.
4. Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.
5. Kliknij stronę rysunku.

Aby wyeksportować plik Adobe Photoshop

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Z listy **Format pliku** wybierz pozycję **PSD - Adobe Photoshop**.
4. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Eksportuj**.
6. W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** dostosuj dowolne ustawienie: szerokość, wysokość, rozdzielczość, tryb koloru lub inne.



Możliwe jest eksportowanie do obrazka z przezroczystym tłem.

Adobe Photoshop (PSD) — uwagi techniczne

Importowanie plików PSD

- Obsługiwane są obrazki monotone, w skali szarości, duotone i kolorowe, w trybie RGB (48-bitowym) do trybu CMYK (32-bitowego).
- Niektórych efektów warstw nie można importować. (Warstwa dopasowania mapy gradientu jest importowana bez opcji Szum, Punkty krycia i Symulowanie).
- Zaimportowane warstwy, na których użyto trybów mieszania Dosycenie koloru i Rozcieńczenie koloru, są odpowiednio odwzorowywane na tryby scalania Jeśli ciemniejszy i Jeśli jaśniejszy. Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Tryby scalania” na stronie 467.
- Pliki zawierające kanały kolorów dodatkowych są importowane jako wielokanałowe mapy bitowe (DeviceN).

Eksportowanie plików PSD

- Ten format obsługuje obrazki czarno-białe (1-bitowe) oraz obrazki kolorowe do trybu CMYK (32-bitowego).
- Warstwy są obsługiwane.
- Tekst zostaje zrastrowany.
- Informacje kanałów kolorów dodatkowych są zachowywane w eksportowanym pliku.

Corel Painter (RIF)

W importowanych plikach Corel ® Painter® (RIF) są zachowywane takie informacje, jak dane obiektów pływających, co sprawia, że pliki te są znacznie większe niż pliki GIF czy JPEG. Pliki Corel Painter można importować w celu zmiany ich rozmiaru i dostosowania obiektów pływających.

Aby zaimportować plik Corel Painter

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Kliknij nazwę pliku.
4. Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.
5. Kliknij stronę rysunku.

Corel Painter (RIF) — uwagi techniczne

- Osadzony profil kolorów jest zachowany i można go zmienić po zaimportowaniu pliku.
- Jeśli obraz Corel Painter zawiera przezroczyste tło nazywane płótnem w programie Corel Painter, zostanie ono zachowane.
- W zaimportowanym pliku kształty wektorowe nie zostają zachowane.
- Tekst i adnotacje nie zostają zachowane.
- Warstwy map bitowych są importowane jako obiekty zgrupowane.
- Warstwy efektów Liquid Ink, Watercolor i Digital Watercolor oraz warstwy efektów dla modułów dodatkowych są importowane jako obiekty RGB.
- Mozaiki i tesselacje są importowane jako obiekty RGB.
- Kawałkowanie obrazka nie zostaje zachowane.

Scalable Vector Graphics (SVG)

Scalable Vector Graphics (SVG) to format graficzny w standardzie otwartym umożliwiający projektantom pełne wykorzystanie grafiki wektorowej do zastosowań internetowych. Został opracowany przez World Wide Web Consortium (W3C).

W plikach SVG stosowany jest opis w języku XML (Extensible Markup Language). Są to obrazki grafiki wektorowej charakteryzujące się znacznie większą szczegółowością i krótszym czasem ładowania niż mapy bitowe. Nazwy skompresowanych plików SVG mają rozszerzenie **.svgz**.

Obsługa Unicode

Pliki SVG umożliwiają kodowanie tekstu w formacie Unicode. W przypadku eksportowania pliku SVG można wybrać metodę kodowania Unicode.

Osadzanie i łączenie

Informacje można osadzać w plikach SVG, lecz można również tworzyć dodatkowe pliki do przechowywania części informacji. Na przykład w pliku SVG można osadzić arkusz stylów, lecz można również utworzyć zewnętrzny kaskadowy arkusz stylów i połączyć go z plikiem SVG. JavaScript, którego można używać do przejść i efektów interaktywnych, jest domyślnie osadzony w eksportowanym pliku. Można też go zapisać jako oddzielny plik połączony z plikiem SVG. Ponadto można osadzać mapy bitowe lub zapisywać je w zewnętrznych, dołączanych plikach.

Eksportowanie tekstu

Tekst można eksportować jako tekst lub jako krzywe. W przypadku tekstu eksportowanego jako tekst można wybrać osadzanie wszystkich czcionek w pliku SVG, aby mieć pełne możliwości edycyjne. Można również osadzić tylko czcionki użyte oraz zwykłe czcionki angielskie lub zwykłe czcionki rzymskie.

Korzystanie ze wzorców opcji eksportu

W celu ułatwienia sobie pracy można korzystać ze wzorców opcji eksportu, a także tworzyć niestandardowe wzorce opcji eksportu do późniejszego ponownego użytku.

Korzystanie z kolorów SVG

Kolory SVG odpowiadają słowom kluczowym określającym kolory. Korzystając z palety kolorów SVG dostępnej w aplikacji, można sprawić, że kolory w eksportowanym pliku SVG będą zdefiniowane słowami kluczowymi. Dla pewności, że wybrane nazwy kolorów SVG zostaną zachowane w wyeksportowanym pliku SVG, zalecane jest wyłączenie korekcji kolorów. Informacje na temat korekcji kolorów można znaleźć w sekcji „O zarządzaniu kolorami” na stronie 477.

Aby zaimportować plik Scalable Vector Graphics

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik, wybierz plik i kliknij **Umieść**.
3. Włącz jedną z następujących opcji:
   - **Automatyczne** — powoduje skalowanie rysunku na podstawie skali pliku źródłowego.
   - **Jednostki angielskie (1 jedn. = 1 cal)** — umożliwia skalowanie rysunku w calach.
   - **Jednostki metryczne (1 jedn. = 1 mm)** — umożliwia skalowanie rysunku w milimetrach.
4. Z listy **Skalowanie** wybierz skalę rysunku.
5. Kliknij przycisk OK.
6. Kliknij stronę rysunku, gdzie ma zostać umieszczony plik.



Więcej informacji na temat importowania plików SVG można znaleźć w sekcji „Importowanie plików SVG” na stronie 970.

Więcej informacji na temat umieszczania importowanych plików można znaleźć w sekcji „Aby zaimportować plik do aktywnego rysunku” na stronie 921.

Aby wyeksportować plik Scalable Vector Graphics

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. W oknie dialogowym **Eksportuj** zlokalizuj folder, w którym chcesz zapisać plik, i wprowadź nazwę pliku w polu listy **Zapisz jako**.
3. Z listy **Zapisz jako typ** **Format pliku** wybierz pozycję **SVG - Skalowalna grafika wektorowa** lub **SVGZ - Skompresowana grafika SVG**.
4. Kliknij przycisk **Eksportuj**.
5. W oknie dialogowym **Eksportuj SVG** wybierz wersję SVG dla eksportowanego pliku z listy **Zgodność**.
6. Z listy **Metoda kodowania** wybierz jedną z następujących opcji kodowania:
   - **Unicode - UTF-8** — powoduje utworzenie pliku o mniejszym rozmiarze. Jest to domyślna metoda kodowania, nadająca się do większości przypadków.
   - **Unicode - UTF-16** — powoduje utworzenie pliku o większym rozmiarze.
7. Z listy **Opcje stylu** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Atrybuty prezentacji** — umożliwia określenie atrybutów bezpośrednio w elemencie zawartym w eksportowanym pliku.
   - **Wewnętrzny arkusz stylów** — powoduje osadzenie arkusza stylów w pliku Scalable Vector Graphics przy użyciu atrybutu CLASS.

- **Zewnętrzny plik CSS** — powoduje utworzenie zewnętrznego pliku kaskadowego arkusza stylów i połączenie go z plikiem Scalable Vector Graphics.

Skrypt w języku JavaScript odnoszący się do przejść można zapisać jako osobny plik, zaznaczając pole wyboru **Dołącz zewnętrznie** w polu **JavaScript** .

8 Włącz jedną z następujących opcji:
- **Jako tekst** — powoduje wyeksportowanie tekstu w postaci znaków możliwych do edycji, tzw. glifów.
- **Jako krzywe** — powoduje wyeksportowanie tekstu w postaci krzywych.



Czcionki muszą być osadzane wtedy, kiedy konieczne jest wyświetlanie określonych czcionek, których użytkownicy mogą nie mieć zainstalowanych.

Wraz ze wzrostem liczby czcionek lub pasm wypełnienia tonalnego zwiększa się rozmiar pliku.

Obiekty z wypełnieniami siatkowymi lub cieniami są eksportowane jako mapy bitowe.

Jeśli na rysunku nie jest zaznaczony żaden element, eksportowana jest zawartość całej strony.

Aby wybrać kolor za pomocą palety kolorów SVG

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Więcej palet**.

3 W folderze **Biblioteki palet** dwukrotnie kliknij folder **Rozbarwiany**:

4 Zaznacz pole wyboru **Kolory SVG**.

5 Na palecie kolorów SVG kliknij próbnik koloru.

Scalable Vector Graphics (SVG) — uwagi techniczne

Importowanie plików SVG

- Większość informacji w plikach SVG utworzonych w innych programach zostaje zachowana w zaimportowanym pliku nawet wtedy, gdy program CorelDRAW nie obsługuje danej funkcji. Na przykład informacje o pociągnięciach atramentem w pliku SVG utworzonym w innym programie zostają zachowane w zaimportowanym pliku, mimo że pociągnięcia te nie są wyświetlane.
- Obiekty obcięte i maskowane są importowane jako obiekty typu Szybkie kadrowanie.
- Nazwy i identyfikatory grup, obiektów i symboli zostają zachowane w importowanym pliku.
- Symbole w zaimportowanym pliku pojawią się w oknie **Symbole**.
- Pliki map bitowych osadzone w pliku SVG zostają zachowane.
- Łącza do plików zewnętrznych, na przykład GIF, PNG lub JPEG, są obsługiwane przy imporcie, o ile pliki zewnętrzne nie znajdują się w Internecie.
- Obsługiwane są definicje i nazwy kolorów SVG.
- Obsługiwane jest eksportowanie i importowanie plików bez utraty informacji.
- Obsługiwane są metadane.
- Obsługiwane są również hiperłącza.

Eksportowanie plików SVG

- Format Scalable Vector Graphics (SVG) pozwala na stosowanie trzech typów obiektów graficznych: kształtów grafiki wektorowej (na przykład ścieżek składających się z linii prostych i krzywych), obrazków i tekstu.
- W plikach SVG cienie są rastrowane.
- Przy eksporcie wszystkie symbole programu CorelDRAW są obsługiwane jako symbole SVG.
- Obsługiwane są również nazwy obiektów, warstw, grup i symboli. W wypadku takich samych nazw w pliku SVG do identyfikatorów obiektów zostają dołączone niepowtarzalne numery. Przy eksportowaniu nieprawidłowe nazwy są poprawiane.
- Obiekty graficzne można grupować, zmieniać ich styl, przekształcać i dołączać do obiektów renderowanych wcześniej.

- Tekst można eksportować jako znaki edytowalne, dzięki czemu po opublikowaniu grafiki SVG w Internecie jest on rozpoznawalny jako tekst. Za pomocą modułów wyszukiwania można zmieniać styl ciągów tekstowych, kopiować je i wklejać. Tekst można również edytować w programach do edycji plików SVG, eliminując konieczność zachowywania wielu różnych wersji obrazków graficznych do edycji.
- Standard SVG pozwala na użycie stylów CSS do definiowania czcionek, tekstu i kolorów obiektów na stronie.
- Warstwy są zachowywane w eksportowanym pliku jako grupy. Jeśli plik zostanie zaimportowany z powrotem do programu CorelDRAW, grupy warstw zostaną przekształcone w warstwy, których oryginalne nazwy będą zachowane.
- Eksportowana jest tylko aktywna strona w rysunku. Aby wyeksportować tylko część rysunku, zaznacz pole wyboru **Tylko zaznaczone** w oknie dialogowym **Eksportuj**.
- Adresy URL przypisane obiektom tekstowym zostaną zachowane w eksportowanym pliku.
- Transformacje, takie jak obrót i pochylenie, zwykle zostają zachowane w eksportowanych plikach. W niektórych wypadkach transformacje zostają utracone, a kształty poddane transformacji mogą zostać przekształcone w krzywe.

TARGA (TGA)

Format graficzny TARGA (TGA) służy do zapisywania map bitowych. Umożliwia on stosowanie różnych systemów kompresji i przedstawianie map bitowych w zakresie od czarno-białych, po zawierające kolory RGB. W programie CorelDRAW można importować i eksportować pliki TGA.

Więcej informacji na temat importowania plików można znaleźć w sekcji „Importuj pliki” na stronie 921.

Aby zaimportować plik TARGA

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Kliknij nazwę pliku.
4. Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.
5. Kliknij stronę rysunku.

Aby wyeksportować plik TARGA

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Z listy **Format pliku** wybierz pozycję **TGA - Mapa bitowa Targa**.
4. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
   Aby skompresować obrazek w trakcie eksportowania, z listy **Typ kompresji** wybierz odpowiedni typ.
5. Kliknij przycisk **Eksportuj**.
6. Dostosuj dowolne ustawienie: szerokość, wysokość, rozdzielczość, tryb koloru lub inne i kliknij **OK**.
7. Włącz jedną z następujących opcji:
   - **Normalny**
   - **Dokładny**



Obrazków czarno-białych nie można zapisywać jako plików TARGA.

TARGA (TGA) — uwagi techniczne

- Obsługiwane są następujące funkcje: nieskompresowane obrazki z mapowaniem kolorów, nieskompresowane obrazki RGB, obrazki z mapowaniem kolorów skompresowane metodą RLE (Run-Length Encoding), obrazki RGB skompresowane metodą RLE (typ 1, 2, 9 i 10 według AT&T Electronic Photography and Imaging Center) oraz maski.

- Typ generowanego pliku zależy od liczby eksportowanych kolorów. Na przykład dokument z 24-bitową głębią kolorów TARGA (TGA) eksportowany jest jako mapa bitowa RGB z kompresją RLE.
- Można importować pliki TGA od skali szarości (8 bitów) do RGB (24 bity).
- Maski nie są zapisywane w plikach obrazków czarno-białych (1-bitowych) ani w plikach z paletą (8-bitowych).
- Obsługiwana jest kompresja RLE, a maksymalny rozmiar obrazka to 64 535 × 64 535 pikseli.

TIFF

Tagged Image File format (TIFF) to format rastrowy opracowany jako standard. Niemal każda aplikacja graficzna potrafi odczytywać i zapisywać pliki TIFF. W formacie TIFF są obsługiwane różnorodne tryby kolorów i głębie bitowe.

Więcej informacji na temat importowania plików TIFF można znaleźć w sekcji „Aby zaimportować plik do aktywnego rysunku” na stronie 921.

Aby wyeksportować plik TIFF

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Z listy **Format pliku** wybierz pozycję **TIF - Mapa bitowa TIFF**.
4. W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Eksportuj**.
6. Dostosuj dowolne ustawienie: szerokość, wysokość, rozdzielczość, tryb koloru lub inne i kliknij **OK**.

TIFF — uwagi techniczne

- Podczas importowania pliku TIFF zawierającego wiele stron można zaimportować wszystkie strony lub wybrać pojedyncze strony, które zostaną zaimportowane.
- Można importować i eksportować pliki TIFF zawierające obrazki czarno-białe, kolorowe i w skali szarości do specyfikacji 6.0 włącznie.
- Można również importować pliki TIFF skompresowane przy użyciu algorytmów JPEG, ZIP, CCITT, Packbits 32773 lub LZW. Jednak czas ładowania tych plików może być dłuższy ze względu na przeprowadzaną dekompresję.

Pliki Visio (VSD)

- VSD to format rysunku programu Visio. Pliki w tym formacie mogą zawierać mapy bitowe i grafikę wektorową.
- Można importować wszystkie typy plików VSD do wersji VSD 2007.
- Kształty prostokątne są importowane jako obiekty prostokątne.
- Kształty okrągłe i eliptyczne są importowane jako obiekty eliptyczne.
- Krzywoboki, pięciokąty, sześciokąty, siedmiokąty, ośmiokąty i wielokąty są importowane jako obiekty wielokątne.
- Wszystkie pozostałe kształty są importowane jako krzywe łamane.

Google Web Picture (WEBP)

CorelDRAW CorelDRAWCorel PHOTO-PAINT zapewnia obsługę formatu plików Google Web Picture (***.webp**). Ten otwarty standardowy format opracowany przez firmę Google zapewnia bezstratną i stratną kompresję obrazów przeznaczonych do użytku w sieci.

Istnieje możliwość importowania plików WEBP do programu CorelDRAW oraz eksportowania plików programu CorelDRAW do formatu plików WEBP. Pliki WEBP importuje się tak samo jak każdy inny obsługiwany plik. Więcej informacji na temat importowania plików można znaleźć w sekcji „Importuj pliki” na stronie 921.
Kiedy eksportujesz plik do formatu WEBP, możesz wybrać jeden z kilku wzorców, aby dostosować je do swoich potrzeb. Możesz również utworzyć nowy wzorzec od podstaw lub edytować istniejący i zapisać go jako własny wzorzec. Więcej informacji na temat

tworzenia wzorców można znaleźć w sekcji „Aby zapisywać wzorce do eksportowania obrazów w formatach dostosowanych do publikacji w Internecie” na stronie 913.

Możesz wybrać jedną z dwóch metod kompresji: stratną lub bezstratną. Przy kompresji bezstratnej obrazy nie tracą jakości, ale mają większy rozmiar. Przy kompresji stratnej obrazy mają mniejszy rozmiar, ale tracą na jakości. Współczynnik kompresji dla kanałów RGB można kontrolować, modyfikując ustawienie **Jakość**. W przypadku stosowania metody stratnej niski współczynnik powoduje, że plik jest mniejszy i ma niższą jakość. Wartość 100 pozwala uzyskać najlepszą jakość. W przypadku metody bezstratnej ustawienie **Jakość** reguluje kompresję. Niski współczynnik umożliwia zwiększenie szybkości kodowania, ale powoduje powstanie większego pliku. Wartość 100 pozwala uzyskać maksymalną kompresję RGB i wygenerować mniejsze pliki.

Możesz również kontrolować stosunek między szybkością kodowania, rozmiarem pliku i jakością, dostosowując **Współczynnik kompresji**. Niższe wartości powodują powstawanie większych plików o niższej jakości kompresji i krótszym czasie przetwarzania. Wyższe wartości powodują powstawanie mniejszych plików z wyższą jakością kompresji i dłuższym czasem kodowania.

Podczas eksportowania do formatu WEBP można zachować przezroczyste tło obrazów.

Podczas eksportowania można zmieniać rozmiar obrazów, korzystając z elementów sterujących **Transformacja**.

Aby zaimportować plik WEBP

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Wybierz pozycję **WEBP – Google Web Picture** z listy obok pola **Nazwa pliku**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.
6. Kliknij stronę rysunku.



Podczas importowania plików WEBP przezroczystość zostaje zachowana.

Aby wyeksportować plik WEBP

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Wybierz pozycję **WEBP – Google Web Picture** z pola listy **Zapisz jako typ**.
4. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Eksportuj**.
6. W oknie dialogowym **WebP** wybierz wzorzec ustawień z listy **Wzorzec** znajdującej się w prawym górnym rogu okna dialogowego.

Wzorzec	Opis
WEBP niskiej jakości	Używając kodowania stratnego, ten wzorzec tworzy obrazy o małym rozmiarze pliku, niskiej jakości kompresji RGB i krótkim czasie konwersji.
WEBP średniej jakości	Używając kodowania stratnego, ten wzorzec tworzy obrazy o średniej jakości i rozmiarze pliku oraz umiarkowanej kompresji RGB.

Wzorzec	Opis
WEBP wysokiej jakości	Używając kodowania bezstratnego, ten wzorzec tworzy obrazy z maksymalną kompresją RGB, większym rozmiarem pliku i przy długim czasem przetwarzania.
Niestandardowe	Umożliwia określenie własnych ustawień
Oryginał	Zachowuje oryginalne ustawienia obrazu

7 Kliknij przycisk **OK**.

Można również

Wybierz metodę kodowania	Włącz jedną z następujących opcji: • **Stratna** • **Bezstratna**
Ustawianie współczynnika kompresji dla kanałów RGB	Wybierz odpowiednią opcję z listy **Jakość**. Niższe wartości powodują tworzenie mniejszych plików kosztem jakości obrazu. Wyższe wartości powodują tworzenie większych plików z wyższą jakością obrazu.
Ustawianie stosunku między szybkością kodowania, rozmiarem pliku i jakością	Wybierz odpowiednią opcję z listy **Współczynnik kompresji**. Niższe wartości powodują powstawanie większych plików o niższej jakości kompresji i krótszym czasie przetwarzania. Wyższe wartości powodują powstawanie mniejszych plików z wyższą jakością kompresji i dłuższym czasem kodowania.
Eksportowanie obrazu z przezroczystością alfa	Zaznacz pole wyboru **Przezroczystość**.
Zmiana rozmiaru pliku podczas eksportu	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić rozmiar obiektu podczas eksportowania mapy bitowej do publikacji w Internecie” na stronie 909.
Ustawianie opcji podglądu w oknie dialogowym **Eksportuj do WEBP**	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby dopasować podgląd eksportu obiektu” na stronie 908.

WordPerfect Graphic (WPG)

Corel WordPerfect Graphic (WPG) to przede wszystkim format grafiki wektorowej, lecz może służyć do przechowywania zarówno map bitowych, jak i danych wektorowych. Pliki WPG mogą zawierać do 256 kolorów wybranych z palety zawierającej ponad 1 milion kolorów.

Aby zaimportować plik WordPerfect Graphic

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Umieść**.

2 Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3 Kliknij nazwę pliku.
4 Kliknij kolejno pozycje **Umieść**.
5 Kliknij stronę rysunku.

Aby wyeksportować plik WordPerfect Graphic

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3 Z listy **Format pliku** wybierz pozycję **WPG - Grafika aplikacji WordPerfect (Corel)**.
4 W polu **Zapisz jako** wpisz nazwę pliku.
5 Kliknij przycisk **Eksportuj**.
6 Włącz jedną z następujących opcji:
- **16 kolorów** — powoduje eksport obrazu jako 16-kolorowego.
- **256 kolorów** — powoduje eksport obrazka jako 256-kolorowego.

7 Włącz jedną z następujących opcji:
- **Tekst** — powoduje wyeksportowanie tekstu w postaci znaków, które można edytować.
- **Krzywe** — powoduje wyeksportowanie tekstu jako krzywych.

8 Włącz jedną z następujących opcji:
- **WordPerfect wersja 1.0** — obsługiwany przez program WordPerfect 5.1 i wersje wcześniejsze.
- **WordPerfect wersja 2.0** — obsługiwany przez program WordPerfect 6 i wersje wcześniejsze.

WordPerfect Graphic (WPG) — uwagi techniczne

- Typ 2 tekstu graficznego nie jest obsługiwany.

Formaty plików RAW z aparatu fotograficznego

Plik RAW z aparatu fotograficznego jest plikiem danych obrazu utrwalonego przez matrycę obrazu nowoczesnego cyfrowego aparatu fotograficznego. Pliki tego rodzaju zawierają dane w minimalnym stopniu poddane przetwarzaniu w samym aparacie, na przykład wyostrzaniu lub powiększeniu cyfrowemu, dając użytkownikowi pełną kontrolę nad ostrością, kontrastem i nasyceniem obrazków. Istnieją rozmaite formaty plików RAW z aparatu fotograficznego, tak więc ich nazwy mogą mieć różne rozszerzenia, na przykład **.nef**, **.crw**, **.dcr**, **.orf** lub **.mrw**.

Pliki RAW z aparatu fotograficznego można bezpośrednio zaimportować do programu CorelDRAW. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Używanie plików RAW z aparatu fotograficznego” na stronie 845.

Dodatkowe formaty plików

Program CorelDRAW obsługuje również następujące formaty plików:

- ANSI Text (TXT) — format wektorowy umożliwiający przechowywanie znaków ANSI. Format ten umożliwia przechowywanie informacji tekstowych, lecz bez informacji o formatowaniu, na przykład o typie lub rozmiarze czcionki. Podczas importowania lub eksportowania pliku TXT w programie CorelDRAW przenoszony jest tylko tekst. Jeśli plik zawiera elementy graficzne, nie są one importowane ani eksportowane.
- CALS Compressed Bitmap (CAL) — CALS Raster (CAL) to format mapy bitowej stosowany głównie do przechowywania dokumentów w profesjonalnych programach CAD. Format ten umożliwia przechowywanie grafiki monochromatycznej o 1-bitowej głębi koloru i służy do wymiany danych graficznych w zastosowaniach związanych ze wspomaganymi komputerowo projektowaniem i produkcją, grafiką techniczną i przetwarzaniem obrazów.
- Corel ArtShow 5 (CPX) — Format pliku CPX to format rodzimy programu Corel ArtShow 5. Pliki w tym formacie mogą zawierać zarówno grafikę wektorową, jak i mapy bitowe.

- CorelDRAW Compressed (CDX) — CDX to format skompresowanego pliku programu CorelDRAW.
- CorelDRAWTemplate (CDRT) — Format pliku CDRT to plik szablonu CorelDRAW.
- Encapsulated PostScript (Desktop Color Separation) — Format plików DCS, opracowany przez firmę QuarkXPress, stanowi rozszerzenie standardowego formatu Encapsulated PostScript (EPS). W typowym przypadku zbiór danych w formacie DCS złożony jest z pięciu plików. Cztery spośród nich zawierają informacje o kolorze w wysokiej rozdzielczości. Dane te zapisane są w formacie CMYK (z użyciem kolorów: niebieskozielonego, purpurowego, żółtego i czarnego). Piąty plik, traktowany jako główny, zawiera podgląd zawartości pliku DCS w formacie PICT.
- EXE — format EXE to format zasobów map bitowych Windows 3.x/NT, który umożliwia przechowywanie pliku ICO jako zasobu ikony Windows 3.x/NT.
- GIMP (XCF) — XCF to rodzimy format GIMP. Umożliwia przechowywanie warstw i innych informacji charakterystycznych dla formatu GIMP.
- ICO — ICO to format zasobów ikon Windows 3.x/NT.
- MacPaint Bitmap (MAC) — MacPaint (MAC) to format mapy bitowej; nazwy plików mogą mieć rozszerzenia: MAC, PNT, PIX. Format ten jest stosowany w programie MacPaint dostarczanym wraz z systemem Macintosh 128. Obsługuje tylko dwa kolory i paletę deseni. Format ten jest używany przede wszystkim w aplikacjach graficznych na komputerach Macintosh do przechowywania grafiki czarno-białej i obrazków clipart. Maksymalny rozmiar obrazków MAC to 720 × 576 pikseli.
- Macromedia FreeHand (FH) — rodzimy format plików grafiki wektorowej programu Macromedia Freehand. Aplikacje graficzne firmy Corel obsługują pliki Macromedia FreeHand wersji 7 i 8.
- Plik wypełnienia (FILL) — ten format plików służy do zapisywania wypełnień niestandardowych w programie CorelDRAW.
- PostScript Interpreted (PS lub PRN) — PRN PostScript (PS lub PRN) to format metapliku dla drukarek postscriptowych. Zawartość pliku w tym formacie jest tekstem ANSI. Filtr importu Interpretowany PostScript służy do importowania plików postscriptowych typu PS, PRN i EPS.
- SCITEX CT Bitmap (SCT) — Format plików SCT jest używany przy importowaniu 32-bitowych obrazów SCITEX, kolorowych i w skali szarości. Mapy bitowe typu SCITEX są tworzone przez wysokiej klasy skanery. Powstałe mapy bitowe są następnie poddawane obróbce bezpośrednio na naświetlarce klisz lub w profesjonalnych aplikacjach do kompozycji strony.
- XPixMap Image (XPM) — XPM to format plików obrazu XPixMap.

Formaty zalecane przy importowaniu grafiki

W poniższej tabeli przedstawione są formatów plików, których można używać podczas importowania grafik z innych aplikacji.

Aplikacja	**Format zalecany przy importowaniu**
Adobe Illustrator	AI, PDF
AutoCAD	DXF, DWG, HPGL (pliki PLT)
CorelDRAW	CDR, schowek
Deneba Canvas, Macromedia FreeHand i inne pakiety grafiki wektorowej	AI
Microsoft Office	WMF, PNG.
WordPerfect Office	WPG



Do zaimportowania tekstu z aplikacji do edycji tekstu można użyć plików RTF lub skopiować tekst do schowka, a następnie wkleić do projektu.

Formaty zalecane przy eksportowaniu grafiki

Eksportując grafikę z przeznaczeniem do programu Adobe PageMaker, użyj formatu pliku Encapsulated PostScript, jeśli dysponujesz drukarką postscriptową. W wypadku dysponowania drukarką niepostscriptową zalecany jest format WMF.

W poniższej tabeli podano formaty plików zalecane przy eksportowaniu do programów graficznych i programów DTP, które umożliwiają edycję grafiki.

Aplikacja	Zalecany format
Adobe Illustrator	AI, PDF
Adobe PageMaker	EPS, WMF
AutoCAD	DXF
Macromedia FreeHand i inne programy grafiki wektorowej	AI
Microsoft Office	PNG, WMF
WordPerfect Office	WPG

Formaty grafiki konturowej HPGL lub DXF są zalecane do eksportowania grafiki, która będzie przesyłana do takich urządzeń jak plotery i sterowane komputerowo wycinarki.

Uwagi ogólne na temat importowania plików tekstowych

- Pliki tekstowe zaimportowane do programu firmy Corel wyglądają niemal tak samo jak w programie źródłowym. Jednak niektóre atrybuty formatowania i elementy układu strony mogą nie być obsługiwane. W takich wypadkach cechy te będą odwzorowywane na tyle, na ile tylko to będzie możliwe.
- Następujące funkcje edycji tekstu nie są obsługiwane: nagłówki, stopki, przypisy dolne i końcowe, kolumny i makra.
- Dołączona została obsługa zastępowania czcionek. Ustawienia zastępowania czcionek można zmodyfikować w oknie dialogowym **Wyniki zastępowania czcionek**. Czcionki są przekształcane według rozmiaru i rodziny pod warunkiem, że źródłowy format pliku zawiera informacje o rodzinie czcionek, które mogą być używane w programie.
- Pliki Rich Text Format (**.rtf**) są automatycznie przekształcane w zestaw znaków Microsoft Windows ANSI (American National Standards Institute). Akceptowany jest również zbiór znaków systemu Macintosh i strona kodowa 437 (standardowa dla IBM PC).
- Programy graficzne firmy Corel dobierają znaki jak najbliższe oryginalnym. Zastępowanie znaków jest stosowane, jeśli w systemie użytkownika nie ma czcionek importowanego tekstu. Jeśli jednak nie można ich zastąpić, tekst złożony ze znaków takiej czcionki będzie w programie nieczytelny.
- Obsługiwana jest konwersja rozmiarów czcionek.
- Programy graficzne firmy Corel obsługują wszystkie rodziny czcionek obsługiwane przez następujące edytory tekstu i formaty: Corel WordPerfect, Microsoft RTF, Microsoft Word PC, Microsoft Word Macintosh, Word dla Windows.
- Programy graficzne firmy Corel obsługują tylko wybrane czcionki obsługiwane przez program Ami Professional. Dotyczy to zazwyczaj standardowych czcionek postscriptowych i HP PCL.
- Czcionki przekształcane w formaty inne niż wymienione w powyższej tabeli są zastępowane czcionkami, które przez programy graficzne firmy Corel są rozpoznawane jako najlepsze odpowiedniki.
- Przy konwersji czcionek proporcjonalnych i nieproporcjonalnych mogą wystąpić problemy z wyrównaniem. Dlatego też, jeśli importowany jest dokument, który utworzono z użyciem czcionki nieproporcjonalnej i czcionka ta zostaje zastąpiona czcionką proporcjonalną, niektóre strony mogą zawierać więcej tekstu niż w dokumencie oryginalnym.
- Dokumenty źródłowe zawierające spis treści i indeksy są przekształcane w odpowiednie funkcje w pliku **.rtf**.

- Dane, które automatycznie są zamieniane na kontury, są przekształcane w zwykły tekst.
- Właściwości arkusza stylów są przekształcane w format RTF. Plik zachowuje wygląd taki jak w programie źródłowym, jednak arkusz stylów z oryginalnego programu nie jest importowany.
- Tekst znajdujący się wewnątrz ramki lub w obiekcie o ustalonym położeniu jest zachowywany.

Dostosowywanie i automatyzowanie

Dostosowywanie CorelDRAW **981**

Używanie skryptów w celu automatyzowania zadań **987**



Dostosowywanie CorelDRAW

Można zmieniać i przywracać preferencje domyślne, dostosować pasek narzędzi oraz listę dostępnych filtrów plików.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Wybierz preferencje” (stronie 981)
- „Skonfiguruj procesory graficzne” (stronie 982)
- „Zapisywanie i przywracanie ustawień domyślnych” (stronie 983)
- „Dostosowywanie paska narzędzi” (stronie 984)
- „Dostosowywanie skrótów klawiaturowych” (stronie 983)
- „Dostosowywanie filtrów” (stronie 985)

Wybierz preferencje

Dostępne są następujące kategorie preferencji, które pomagają dopasować ustawienia do procesu pracy użytkownika.

- **Preferencje aplikacja** (menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **CorelDRAW**) odnoszą się do programu CorelDRAW. Można wybrać sposób zachowania się aplikacji podczas jej uruchamiania, dostosować wyświetlania kolory i regulować ustawienia automatycznego zapisywania i kopii zapasowej. Pozostałe preferencje aplikacji mają zastosowania do tekstu, cyfrowego pisaka, przyciągania, narzędzi PowerClip i PowerTrace, ostrzeżeń i modułów dodatkowych.
- **Preferencje skrótów** (menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Skróty**) umożliwiają przypisanie niestandardowych skrótów do poleceń aplikacji.
- **Preferencje narzędzi** (**menu CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Narzędzia**) umożliwiają konfigurację domyślnego zachowania często używanych narzędzi, takich jak **Wskaźnik**, **Gumka**, **Zbliżenie**, **Przesunięcie**, **Prostokąt**, **Elipsa**, **Łącznik**, **Wymiar** i **Wypełnienie siatkowe**.
- **Preferencje globalne** (menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Globalne**) dotyczą całego pakietu. Możesz wybrać język interfejsu użytkownika, zmienić ustawienia drukowania oraz lokalizacje zapisywania treści, jak wypełnienia, fonty czy palety kolorów. Możesz też zmienić listę aktywnych filtrów plików.
- **Preferencje Dokumentu** (**Układ** ▸ **DokumentPreferencje**) ma zastosowanie do aktywnego dokumentu. Obejmują one rozmiar stronytryb wyświetlania strony oraz ustawienia układu. siatki, linijki i prowadnic.

Ponadto, oferuje dostęp do preferencji zarządzania kolorami, dla potrzeb zarządzania kolorami dokumentu - do wyświetlania i do druku. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Rozpoczynanie pracy z zarządzaniem kolorami” na stronie 482.

Każda kategoria preferencji jest dostępna z poziomu innego polecenia menu i wywołuje stronę określoną w polu dialogowym **Preferencje**. Jeśli nie możesz znaleźć wymaganego ustawienia, możesz przejść do innej kategorii jednym kliknięciem.

Aby przejść do innej kategoriipreferencji

- Kliknij jeden z następujących przycisków w prawym górnym rogu okna dialogowego **Preferencje**:
  - **Document**
  - **CorelDRAW**
  - **Skróty**
  - **Narzędzia**
  - **Globalne**



Przejdź do innej preferencji, klikając odpowiedni przycisk w oknie dialogowym Preferencje.

Skonfiguruj procesory graficzne

Jeśli Twój system ma wiele dostępnych procesorów graficznych, można wybrać, który jest wykorzystywany przez pakiet CorelDRAW Graphics Suite do różnych zadań przetwarzania.

Pakiet CorelDRAW Graphics Suite wykorzystuje przyspieszenie sprzętowe procesora graficznego w następujących obszarach:

- **Wyświetlacz** – umożliwia płynne przesuwanie, powiększanie i renderowanie ekranu
- **Efekty** – umożliwia zastosowanie efektów map bitowych takich jak obiektywy, zapewniając większą precyzję i swobodę projektowania
- **Style graficzne** – te wzorce wykorzystują sztuczną inteligencję do modyfikowania obrazka lub obiektu w celu tworzenia stylizowanych wersji przy zachowaniu oryginalnej zawartości
- **Ponowne próbkowanie** – funkcja zwiększania rozdzielczości napędzana przez sztuczną inteligencję służy do powiększania obrazów i trasowania map bitowych, co zapewnia czyste krawędzie, ostrość i szczegółowość
- **Usuwanie artefaktów JPEG** – zaawansowana technologia uczenia maszynowego służy do usuwania artefaktów kompresji JPEG, przywracając zarówno kolor, jak i szczegółowość obrazów

Aby skonfigurować procesory graficzne

1. Kliknij menu **CorelDRAW ▸ Preferencje ▸ Globalne.**
   Domyślnie pole wyboru **Użyj przyspieszenia sprzętowego** jest włączone.
2. Wybierz procesor graficzny z listy **Użyj przyspieszenia sprzętowego**.
3. Włącz lub wyłącz pola wyboru, które odpowiadają obszarom przyspieszenia sprzętowego, które chcesz włączyć lub wyłączyć:
   - **Wyświetlanie**
   - **Efekty**
   - **Style graficzne**
   - **Zmiana rozmiaru/rozdzielczości**
   - **Usuwanie artefaktów JPEG**

Jeśli wybrany procesor graficzny jest normalnie wykorzystywany do wyświetlania, pakiet CorelDRAW Graphics Suite będzie nadal używał procesora graficznego wyznaczonego przez system operacyjny do utrzymania optymalnej wydajności. Wybrany procesor graficzny będzie używany do wszystkich innych opcji przyspieszenia sprzętowego.

Zmiany wprowadzone w konfiguracji procesora graficznego mogą wymagać ponownego uruchomienia aplikacji.

Zapisywanie i przywracanie ustawień domyślnych

Wiele ustawień aplikacji dotyczy jedynie aktywnego rysunku. Są to opcje układu strony, ustawienia siatki i linijki, ustawienia prowadnic, opcje stylów i zapisywania, niektóre ustawienia narzędzi oraz opcje publikowania w Internecie. Zapisywanie bieżących ustawień jako domyślne umożliwia zastosowanie ustawień aktywnego rysunku dla wszystkich nowo tworzonych rysunków. Jako domyślne można zapisać wszystkie aktualne ustawienia lub tylko określone ustawienia.

Po stwierdzeniu, że zmienione ustawienia nie są już przydatne lub wygodne, można łatwo przywrócić ustawienia domyślne, poprzez zresetowanie przestrzeni roboczej.

Aby zapisać bieżące ustawienia jako ustawienia domyślne

1. Kliknij kolejno pozycje **Układ** ▸ **Dokument Preferencje**.
2. Kliknij **Zapisz jako domyślne**.
3. Zaznacz pola wyboru odpowiadające ustawieniom, które chcesz zapisać.

Aby zresetować obszar roboczy

1. Zamknij aplikację.
2. Uruchom aplikację ponownie, przytrzymując wciśnięty klawisz **Shift**.



Zresetowanie powierzchni roboczej powoduje przywrócenie domyślnych preferencji aplikacji, dokumentu czy narzędzia. Preferencje globalnych nie mogą być zresetowane, jako że nie są one przechowywane w obszarze roboczym.

Dostosowywanie skrótów klawiaturowych

Aplikacja oferuje zaprogramowane skróty klawiszowe, które można zmienić, lub dodać własne, celem dopasowania programu do własnego stylu pracy. Gdy skrót klawiaturowy nie jest już potrzebny, można go usunąć.

Można także eksportować listę skrótów klawiaturowych do pliku w formacie **CSV** (format, w którym separatorem jest przecinek) — format ten można otwierać za pomocą edytorów tekstu i arkuszy kalkulacyjnych.

Wszelkie zmiany w przypisaniach skrótów klawiaturowych są zapisywane w pliku z tabelą skrótów klawiaturowych. Aplikacja ma następujące tabele skrótów klawiaturowych, które można dostosowywać do własnego stylu pracy:

- Tabela edycji punktów zaczepienia — zawiera klawisze skrótów związane z edycją punktów zaczepienia.
- Tabela edycji krzywych — zawiera klawisze skrótów związane z edycją krzywych.
- Tabela główna — zawiera wszystkie klawisze skrótów niezwiązane z tekstem.
- Scal wydruk — zawiera klawisze skrótów dotyczące funkcji Scal wydruk
- Podgląd wydruku — zawiera klawisze skrótów dotyczące opcji podglądu wydruku.
- Tabela edycji tabel — zawiera klawisze skrótów niezwiązane z tekstem, służące do edycji tabel.
- Tabela edycji tekstu tabeli — zawiera klawisze skrótów służące do edycji tekstu w tabelach.
- Tabela edycji tekstu — zawiera wszystkie klawisze skrótów związane z tekstem.

Aby przypisać skrót klawiaturowy do polecenia

1. Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Skróty**.
2. Z listy **Tabela klawiszy skrótów** wybierz tabelę klawiszy skrótów.
3. W lewym okienku okna dialogowego **Preferencje** wybierz kategorię poleceń (np. **Plik**).
4. Kliknij polecenie na liście poleceń (na przykład **Eksportuj**).
   W polu **Bieżące skróty** zostaną wyświetlone klawisze skrótów obecnie przypisane do wybranego polecenia.

5 Kliknij pole **Nowy skrót** i naciśnij kombinację klawiszy.

Jeśli dana kombinacja klawiszy jest już przypisana do innego polecenia, polecenie to jest wyświetlone w obszarze **Obecnie przypisany do**.

6 Kliknij przycisk **OK**.



Jeśli dany skrót klawiaturowy był już przypisany do innego polecenia, nowe przypisanie zastępuje poprzednie. Zaznaczając pole wyboru **Przypisz i przejdź do konfliktu** można automatycznie przejść do polecenia, którego skrót został zmieniony i przypisać mu nowy skrót.

Skróty klawiaturowe używane przez system operacyjny nie mogą być przypisane do poleceń aplikacji.



Można przejrzeć wszystkie istniejące skróty klawiaturowe, klikając przycisk **Pokaż wszystko**.

Wszystkie niestandardowe skróty można zastąpić domyślnymi, klikając przycisk **Resetuj domyślne**.

Aby usunąć skrót klawiaturowy

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Skróty**.
2 W lewym okienku okna dialogowego **Preferencje** wybierz kategorię poleceń (np. **Plik**).
3 Kliknij polecenie na liście **Polecenia** (na przykład **Eksportuj**).
4 Kliknij klawisz skrótu w polu **Bieżące skróty**.
5 Kliknij przycisk **Usuń**.

Aby wyeksportować listę skrótów klawiaturowych

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Skróty**.
2 Kliknij przycisk **Pokaż wszystko**.
3 Kliknij przycisk **Eksportuj do CSV**.
4 Wpisz nazwę pliku w polu **Zapisz jako**.
5 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
6 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Dostosowywanie paska narzędzi

W górnej części okna aplikacji wyświetlany jest pasek narzędzi, który można dostosować. Można, przykładowo, wybrać pokazywanie na pasku narzędzi tylko ikon lub tylko tekstu, lub jednoczesne pokazywanie ikon i tekstu.

Dodatkowo, do paska narzędzi można usuwać i dodawać elementy, a także zmieniać ich kolejność.

Aby dostosować pasek narzędzi

1 Kliknij prawym klawiszem myszki w dolnym miejscu paska narzędzi.
2 Z menu kontekstowego wybierz sposób zachowania się elementu paska narzędzi.
   - **Ikona i tekst**
   - **Tylko ikona**
   - **Tylko tekst**
3 Wybierz **Dostosuj pasek narzędzi** z menu kontekstowego i wykonaj jedną z poniższych czynności:
   - Przeciągnij wybrane elementy z panela sterowania na pasek narzędzi.
   - Przeciągnij elementy, które chcesz usunąć z paska narzędzi.

- Przeciągnij Odstęp z panela sterowania na pasek narzędzi, w miejsce, w którym chcesz zwiększyć odstęp między elementami.

4 Kliknij **Gotowe**.



Pasek właściwości można też dostosować, klikając pozycje **Widok** ▸ **Dostosowywanie paska narzędzi**.

Dostosowywanie filtrów

Filtry służą do konwertowania plików z jednego formatu na inny. Wyróżniane są cztery typy filtrów: rastrowe, wektorowe, animacji i tekstu. Ustawienia filtrów można dostosować przez dodawanie i usuwanie filtrów, tak aby ładowane były tylko te, które są potrzebne. Można również zmienić kolejność na liście filtrów i przywracać ich ustawienia domyślne.

Aby dodać filtr

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Globalne**.
2 Kliknij **Formaty plików**.
3 Kliknij typ filtra na liście **Dostępne typy plików**.
4 Kliknij nazwę filtru.
5 Kliknij **Dodaj**.

Aby usunąć filtr

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Globalne**.
2 Kliknij **Formaty plików**.
3 Kliknij filtr na liście **Aktywne filtry**.
4 Kliknij przycisk **Usuń**.

Aby zmienić kolejność filtrów na liście

1 Kliknij menu **CorelDRAW** ▸ **Preferencje** ▸ **Globalne**.
2 Kliknij **Formaty plików**.
3 Kliknij filtr na liście **Aktywne filtry**.
4 Kliknij jedną z następujących opcji:
- **Przenieś do góry** — umożliwia przeniesienie filtra w górę listy
- **Przenieś w dół** — umożliwia przeniesienie filtra w dół listy.



Listę **Aktywne filtry** możesz zresetować do wartości domyślnych klikając **Resetuj to wartości domyślnych**.

CorelDRAW® 2025

Używanie skryptów w celu automatyzowania zadań

CorelDRAW umożliwia korzystanie ze skryptów w celu przyśpieszenia wykonywania powtarzalnych zadań, łączenia wielu czynności, w tym czynności złożonych, oraz zapewniania łatwiejszego dostępu do wybranych operacji.

Korzystanie ze skryptów przypomina używanie funkcji szybkiego wybierania w telefonie. W wielu telefonach często wybierany numer można przypisać do przycisku szybkiego wybierania, po czym w razie potrzeby wybrania tego numeru można oszczędzić czas, naciskając po prostu odpowiedni przycisk szybkiego wybierania. Podobnie za pomocą skryptu można zestawić czynności, które mają być powtarzane, po czym w razie potrzeby powtórzenia tych czynności można oszczędzić czas, odtwarzając dany skrypt.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujący temat:

- „Skrypty” (stronie 987)

Skrypty

Można oszczędzić czas, automatyzując ciąg powtarzalnych zadań za pomocą skryptów JavaScript.

Inspektor Skrypty zapewnia łatwy dostęp do skryptów (**Narzędzia** ▸ **Skrypty** ▸ **Skrypty**). Skrypty zorganizowane są w moduły. Inspektora Skrypty można używać do tworzenia nowych modułów oraz otwierania i rejestrowania skryptów. Przy użyciu inspektora Skrypty można również usuwać skrypty i zmieniać ich nazwy.

Skrypty można rejestrować i zapisywać do późniejszego użytku. Można też rejestrować skrypty tymczasowe dla czynności, które zostaną powtórzone tylko kilka razy. Skrypt tymczasowy jest dostępny do czasu zarejestrowania nowego skryptu tymczasowego.



Przed przystąpieniem do rejestrowania skryptu należy dokładnie ustalić, które czynności mają być zarejestrowane i w jakiej kolejności. Gdy rejestrowanie zostanie uruchomione, rejestrator skryptów będzie zapisywać wszystkie zmiany wprowadzane przez użytkownika w rysunku. Na przykład, jeśli użytkownik utworzy kształt, zmieni jego rozmiar, a następnie zmieni jego kolor, wszystkie te zmiany zostaną zarejestrowane w skrypcie. Po wprowadzeniu wszystkich niezbędnych zmian należy zatrzymać rejestrowanie skryptu.

Odtwarzając skrypt, można wykonać czynności skojarzone z danym skryptem. Można też odtworzyć skrypt tymczasowy.

Aby utworzyć moduł skryptowy

- W inspektorze **Skrypty** kliknij kolejno **Skrypty użytkownika**, następnie kliknij **Nowy** ▸ **Nowy moduł**.
  Aby ukryć wszystkie moduły na liście i wyświetlić tylko listę skryptów, kliknij przycisk **Tryb prosty** .

Aby załadować gotowy skrypt

- W inspektorze **Skrypty** kliknij przycisk **Załaduj**, a następnie wybierz skrypt.

Aby zarejestrować skrypt

1. Kliknij kolejno **Plik** ▸ **Skrypty** ▸ **Rozpocznij rejestrowanie**.
   Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Zarejestruj skrypt**.
2. W polu **Nazwa makra** wpisz nazwę skryptu.
3. Wpisz opis makra w polu **Opis**, a następnie kliknij przycisk **OK**.
4. Wykonaj czynności, które chcesz zarejestrować.

   Aplikacja rozpocznie rejestrowanie czynności. Aby wstrzymać rejestrowanie, kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Skrypty** ▸ **Wstrzymaj rejestrowanie**. Aby wznowić rejestrowanie, powtórz tę czynność.
5. Aby zatrzymać rejestrowanie, kliknij pozycje **Plik** ▸ **Skrypty** ▸ **Zatrzymaj rejestrowanie**.

Można również

Zapisać czynności znajdujące się na liście polecenia **Cofnij** jako skrypt	Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Inspektory** ▸ **Historia**, wykonaj czynności, które chcesz zarejestrować, a następnie kliknij przycisk **Zapisz jako skrypt** w inspektorze **Historia**.



Można anulować rejestrowanie makra i odrzucić wszelkie zarejestrowane dotąd polecenia, klikając kolejno **Plik** ▸ **Skrypty** ▸ **Anuluj rejestrowanie**.

Rejestrowanie makra można też rozpocząć, zatrzymać lub wstrzymać, używając inspektora **Skrypty** (**Plik** ▸ **Skrypty** ▸ **Skrypty**).

Aby zarejestrować skrypt tymczasowy

1. Kliknij kolejno **Plik** ▸ **Skrypty** ▸ **Zarejestruj tymczasowy skrypt**.
2. Wykonaj czynności, które chcesz zarejestrować.

   Aplikacja rozpocznie rejestrowanie czynności. Aby wstrzymać rejestrowanie, kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Skrypty** ▸ **Wstrzymaj rejestrowanie**. Aby wznowić rejestrowanie, powtórz tę czynność.
3. Aby zatrzymać rejestrowanie, kliknij pozycje **Plik** ▸ **Skrypty** ▸ **Zatrzymaj rejestrowanie**.

   Skrypt zostanie tymczasowo zapisany w domyślnym projekcie rejestrowania. Gdy bieżąca sesja zostanie zakończona, skrypt zostanie usunięty z danego projektu.



Nie wszystkie czynności można rejestrować.

Można anulować rejestrowanie skryptu i odrzucić wszelkie zarejestrowane dotąd polecenia, klikając kolejno **Plik** ▸ **Skrypty** ▸ **Anuluj rejestrowanie**.

Rejestrowanie makra można też zatrzymać lub wstrzymać, używając inspektora **Skrypty** (**Plik** ▸ **Skrypty** ▸ **Skrypty**).

Aby odtworzyć skrypt

- W inspektorze **Skrypty** wybierz z listy skrypt, a następnie kliknij przycisk **Uruchom** .

Aby odtworzyć skrypt tymczasowy

- Kliknij kolejno **Plik** ▸ **Skrypty** ▸ **Uruchom tymczasowy skrypt**.

Opcja ta jest dostępna wyłącznie po zarejestrowaniu skryptu tymczasowego.

Aby edytować skrypt

- W inspektorze **Skrypty** wybierz z listy skrypt, a następnie kliknij przycisk **Edytuj** .

Aby zmienić nazwę skryptu

- W inspektorze **Skrypty** kliknij dwukrotnie w nazwę skryptu i wpisz nową nazwę.

Aby usunąć skrypt

- W inspektorze **Skrypty** wybierz z listy skrypt, a następnie kliknij przycisk **Usuń** .

Materiały pomocnicze

Opis programu CorelDRAW dla użytkowników programu Adobe Illustrator 993

Glosariusz..... 999



Opis programu CorelDRAW dla użytkowników programu Adobe Illustrator

Programy Adobe Illustrator i CorelDRAW cechuje wiele podobieństw, dzięki czemu można łatwo przejść z jednej aplikacji graficznej do drugiej. Najbardziej podstawowe opcje rysowania i projektowania w programach Adobe Illustrator i CorelDRAW są podobne, aczkolwiek występują między tymi programami także pewne różnice, które obejmują terminologię oraz dostępne narzędzia. Zrozumienie tych różnic pozwala na szybkie przejście do programu CorelDRAW.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Porównanie terminologii” (stronie 993)
- „Porównanie narzędzi” (stronie 994)

Porównanie terminologii

Terminy i pojęcia stosowane w programach Adobe Illustrator i CorelDRAW różnią się w przypadku niektórych funkcji. Poniżej zamieszczono listę terminów używanych w programie Adobe Illustrator oraz ich odpowiedników w programie CorelDRAW.

Termin programu Adobe Illustrator	Termin programu CorelDRAW
Operacje/Skrypty	Makra/Skrypty
Punkty kontrolne (Adobe)	Węzły
Grafika	Rysunek
Maska obcinania	Szybkie kadrowanie
Punkty kierunkowe	Uchwyty sterujące
Linie pomocnicze	Prowadnice

Termin programu Adobe Illustrator	Termin programu CorelDRAW
Inteligentne linie pomocnicze	Prowadnice dynamiczne
Wypełnienie gradientowe	Wypełnienie tonalne
Live Color	Style kolorów, harmonie kolorów
Widok konturu	Widok szkieletowy
Panele	Inspektory
Ścieżka	Krzywa
Umieszczanie plików	Importowanie plików
Rastrowanie	Przekształcanie w mapę bitową
Pociągnięcie	Kontur
Panel próbników	Paleta kolorów

Porównanie narzędzi

Poniższa tabela przedstawia listę narzędzi programu Adobe Illustrator oraz ich odpowiedniki w programie CorelDRAW. Wiele z nich pozwala osiągnąć ten sam efekt, lecz różnią się w działaniu.

Narzędzia programu Adobe Illustrator	Narzędzia programu CorelDRAW
Dodaj punkt kontrolny (narzędzie)	Narzędzie **Kształt**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby dodać lub usunąć węzeł” na stronie 246.
Tekst akapitowy (narzędzie)	Narzędzie **Tekst**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby dodać tekst akapitowy” na stronie 619.
Narzędzie Metamorfoza	Narzędzie **Metamorfoza**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby utworzyć metamorfozę obiektów” na stronie 600.
Wybrzuszenie (narzędzie)	Narzędzie **Obwiednia**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zastosować obwiednię” na stronie 265.
Konwertuj punkt kontrolny (narzędzie)	Narzędzie **Kształt**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić kształt obiektu złożonego z krzywych za

Narzędzia programu Adobe Illustrator	Narzędzia programu CorelDRAW
	pomocą węzłów ostrych, gładkich lub symetrycznych” na stronie 248.
Usuń punkt kontrolny (narzędzie)	Narzędzie **Kształt**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby dodać lub usunąć węzeł” na stronie 246.
Zaznaczanie bezpośrednie (narzędzie)	Narzędzie **Kształt**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zaznaczyć węzeł” na stronie 233.
Narzędzie Cień	Narzędzie **Cień**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Dodawanie cienia lub cienia wewnętrznego” na stronie 591.
Gradient (narzędzie)	Narzędzie **Interakcyjne wypełnienie**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wypełnienia tonalne” na stronie 434.
Segment linii (narzędzie)	Narzędzie **Rysunek odręczny**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby narysować krzywą za pomocą narzędzia Krzywa z 3 punktów” na stronie 149. Narzędzie **Łamana**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Linie” na stronie 141.
Aktywne wiadro z farbą (narzędzie)	Narzędzie **Inteligentne wypełnienie**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zastosować wypełnienie do obszaru zamkniętego” na stronie 454.
Polecenie Aktywny obrys	**Mapy bitowe** ▸ polecenie **Szybkie trasowanie** **Mapy bitowe** ▸ polecenie **Trasowanie linii środkowych** **Mapy bitowe** ▸ polecenie **Trasowanie konturów**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby przeprowadzić trasowanie mapy bitowej przy użyciu metody Trasowanie konturów” na stronie 834.
Miarka (narzędzie)	Narzędzie **Wymiary**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Linie wymiarowe” na stronie 179.
Siatka (narzędzie)	Narzędzie **Wypełnienie siatkowe**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zastosować siatkę do obiektu” na stronie 451.

Narzędzia programu Adobe Illustrator	Narzędzia programu CorelDRAW
Pędzel (narzędzie)	Narzędzie **Środki artystyczne**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby narysować linię kaligraficzną” na stronie 153. Narzędzie **Pędzel wektorowy**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Stosowanie wektorowych pociągnięć pędzlem” na stronie 226.
Narzędzie Chwyt	Narzędzie **Chwyt**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby przemieszczać się w oknie rysunku” na stronie 76.
Tekst na ścieżce (narzędzie)	Narzędzie **Tekst**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby dopasować tekst do ścieżki” na stronie 633.
Odnajdywanie ścieżek (efekty)	Polecenia **Obiekt** ▸ **Kształtowanie**. Więcej informacji można znaleźć w sekcjach „Przycinaj obiekty” na stronie 278 i „Spawanie i wyznaczanie części wspólnej obiektów” na stronie 283.
Ołówek (narzędzie)	Narzędzie **Rysunek odręczny**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby narysować linię za pomocą narzędzia Rysunek odręczny” na stronie 144.
Wklęśnięcie (narzędzie)	Narzędzie **Obwiednia**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zastosować obwiednię” na stronie 265.
Odbicie (narzędzie)	Przyciski odbicia lustrzanego. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby utworzyć odbicie lustrzane obiektu” na stronie 372.
Przekształcanie (narzędzie)	Narzędzie **Kształt**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Rozciąganie węzłów” na stronie 249.
Obrót (narzędzie)	Narzędzie **Wskaźnik**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby obrócić obiekt” na stronie 371.
Prostokąt zaokrąglony (narzędzie)	Narzędzie **Prostokąt**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby narysować prostokąt lub kwadrat o zaokrąglonych, żłobionych lub ściętych narożnikach” na stronie 187.
Polecenie Zapisz dla Microsoft Office	Polecenie **Plik** ▸ **Eksportuj do** ▸ **Office**

Narzędzia programu Adobe Illustrator	Narzędzia programu CorelDRAW
Skalowanie (narzędzie)	Narzędzie **Wskaźnik**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zmiana rozmiarów i skalowanie obiektów” na stronie 369.
Nożyczki (narzędzie)	Narzędzie **Nóż**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby rozdzielić obiekt” na stronie 277.
Zaznaczanie (narzędzie)	Narzędzie **Wskaźnik**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zaznaczyć obiekty” na stronie 325.
Pochylanie (narzędzie)	Narzędzie **Wskaźnik**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Pochylanie i rozciąganie obiektów” na stronie 251.
Narzędzie Gwiazda	Narzędzia **Gwiazda**  i **Gwiazda złożona**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby narysować gwiazdę” na stronie 190.
Rozpylanie symboli (narzędzie)	Narzędzie **Rozpylacz**  Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby rozpylić deseń” na stronie 173.
Narzędzie Ślimak	Narzędzie **Zniekształcenie**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zniekształcić obiekt” na stronie 261.
Tekst (narzędzie)	Narzędzie **Tekst**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcjach „Aby dodać tekst akapitowy” na stronie 619 i „Aby dodać tekst ozdobny” na stronie 617.
Tekst pionowy (narzędzie)	Inspektor **Formatowanie akapitu**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby wybrać orientację tekstu azjatyckiego” na stronie 674.
Wypaczenie (narzędzie)	Narzędzie **Pędzel rozmazujący**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby rozmazać obiekt” na stronie 254. Narzędzie **Obwiednia**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Kształtowanie obiektów przy pomocy obwiedni” na stronie 263.
Narzędzie Szerokość	Narzędzie **Kontur zmienny**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić szerokość konturu:” na stronie 169.

Narzędzia programu Adobe Illustrator	Narzędzia programu CorelDRAW
Marszczenie (narzędzie)	Narzędzie **Pędzel chropowaty**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby nadać obiektowi chropowatość” na stronie 256.



Glosariusz

Glosariusz

A B C D E F G H I J K L M N O P R S T U W Z

A

arkusz stylów kaskadowych (CSS)

Rozszerzenie języka HTML pozwalające na określanie atrybutów stylów, takich jak kolor, czcionka i rozmiar, dla poszczególnych części dokumentu hipertekstowego. Informacja o stylach może być współdzielona przez wiele plików HTML.

Zobacz również: HTML.

B

barwa

Właściwość koloru umożliwiająca klasyfikowanie go za pomocą nazwy. Barwa może być na przykład niebieska, zielona lub czerwona.

bezstratna

Rodzaj kompresji plików zachowujący jakość obrazka po jego skompresowaniu i zdekompresowaniu.

biblioteka

Zbiór zawartych w pliku programu CorelDRAW (CDR) definicji symboli. Aby biblioteka mogła być wspólna dla różnych rysunków, można ją wyeksportować do pliku w formacie Corel Symbol Library (CSL).

C

cień

Trójwymiarowy cień nadający obiektowi realistyczny wygląd.

CMY

Tryb, w którym wykorzystywane są trzy kolory składowe: niebieskozielony (C), purpurowy (M) i żółty (Y). Ten tryb jest używany w trójkolorowym procesie drukowania.

CMYK

Tryb, w którym wykorzystywane są cztery kolory składowe: niebieskozielony (C), purpurowy (M), żółty (Y) i czarny (K). Wydruk w trybie CMYK daje głęboką czerń i szeroki zakres tonalny kolorów. W trybie kolorów CMYK wartości kolorów są wyrażane w procentach, więc wartość 100 dla dowolnego atramentu oznacza, że jest on stosowany w pełnym nasyceniu.

czas naświetlania

Termin z zakresu fotografiki, odnoszący się do ilości światła użytej do utworzenia obrazu. Jeśli do interakcji z czujnikiem (w aparatach cyfrowych) lub błoną (w aparatach tradycyjnych) nie zostanie dopuszczona wystarczająca ilość światła, obraz będzie zbyt ciemny (niedoświetlony). Jeśli do interakcji z czujnikiem lub błoną zostanie dopuszczona zbyt duża ilość światła, obraz będzie zbyt jasny (prześwietlony).

czcionka

Zestaw znaków określonego kroju, np. Times New Roman, o takim samym stylu (np. kursywa), grubości (np. z pogrubieniem) i rozmiarze (np. 10 punktów).

Czcionki TrueType

Definicja czcionki opracowana przez firmę Apple. Czcionki TrueType są drukowane w takiej samej postaci, w jakiej są wyświetlane na ekranie, a ich rozmiar można dowolnie zmieniać.

D

DeviceN

Typ przestrzeni kolorów i modelu kolorów urządzenia. Ta przestrzeń kolorów używa wielu składowych, co pozwala na definiowanie kolorów za pomocą więcej niż trzech (RGB) czy czterech (CMYK) standardowych składowych koloru.

dpi (liczba punktów na cal)

Miara rozdzielczości drukarki wyrażona w punktach na cal. Najczęściej spotykane drukarki laserowe mają rozdzielczość 600 dpi. W naświetlarkach stosowana jest rozdzielczość 1270 lub 2540 dpi. Drukarki o wyższej rozdzielczości dają gładsze i bardziej przejrzyste wydruki. Termin dpi służy także do określania rozdzielczości przy skanowaniu oraz rozdzielczości jako atrybutu map bitowych.

duotone

Obrazek w trybie duotone jest obrazkiem w 8-bitowej skali szarości, do którego wprowadzono od jednego do czterech kolorów dodatkowych.

dysk z plikami wymiany

Miejsce na dysku twardym wykorzystywane przez aplikacje do sztucznego zwiększenia ilości pamięci dostępnej w komputerze.

E

efekt Szybkie kadrowanie

Sposób rozmieszczania obiektów pozwalający na przechowywanie jednego obiektu w innym.

ekran startowy

Ekran wyświetlany podczas uruchamiania programu CorelDRAW. Wyświetlane są na nim informacje o postępie procesu uruchamiania oraz o prawach autorskich i rejestracji.

F

filtr

Aplikacja przekształcająca informacje cyfrowe z jednej formy na inną.

FTP (File Transfer Protocol)

Metoda przenoszenia plików między dwoma komputerami. Wiele witryn internetowych wyposażonych jest w magazyny materiałów, które można pobrać za pośrednictwem protokołu FTP.

G

GIF

Format pliku graficznego, którego zastosowanie ma minimalizować zajmowane miejsce na dysku i ułatwiać przenoszenie plików graficznych między komputerami. Ten format jest powszechnie stosowany do publikowania w Internecie grafik zawierających 256 lub mniej kolorów.

glif (drukarski)

Glif drukarski odpowiada jednemu znakowi kroju czcionki.

glif

Uchwyt w kształcie symbolu karo; przeciągając go, można formować kształt.

głębia bitowa

Liczba bitów określająca odcień lub kolor każdego z pikseli mapy bitowej. Na przykład piksel w obrazku czarno-białym ma głębię jednobitową, ponieważ może mieć wyłącznie kolor czarny lub biały. Liczba wartości kolorów, które można oddać przy danej głębi bitowej, wynosi 2 do potęgi wartości głębi. Na przykład, głębia bitowa o wartości 1 pozwala uzyskać dwie wartości kolorów (2^1=2), a głębia bitowa o wartości 2 pozwala uzyskać 4 wartości kolorów (2^2 = 4).

Wartości głębi bitowej są z zakresu od 1 do 64 bitów na piksel (bpp) i określają głębię kolorów obrazka.

głębia kolorów

Maksymalna liczba kolorów, jaką może zawierać obrazek. Głębia kolorów jest określana za pomocą głębi bitowej obrazka i monitora, na którym jest wyświetlany. Na przykład 8-bitowy obrazek może zawierać do 256 kolorów, a 24-bitowy obrazek może zawierać około 16 milionów kolorów. Obrazek w formacie GIF jest przykładem obrazka 8-bitowego, a obrazek w formacie JPEG jest przykładem obrazka 24-bitowego.

głębia

Funkcja umożliwiająca zastosowanie trójwymiarowej perspektywy poprzez dodanie linii perspektywicznych w celu stworzenia złudzenia głębi.

grafika wektorowa

Obraz wygenerowany na podstawie matematycznych opisów określających pozycję, długość oraz kierunek kreślenia linii. Obrazy wektorowe tworzone są jako zbiory linii, a nie desenie złożone z pojedynczych punktów lub pikseli.

Zobacz również: mapa bitowa.

grupa zagnieżdżona

Grupa, na którą składają się co najmniej dwie inne grupy, traktowana jak pojedynczy obiekt.

grupa

Zbiór obiektów zachowujących się jak pojedynczy obiekt. Operacje wykonywane na grupie odnoszą się jednakowo do każdego z jej obiektów składowych.

H

hiperłącze

Elektroniczne łącze zapewniające bezpośredni dostęp z jednego miejsca w dokumencie do innego miejsca w tym samym lub innym dokumencie.

histogram

Histogram składa się z poziomego wykresu słupkowego, obrazującego wartości jaskrawości pikseli mapy bitowej na skali od 0 (ciemne) do 255 (jasne). Lewa część histogramu odpowiada cieniom obrazka, część środkowa — półtonom, a strona prawa — światłom. Wysokość poszczególnych słupków wskazuje liczbę pikseli o danej jaskrawości. Przykładowo, duża liczba ciemnych pikseli (lewa strona histogramu) wskazuje, że w ciemnych obszarach obrazu znajdują się szczegóły.

HSB (hue, saturation, brightness — barwa, nasycenie, jaskrawość)

Model, w którym kolory są określone przez trzy składniki: barwę (ang. hue), nasycenie (ang. saturation) i jaskrawość (ang. brightness). Barwa określa kolor (żółty, pomarańczowy, czerwony itp.), jaskrawość określa postrzeganą intensywność (kolor jaśniejszy lub ciemniejszy), a nasycenie — głębię koloru (od bladego do intensywnego).

HTML

Standard tworzenia dokumentów w sieci WWW oparty na znacznikach określających strukturę i składniki dokumentu. Znaczniki służą do znakowania tekstu i integrowania zasobów (takich jak grafika, dźwięk, wideo i animacje) w tworzonej stronie WWW.

I

ikona

Obrazek reprezentujący narzędzie, obiekt, plik lub inny element aplikacji.

indeks dolny

Znaki położone poniżej linii bazowej innych znaków w wierszu tekstu.

indeks górny

Znaki tekstu położone powyżej linii bazowej innych znaków w wierszu tekstu.

intensywność

Intensywność jest miarą jaskrawości jasnych pikseli w mapie bitowej w porównaniu do ciemniejszych półcieni i ciemnych pikseli. Wzrost intensywności zwiększa wyrazistość jasnych partii obrazu przy utrzymaniu głębi partii ciemnych.

interlinia

Odstęp między wierszami tekstu. Interlinia jest ważnym elementem wpływającym zarówno na czytelność, jak i wygląd.

J

jaskrawość

Ilość światła przepuszczana przez dany piksel lub odbijana od niego. W trybie HSB jaskrawość stanowi miarę zawartości bieli w danym kolorze. Na przykład zerowa wartość jaskrawości daje kolor czarny (lub cień na zdjęciach), a wartość 255 daje kolor biały (lub podświetlenie na zdjęciach).

jasność

Poziom jaskrawości wspólny dla obszaru przezroczystości i obiektu, do którego został zastosowany. Na przykład jeśli przezroczystość została zastosowana do obiektu, którego kolor wydaje się jaskrawy, kolor przezroczystości przyjmuje porównywalną jaskrawość. To samo odnosi się do przezroczystości stosowanej do obiektu, którego kolor wydaje się ciemny — przezroczystość staje się porównywalnie ciemna.

JavaScript

Język skryptów stosowany w Internecie, umożliwiający wzbogacanie stron HTML o interakcyjne funkcje.

JPEG 2000

Ulepszona wersja formatu plików JPEG, umożliwiająca osiągnięcie lepszej kompresji danych, dołączania informacji o obrazie i stosowanie różnych współczynników kompresji do różnych obszarów obrazu.

JPEG

Format zapisu obrazków fotograficznych, umożliwiający kompresję danych przy pewnej utracie jakości obrazu. Dzięki wysokiemu współczynnikowi kompresji (nawet 20:1) i małemu rozmiarowi plików format JPEG jest powszechnie stosowany w Internecie.

K

kadrowanie

Obcinanie niepotrzebnych obszarów obrazka bez zmiany rozdzielczości pozostałej części.

kafelkowanie

Technika pokrywania dużej powierzchni zwielokrotnionym niewielkim obrazkiem. Kafelkowanie jest często wykorzystywane przy tworzeniu tła stron WWW.

kanał koloru

Ośmiobitowa wersja obrazka w skali szarości. Każdy kanał odpowiada jednemu poziomowi koloru obrazka. Na przykład przestrzeń RGB ma trzy kanały kolorów, a CMYK — cztery. Wszystkie kanały wydrukowane razem oddają pełny zakres kolorów obrazka.

Zobacz również: RGB i CMYK.

kąt kaligrafowania

Kąt sterujący orientacją pisaka w stosunku do powierzchni rysunku, podobnie jak w przypadku skosu końcówki pióra kaligraficznego. Linia rysowana pod kątem kaligrafowania ma małą grubość, która jednak zwiększa się w miarę wzrostu odchyłu od kąta kaligrafowania.

kerning

Odstęp między znakami, a także modyfikowanie tego odstępu. Kerning często służy do umieszczenia dwóch sąsiadujących znaków bliżej siebie niż zwykle, np. w połączeniach WA, AW, TA lub VA. Kerning zwiększa czytelność tekstu i sprawia, że litery wyglądają na zrównoważone i proporcjonalne, zwłaszcza przy dużych rozmiarach czcionek.

klawisz wymuszający

Klawisz, który się przytrzymuje, aby wymusić rysowanie i edytowanie określonego kształtu lub pod określonym kątem. Klawiszem domyślnym jest Ctrl. Klawisz domyślny można zmienić na Shift, standardowy w systemie Windows, na stronie narzędzia **Wskaźnik** w oknie dialogowym **Opcje**.

klawisze strzałek

Klawisze ze strzałkami, które pozwalają „podsuwać” zaznaczone obiekty o małe odcinki. Klawisze strzałek służą także do przemieszczania wskaźnika podczas wpisywania i edytowania tekstu w dokumencie lub w oknie dialogowym.

klon

Kopia obiektu lub obszaru obrazka połączona z obiektem głównym lub obszarem obrazka. Większość zmian wprowadzanych w obiekcie głównym jest automatycznie stosowana do jego klonów.

Zobacz również: symbol.

kodowanie

Określa zestaw znaków tekstu, umożliwiając poprawne wyświetlanie tekstu w danym języku.

kolor bazowy

Kolor obiektu widoczny pod obszarami przezroczystymi. Kolor bazowy i kolor przezroczystości nakładają się na różne sposoby, w zależności od trybu scalania zastosowanego do przezroczystości.

kolor dodatkowy

W poligrafii określenie koloru o jednolitym atramencie, drukowanego indywidualnie (jedna płyta drukarska na każdy kolor dodatkowy).

kolor główny

Oryginalny styl kolorów, który można zapisać i stosować do obiektów rysunku. Na podstawie koloru głównego można tworzyć kolory potomne.

Zobacz również: kolor potomny.

kolor potomny

Styl kolorów utworzony przez zróżnicowanie odcienia innego stylu kolorów. W większości dostępnych modeli i palet kolorów, kolory potomne mają tę samą barwę co kolor główny, a różnią się od niego poziomem nasycenia i jaskrawości.

Zobacz również: kolor główny.

kolor rozbarwiany

W poligrafii są to kolory uzyskiwane przez połączenie barwników: niebieskozielonego, purpurowego, żółtego i czarnego. Odróżnić je należy od kolorów dodatkowych, które uzyskiwane są z użyciem jednolitego barwnika nanoszonego niezależnie (dla każdego koloru dodatkowego potrzebna jest osobna płyta drukarska).

kolory rozbarwiane PANTONE

Kolory dostępne w systemie kolorów rozbarwianych PANTONE Process Color System opartym na modelu CMYK.

kontrast

Różnica tonów między ciemnymi i jasnymi obszarami obrazka. Wyższe wartości kontrastu oznaczają większe różnice i mniej stopni pośrednich pomiędzy obszarami jasnymi a ciemnymi.

kontur

Linia wyznaczająca kształt obiektu.

koperta

Zamknięty kształt, który można umieścić wokół obiektu w celu zmiany jego kształtu. Obwiednia składa się z segmentów połączonych węzłami. Po umieszczeniu obwiedni wokół obiektu można zmieniać jego kształt, przemieszczając węzły.

krycie

Cecha obiektu decydująca o jego nieprzezroczystości. Jeżeli obiekt charakteryzuje się kryciem na poziomie 100 procent, jest on całkowicie nieprzejrzysty. Poziomy krycia poniżej 100 procent zwiększają przezroczystość obiektu.

Zobacz również: przezroczystość.

kształty dokładne

Wstępnie zdefiniowane kształty, takie jak kształty podstawowe, strzałki, gwiazdy i objaśnienia. Kształty dokładne często mają glify, które umożliwiają modyfikowanie ich wyglądu.

L

Lab

Model kolorów oparty na luminancji (czyli jasności), oznaczanej literą L, oraz dwóch składnikach chromatycznych: „a” (zielony do czerwonego) i „b” (niebieski do żółtego).

ligatura

Znak składający się z dwóch lub większej liczby połączonych liter.

limit złącza ostrego

Wartość określająca, kiedy dwie linie stykające się pod kątem ostrym przełączane są ze złącza punktowego (ostrego) na złącze ścięte (sfazowane).

linia bazowa tekstu

Pozorna pozioma linia, na której umieszczane są znaki tekstu.

linia bazowa

Niewidoczna linia, na której są umieszczone znaki tekstu.

linia Béziera

Prosta lub krzywa linia składająca się z segmentów połączonych węzłami. Każdy z węzłów ma uchwyty sterujące pozwalające na modyfikację kształtu linii.

linia prostopadła

Linia przecinająca się z inną linią pod kątem prostym.

linia wymiarowa

Linie przedstawiające rozmiary obiektów, odległości lub kąty między obiektami.

linijka

Pionowy lub poziomy pasek oznaczony jednostkami miary służący do określania rozmiaru i położenia obiektów. Linijki są domyślnie wyświetlane po lewej stronie okna aplikacji i wzdłuż jego górnego brzegu, ale można je ukryć lub przenieść.

LZW

Technika bezstratnej kompresji plików, dająca pliki o mniejszych rozmiarach i krótszym czasie przetwarzania. Kompresja LZW jest powszechnie stosowana w plikach typu GIF i TIFF.

łączenie

Proces umieszczania obiektu, który został utworzony w jednej aplikacji, w dokumencie utworzonym w innej aplikacji. Dołączony obiekt zachowuje połączenie ze swoim plikiem źródłowym. Aby zmodyfikować obiekt dołączony zawarty w określonym pliku, należy wprowadzić zmiany w jego pliku źródłowym.

M

makietowanie

Metoda przedstawiania tekstu za pomocą słów bez znaczenia lub serii linii prostych.

mapa bitowa

Obraz utworzony z siatki pikseli lub kropek.

Zobacz również: grafika wektorowa.

mapa obrazu

Grafika w dokumencie HTML zawierająca obszary reagujące na kliknięcie, stanowiące łącze do innych lokalizacji w sieci WWW, do innych dokumentów HTML lub do plików graficznych.

metadane

Informacje o obiektach. Metadane to na przykład nazwy, komentarze i koszt przypisany do obiektów.

metamorfoza podzielona

Pojedyncza metamorfoza rozdzielona na dwa lub więcej składników w celu utworzenia metamorfozy złożonej. Obiekt, który stanowi miejsce podziału metamorfozy, jest obiektem końcowym jednej z części składowych metamorfozy i obiektem początkowym pozostałych.

metamorfoza złożona

Efekt uzyskany przez przeprowadzenie metamorfozy danego obiektu z jednym z obiektów skrajnych (początkowy lub końcowy) innej metamorfozy.

metamorfoza

Efekt utworzony przez przekształcenie obiektu w inny za pomocą zmiany kolorów i kształtów.

mikropodsuwanie

Przesuwanie obiektu o małe odcinki.

Zobacz również: podsuwanie oraz szybkie podsuwanie.

miniatura

Miniatura jest niewielką wersją obrazka lub ilustracji w niskiej rozdzielczości.

model kolorów

Prosty wykres kolorów definiujący zakres kolorów wyświetlanych w danym trybie. Przykładami modeli kolorów są RGB (czerwony, zielony i niebieski), CMY (niebieskozielony, purpurowy, żółty), CMYK (niebieskozielony, purpurowy, żółty, czarny), HSB (barwa, nasycenie, jaskrawość), HLS (barwa, jasność, nasycenie) oraz CIE L*a*b (Lab).

moduł dodatkowy

Osobny moduł rozszerzający funkcjonalność aplikacji.

mora

Efekt wizualny polegający na wrażeniu istnienia rozchodzących się promieniście krzywych, powstały na skutek nałożenia się dwóch regularnych deseni. Mora może być wynikiem na przykład nałożenia się na siebie dwóch rastrów o różnych kątach, odległościach między punktami rastra i rozmiarach punktów. Mora jest niepożądanym efektem powtórnego rastrowania obrazu za pomocą innego rastra lub za pomocą tego samego rastra pod kątem innym niż pierwotny.

N

nadlewanie kolorów

Termin z zakresu technologii druku, opisujący metodę nakładania kolorów w celu skompensowania niedopasowanych wyciągów barwnych (błędnej rejestracji). Metoda ta pozwala na uniknięcie wystąpienia białych pasm pomiędzy stykającymi się kolorami na białej stronie.

Zobacz również: nadlewka, podlewka i nadrukowywanie.

nadlewanie

Zobacz: nadlewanie kolorów.

nadlewka

Forma nadlewania w poligrafii uzyskiwana przez poszerzenie obiektu na pierwszym planie w obręb obszaru zajętego przez obiekt znajdujący się w tle.

nadrukowywanie

Nadrukowywanie polega na drukowaniu jednego koloru na innym. W zależności od wybranych kolorów, kolory nadrukowane są mieszane w celu utworzenia nowego koloru lub kolor znajdujący się na wierzchu przykrywa kolor leżący poniżej. Nadrukowywanie ciemnego koloru na jasnym jest często stosowane w celu uniknięcia problemów z rejestracją w sytuacji, gdy wyciągi barwne nie zostały dokładnie dopasowane.

Zobacz również: nadlewanie kolorów, podlewka i nadlewka.

naświetlarka

Urządzenie o wysokiej rozdzielczości, tworzące klisze lub ich wydruki na papierze, stosowane w produkcji płyt do pras drukarskich.

nasycenie

Stopień czystości lub żywości koloru wyrażony brakiem bieli. Kolor o nasyceniu 100 procent nie zawiera w ogóle bieli. Kolor o nasyceniu 0 procent jest odcieniem szarości.

niedoświetlenie

Brak dostatecznej ilości światła w obrazie.

Zobacz również: czas naświetlania.

O

obiekt docelowy

Obiekt, na którym wykonywana jest zmiana kształtu z użyciem innego obiektu, przy zastosowaniu takich czynności jak spawanie, przycinanie lub tworzenie części wspólnej. Obiekt docelowy zachowuje swoje parametry wypełnienia i konturu podczas kopiowania tych atrybutów do obiektów źródłowych użytych do wykonania danej czynności.

Zobacz również: obiekt źródłowy.

obiekt główny

Obiekt, który został sklonowany. Większość zmian wprowadzanych do obiektu głównego jest automatycznie przenoszona na jego klony.

obiekt otwarty

Obiekt określony poprzez ścieżkę, której punkt początkowy i końcowy nie są połączone.

obiekt pływający

Mapa bitowa bez tła. Obiekty pływające nazywane są również obiektami fotograficznymi lub wycinkami.

obiekt połączony

Obiekty utworzone przez połączenie dwóch lub więcej obiektów i przekształcenie ich w obiekt składający się z pojedynczej krzywej. Obiekt połączony ma takie same atrybuty wypełnienia i konturu, jak ostatnio zaznaczony obiekt. Obszary, w których nachodzi na siebie parzysta ilość obiektów, nie mają wypełnienia. Obszary, w których nachodzi na siebie nieparzysta ilość obiektów, mają wypełnienie. Kontury oryginalnych obiektów pozostają widoczne

obiekt sterujący

Obiekt źródłowy użyty do utworzenia efektów, takich jak obwiednie, głębie, cienie, obrysy i obiekty utworzone za pomocą narzędzia **Środki artystyczne**. Zmiany wprowadzane w obiekcie sterującym wpływają na wygląd efektów.

obiekt typu szybkie kadrowanie

Obiekt tworzony przez umieszczenie obiektów (obiektów zawartości) wewnątrz innych obiektów (obiektów kontenerów). Jeżeli obiekt zawartości jest większy od obiektu kontenera, to jest on automatycznie obcinany. Widoczna jest tylko zawartość mieszcząca się wewnątrz obiektu kontenera.

obiekt wektorowy

Obiekt na rysunku utworzony ze zbioru linii, a nie jako deseń złożony z pojedynczych punktów lub pikseli. Obiekty wektorowe generowane są na podstawie matematycznych opisów określających pozycję, długość oraz kierunek kreślenia linii.

obiekt zamknięty

Obiekt określony przez ścieżkę, której punkt początkowy i końcowy są połączone.

obiekt złożony z krzywych

Obiekt mający węzły oraz uchwyty sterujące, którymi można manipulować w celu zmiany jego kształtu. Obiekt złożony z krzywych może mieć dowolny kształt, może być także prostą lub krzywą.

obiekt źródłowy

Obiekt wykorzystany do wywołania zmiany kształtu innego obiektu, przy zastosowaniu takich czynności jak spawanie, przycinanie lub tworzenie części wspólnej. Obiekt źródłowy przyjmuje atrybuty wypełnienia i konturu obiektu docelowego.

Zobacz również: obiekt docelowy.

obiekt(CorelDRAW)

Ogólny termin określający dowolny element utworzony lub umieszczony na rysunku. Obiektami są linie, kształty, grafika i tekst.

obracanie

Zmiana położenia i orientacji obiektu poprzez obrócenie go wokół środka obrotu.

obrazek clipart

Gotowe obrazki, które można importować do aplikacji firmy Corel i w razie potrzeby edytować.

obrazek rastrowy

Obrazek, który został przedstawiony w postaci pikseli. Obrazki rastrowe są wynikiem przekształcania plików z grafiką wektorową w format mapy bitowej.

obrys

Efekt uzyskiwany przez wprowadzenie równomiernie rozmieszczonych, koncentrycznych linii wewnątrz lub na zewnątrz krawędzi obiektu. Tego efektu można również używać do tworzenia konturów cięcia dla urządzeń, takich jak plotery, maszyny grawerskie i wycinarki winylu.

obszar aktywny

Obszar obiektu, który można kliknąć, aby przejść do adresu podanego w formie adresu URL.

obszar roboczy

Konfiguracja ustawień określająca rozmieszczenie różnych poleceń, pasków poleceń i przycisków po uruchomieniu aplikacji.

obszar uchwytu

Obszar paska poleceń umożliwiający jego przeciągnięcie. Przeciągnięcie obszaru uchwytu powoduje przeniesienie paska; próba przeciągnięcia innego obszaru paska nie wywołuje żadnego skutku. Lokalizacja obszaru uchwytu zależy od używanego systemu operacyjnego, orientacji paska oraz tego, czy pasek jest zadokowany czy odczepiony. Paski poleceń mające obszary uchwytu to paski narzędzi, przybornik oraz pasek właściwości.

odwracanie

Termin z zakresu technologii druku, odnoszący się do obszaru, z którego usunięto kolory leżące poniżej — tak aby drukowany był jedynie kolor znajdujący się na wierzchu. Na przykład jeśli drukowane jest małe koło na dużym kole, obszar znajdujący się pod małym kołem nie jest drukowany. W ten sposób kolor zastosowany dla małego koła pozostanie niezmieniony, a nie nałożony i zmieszany z kolorem użytym dla dużego koła.

okno rysunku

Część okna aplikacji, w którym można tworzyć, dodawać i edytować obiekty.

osadzanie

Proces umieszczania obiektu, który został utworzony w jednej aplikacji, w dokumencie utworzonym w innej aplikacji. Obiekty osadzone są w całości zawarte w bieżącym dokumencie; nie mają połączenia ze swoimi plikami źródłowymi.

P

paleta kolorów

Zbiór kolorów jednolitych, spośród których można wybierać kolory wypełnień i konturów.

pasek nawigacyjny

Obszar w lewym dolnym rogu okna aplikacji, zawierający elementy sterujące przechodzeniem między stronami i dodawaniem stron. Pasek nawigacyjny wyświetla również numer aktywnej strony i całkowitą liczbę stron rysunku.

pasmo wypełnienia tonalnego

Odcienie kolorów składające się na wypełnienie tonalne. Im więcej pasm w wypełnieniu, tym gładsze jest przejście od koloru początkowego do końcowego.

perspektywa dwupunktowa

Efekt polegający na wydłużeniu lub skróceniu dwóch boków obiektu w celu uzyskania wrażenia, że obiekt znika z pola widzenia w dwóch kierunkach.

perspektywa jednopunktowa

Efekt polegający na wydłużeniu lub skróceniu jednego boku obiektu w celu uzyskania wrażenia, że obiekt znika z pola widzenia w jednym kierunku.

piksel

Kolorowa kropka będąca najmniejszym elementem mapy bitowej.

Zobacz również: rozdzielczość.

pisak czuły na nacisk

Końcówka, której można używać do wydawania poleceń i rysowania obrazków. Aby korzystać z pisaka czułego na nacisk w programie CorelDRAW, należy go zainstalować wraz z odpowiednim tabletem graficznym oraz sterownikami.

plik animacji

Plik w formacie zgodnym z formatami filmowymi, na przykład animowany GIF lub plik QuickTime (MOV).

PNG (Portable Network Graphics)

Format plików graficznych przeznaczony do użytku w sieci. W tym formacie można przechowywać grafikę z 24-bitową głębią koloru.

pochylanie

Pochylenie obiektu w poziomie, w pionie lub w obu płaszczyznach.

pociągnięcie wejściowe

Pociągnięcie wykonywane podczas szkicowania przy użyciu narzędzia LiveSketch. Pociągnięcia wejściowe są dostosowywane i przekształcane w krzywe Béziera na podstawie czasu i odległości między nimi.

początek układu współrzędnych

Punkt przecinania się linijek w oknie rysunku.

podlewka

Forma nadlewania w poligrafii uzyskiwana przez poszerzenie obiektu w tle w obrębie obszaru zajętego przez obiekt znajdujący się na pierwszym planie.

podścieżki (CorelDRAW)

Podścieżki to podstawowe krzywe i figury, z których jest zbudowany pojedynczy obiekt złożony z krzywych.

podsuwanie

Przenoszenie obiektu o zadany odcinek.

Zobacz również: mikropodsuwanie oraz szybkie podsuwanie.

podziałka

Niewidoczne znaczniki podziału, ku którym ciąży wskaźnik myszy.

pole zaznaczenia

Niewidoczny prostokąt z ośmioma widocznymi uchwytami pojawiającymi się wokół każdego obiektu zaznaczonego narzędziem **Wskaźnik**.

powiększenie

Służy do pomniejszania lub powiększania widoku rysunku. Można powiększyć rysunek w celu wyświetlenia szczegółów lub pomniejszyć go w celu uzyskania lepszego oglądu całości.

próbnik koloru

Wzorzec jednolitego koloru w obrębie palety kolorów.

próbnik

Jeden z serii kwadratów wypełnionych jednolitym kolorem, używanych przy dobieraniu kolorów. Wydrukowane próbniki kolorów tworzą wzornik kolorów. Nazwą tą określa się także kolory w ekranowej palecie kolorów.

profil kolorów

Opis możliwości przetwarzania kolorów i charakterystyka urządzenia.

próg

Poziom tolerancji dla zróżnicowania tonalnego mapy bitowej.

progresywne

W przypadku obrazków w formacie JPEG metoda wyświetlania obrazu na ekranie od razu w całości, ale w niskiej rozdzielczości. W miarę ładowania danych obrazu, jakość ulega poprawie.

promień

W odniesieniu do filtru Kurz i rysy określa liczbę pikseli otaczających zniekształcony obszar, które są używane w celu zastosowania filtru.

proporcje

Stosunek szerokości obrazka do jego wysokości (wyrażony matematycznie jako x:y). Na przykład proporcje obrazka o wymiarach 640 x 480 pikseli wynoszą 4:3.

prostokąt ograniczający

Niewidoczny prostokąt oznaczony ośmioma uchwytami zaznaczenia, otaczający zaznaczony obiekt.

prowadnica

Linia pozioma, pionowa lub ukośna, którą można umieścić w dowolnym miejscu okna rysunku w celu ułatwienia rozmieszczania obiektów.

prowadnice dynamiczne

Tymczasowe prowadnice przebiegające przez następujące punkty przyciągania obiektów: środek, węzeł, ćwiartka i linia bazowa tekstu.

prowadnice wyrównania

Tymczasowe prowadnice ułatwiające wyrównywanie obiektów w stosunku do innych, pobliskich obiektów podczas ich tworzenia i przenoszenia oraz zmieniania ich rozmiaru.

przebarwienie

Często pojawiające się na zdjęciach odcienie kolorów, wynikające z warunków oświetlenia lub innych czynników. Na przykład zrobienie zdjęcia w budynku przy przyciemnionym świetle sztucznym może dać żółte przebarwienie, a zrobienie zdjęcia na zewnątrz przy jasnym świetle słonecznym może dać przebarwienie niebieskie.

przecięcie

Punkt, w którym jedna linia krzyżuje się z drugą.

przejście

Interakcyjny obiekt lub grupa obiektów zmieniających wygląd po kliknięciu ich lub wskazaniu wskaźnikiem myszy.

przekształcanie powrotne

Przekształcenie dokumentu zapisanego w jednym formacie, np. Portable Document Format (PDF), na inny format, np. Corel DESIGNER (DES), a następnie przekształcenie powrotne.

przemieszczanie(CorelDRAW)

Przesuwanie strony rysunku w obrębie okna rysunku. Przemieszczanie za pomocą chwytu zmienia bieżący widok strony w taki sam sposób, jak przewijanie — powoduje przesuwanie rysunku w górę, w dół, w lewo lub w prawo wewnątrz okna rysunku. Przy dużym powiększeniu, gdy wyświetlany jest tylko fragment rysunku, za pomocą chwytu można szybko przemieścić obraz, aby zobaczyć partie rysunku niewidoczne w danej chwili.

przeplot

Metoda umożliwiająca wyświetlenie na ekranie obrazka WWW w formacie GIF w niskiej rozdzielczości, z dużą ziarnistością. W miarę ładowania danych obrazka jego jakość ulega poprawie.

przestrzeń kolorów urządzenia

Zakres kolorów możliwych do odtworzenia lub wyświetlenia przez dowolne urządzenie. Monitor wyświetla na przykład inny zakres kolorów niż drukarka, co powoduje konieczność dokonania obróbki kolorów w obrazie końcowym.

przestrzeń kolorów

W elektronicznym zarządzaniu kolorami jest to wirtualny sposób przedstawienia kolorów możliwych do odtworzenia na danym urządzeniu lub mieszczących się w danym modelu kolorów. Granice i kontury przestrzeni kolorów urządzenia są odwzorowywane przez oprogramowanie do zarządzania kolorami.

Zobacz również: przestrzeń kolorów urządzenia.

przesunięcie linii bazowej

Proces przesuwania znaków tekstowych powyżej lub poniżej linii bazowej.

prześwietlenie

Nadmierna ilość światła w obrazku nadająca mu wyblakły wygląd.

Zobacz również: czas naświetlania.

przezroczystość

Cecha obiektu określająca, czy przez dany obiekt mogą być widoczne inne obiekty. Niższy poziom przezroczystości daje większy stopień krycia, a przez to słabszą widoczność obiektów lub obrazka niższej warstwy.

Zobacz również: krycie.

przyciąganie

Wymuszanie automatycznego wyrównania rysowanego lub przesuwanego obiektu względem punktu siatki, prowadnicy lub innego obiektu.

pulpit

Obszar rysunku przeznaczony do eksperymentów i tworzenia obiektów do wykorzystania w przyszłości. Ten obszar znajduje się poza granicami strony rysowania. Obiekty do wykorzystania można przeciągać z obszaru pulpitu na stronę rysowania.

punkt bieli

Parametr koloru białego na monitorze kolorowym, który wpływa na sposób wyświetlania rozjaśnień i kontrast.

W korekcji obrazów punkt bieli określa wartość jaskrawości, która w mapie bitowej jest uważana za biel. W programie Corel PHOTO-PAINT można ustawić punkt bieli w celu poprawienia kontrastu obrazka. Na przykład w histogramie obrazka o skali jaskrawości od 0 (ciemny) do 255 (jasny), jeśli punkt bieli zostanie ustawiony na 250, wszystkie piksele o wartości wyższej niż 250 zostaną przekształcone w białe.

punkt czerni

Wartość jaskrawości, która jest uważana za czerń w mapie bitowej. W programie Corel PHOTO-PAINT można ustawić punkt czerni w celu poprawienia kontrastu obrazka. Na przykład w histogramie obrazka o skali jaskrawości od 0 (ciemny) do 255 (jasny), jeśli punkt czerni zostanie ustawiony na 5, wszystkie piksele o wartości wyższej niż 5 zostaną przekształcone w czarne.

punkt środkowy

Punkt krzywej Beziera dzielący ją na dwie części o równej długości.

punkt zaczepienia

Punkt, którego położenie jest stałe podczas rozciągania, skalowania, pochylania lub tworzenia odbicia lustrzanego obiektu. Punkty zaczepienia odpowiadają ośmiu uchwytom wyświetlanym po zaznaczeniu obiektu oraz środkowi pola zaznaczenia oznaczonego krzyżykiem.

punkt zbiegu

Znacznik pojawiający się po zaznaczeniu głębi lub obiektu, do którego dodano perspektywę. W przypadku głębi znacznik punktu zbiegu wskazuje albo głębokość (głębia równoległa), albo punkt, w którym pogłębione powierzchnie spotkałyby się, gdyby zostały przedłużone (głębia perspektywiczna). W obu przypadkach punkt zbiegu jest oznaczony symbolem X.

punkt

Jednostka miary używana głównie w składaniu tekstu do opisu wielkości pisma. Jeden cal zawiera w przybliżeniu 72 punkty typograficzne, a pica około 12 punktów.

R

ramka tekstu

Prostokąt widoczny jako linia przerywana otaczająca blok tekstu akapitowego utworzonego za pomocą narzędzia **Tekst**.

renderowanie

Otrzymywanie dwuwymiarowego obrazka na podstawie trójwymiarowego modelu.

RGB

Tryb kolorów, w którym trzy kolory światła (czerwony, zielony i niebieski) są łączone z różnymi intensywnościami w celu uzyskania wszystkich innych kolorów. Do każdego kanału koloru czerwonego, zielonego lub niebieskiego jest przypisywana wartość z zakresu od 0 do 255. Kolory w monitorach, skanerach oraz w ludzkim oku powstają lub są rozpoznawane przy użyciu modelu RGB.

rowek

Odstęp pomiędzy kolumnami tekstu. W poligrafii odstęp przy wewnętrznych marginesach dwóch przeciwległych stron.

rozdzielczość obrazka

Liczba pikseli na cal w mapie bitowej mierzona w ppi (ang. pixels per inch, piksele na cal) lub dpi (ang. dots per inch, punkty na cal). Skutkiem niskiej rozdzielczości może być ziarnistość mapy bitowej. Wyższa rozdzielczość gwarantuje gładsze obrazki, ale zwiększa rozmiar pliku.

rozdzielczość wyjściowa

Liczba punktów, którą na długości jednego cala może umieścić urządzenie wyjściowe, np. naświetlarka lub drukarka laserowa.

rozdzielczość

Ilość szczegółów zawartych w pliku obrazka lub możliwych do uzyskania przez urządzenie wejściowe, wyjściowe lub projekcyjne. Rozdzielczość jest mierzona w punktach na cal (dpi, dots per inch) lub w pikselach na cal ppi, pixels per inch). Niska rozdzielczość może powodować ziarnistość mapy bitowej, podczas gdy wyższa rozdzielczość daje obraz lepszej jakości, ale powoduje zwiększenie rozmiaru pliku.

rozmiar

Proporcjonalna zmiana poziomych i pionowych wymiarów przez zmianę jednego z nich. Na przykład rozmiar prostokąta o wymiarach 1 cm (wysokość) x 2 cm (szerokość) można zmienić, zmieniając wartość jego wysokości na 1,5 cm. Szerokość 3 cm zostanie automatycznie wyliczona na podstawie nowej wartości wysokości. Zachowywana jest proporcja 1:2 (wysokość do szerokości).

rozpoznawanie kształtów

Zdolność rozpoznawania narysowanych odręcznie kształtów i przekształcania ich w formy dokładne. Aby korzystać z rozpoznawania kształtu, należy używać narzędzia Inteligentne rysowanie. Na przykład można czterema pociągnięciami naszkicować prostokąt, a aplikacja przekształci ten odręczny rysunek w dokładny prostokąt.

rysik

Urządzenie w formie pisaka używane z tabletem rysunkowym, pozwalające na rysowanie pociągnięciami pędzla. Rysik czuły na nacisk pozwala na zróżnicowanie efektów pociągnięć za pomocą zmian siły nacisku.

rysunek rastrowy

Obrazek, który powstaje w wyniku przekształcenia obrazka o tonach ciągłych w szereg kropek o różnych rozmiarach odpowiadających różnym tonom.

rysunek

Dokument tworzony w programie CorelDRAW.

S

Schowek

Obszar służący do tymczasowego przechowywania wyciętej lub skopiowanej informacji. Informacja przechowywana jest do czasu wycięcia lub skopiowania do Schowka nowej informacji, co powoduje jej zastąpienie.

ścieżka zamknięta

Ścieżka, której punkt początkowy i końcowy są połączone.

ścieżka

Podstawowy element, z którego tworzone są obiekty. Ścieżka może być otwarta (np. linia) lub zamknięta (np. okrąg), może ją tworzyć pojedyncza linia lub segment krzywej, jak również kilka segmentów złączonych.

segment

Linia lub krzywa pomiędzy węzłami w obiekcie złożonym z krzywych.

siatka bazowa

Seria umieszczonych w równych odstępach linii poziomych o układzie notesu w linie, które ułatwiają wyrównywanie tekstu i obiektów.

siatka dokumentu

Seria linii rozstawionych równomiernie w pionie i w poziomie, ułatwiających rysowanie i wyrównywanie obiektów.

siatka

Seria linii rozstawionych równomiernie w pionie i w poziomie, ułatwiających rysowanie i wyrównywanie obiektów.

Zobacz również: siatka dokumentu.

skala szarości

Tryb kolorów, w którym obrazki są wyświetlane przy użyciu 256 odcieni szarości. Każdy kolor jest definiowany jako wartość między 0 a 255, gdzie 0 to kolor najciemniejszy (czarny), a 255 najjaśniejszy (biały). Obrazki w skali szarości, zwłaszcza zdjęcia, są powszechnie określane mianem „czarno-białych”.

skala

Proporcjonalna zmiana poziomych i pionowych wymiarów obiektu o określony procent. Na przykład przeskalowanie prostokąta o wysokości 1 cm i szerokości 2 cm o 150 procent da w wyniku prostokąt, który będzie mieć 1,5 cm wysokości i 3 cm szerokości. Zachowywana jest proporcja 1:2 (wysokość do szerokości).

skrypt CGI

Aplikacja zewnętrzna wykonywana przez serwer HTTP w odpowiedzi na czynność wykonaną w przeglądarce internetowej, np. kliknięcie łącza, obrazka lub innego interaktywnego elementu strony WWW.

spad

Obszary drukowanego obrazka, które wychodzą poza krawędź strony. Spad daje gwarancję, że na wydruku, po złożeniu i przycięciu arkuszy, kolory obrazka będą dochodziły do samej krawędzi kartki.

spawanie

Łączenie dwóch obiektów w obiekt składający się z pojedynczej krzywej o jednym konturze. Obiekt źródłowy zostaje zespawany z obiektem docelowym, tworząc nowy obiekt, który przejmuje atrybuty wypełnienia i konturu obiektu docelowego.

środek obrotu

Punkt, wokół którego obiekt jest obracany.

stratna

Rodzaj kompresji plików, która powoduje zauważalne pogorszenie jakości obrazka.

strefa aktywna

Odległość od prawego marginesu, przy której rozpoczyna się obszar dzielenia wyrazów.

strona główna

Wirtualna strona zawierająca obiekty globalne, prowadnice i ustawienia siatki, które są stosowane do wszystkich stron dokumentu.

strona kodowa

Strona kodowa jest to tabela w systemie operacyjnym DOS lub Windows określająca, który zestaw znaków ASCII lub ANSI jest używany w celu wyświetlania tekstu. Do różnych języków stosowane są różne zestawy znaków.

strona rysowania

Część okna rysunku obramowana prostokątem rzucającym cień.

styczna

Linia prosta dotykająca krzywej lub elipsy w jednym punkcie, ale nie przecinająca krzywej ani elipsy w tym punkcie.

styl tekstu

Zestaw atrybutów decydujących o wyglądzie tekstu. Istnieją dwa rodzaje stylów tekstu: style tekstu ozdobnego oraz style tekstu akapitowego.

styl

Zbiór atrybutów określających wygląd obiektu określonego typu. Istnieją trzy rodzaje stylów: style grafiki, tekstu (ozdobne i akapitowe) oraz style kolorów.

subtraktywny model kolorów

Model kolorów, np. CMYK, w którym kolory tworzone są przez eliminowanie określonych długości fal światła odbitego od obiektu. Na przykład atrament ma kolor niebieski, jeżeli pochłania wszystkie kolory poza niebieskim.

światło, cień i półcień

Terminy używane do opisywania jaskrawości pikseli w mapie bitowej. Wartości jaskrawości należą do zakresu od 0 (ciemne) do 255 (jasne). Piksele w pierwszej tercji zakresu są uważane za cienie, piksele w środkowej tercji są uważane za półcień, a piksele w ostatniej tercji są uważane za światła. Przez dostosowanie świateł, cieni i półcieni można rozjaśniać i przyciemniać określone obszary obrazków. Histogram to doskonałe narzędzie służące do wyświetlania i oceny działania świateł, cieni i półcieni na obrazkach.

symbol

Obiekt lub grupa obiektów dostępna do wielokrotnego wykorzystania. Symbol wystarczy zdefiniować raz, aby go wielokrotnie używać w rysunku.

symulacja kolorów

Proces wykorzystywany do symulowania większej liczby kolorów, gdy jest dostępna ograniczona ich liczba.

szablon

Predefiniowany zestaw informacji obejmujący rozmiar strony, jej orientację, pozycje linijek oraz informacje dotyczące siatki i prowadnic. Szablon może również zawierać grafikę lub tekst, w których można wprowadzać zmiany.

szum

W przypadku edycji map bitowych są to przypadkowe piksele na powierzchni mapy bitowej, przypominające szum na ekranie telewizora.

szybkie podsuwanie

Przesuwanie obiektu o duże odcinki przy użyciu klawisza Shift i klawisza strzałki. Wartość parametru szybkiego podsuwania jest mnożona przez wartość parametru podsuwania w celu uzyskania odległości, o jaką obiekt zostanie przesunięty.

Zobacz również: podsuwanie i mikropodsuwanie.

Szybkie sprawdzanie (QuickCorrect™)

Funkcja, która automatycznie wyświetla rozwiniętą formę skrótu lub poprawną formę wyrazu w przypadku wprowadzenia nieprawidłowej formy. Funkcję Szybkie sprawdzanie można stosować do zamiany liter na wielkie lub automatycznego poprawiania częstych literówek i błędów typograficznych. Funkcja ta może np. zamieniać „np” na „na przykład” lub „nei” na „nie”.

T

tabela skrótów klawiaturowych

Plik zawierający listę klawiszy skrótów. W zależności od wykonywanego zadania aktywne są różne tabele.

tabulatory wiodące

Ciąg znaków umieszczonych między obiektami tekstowymi, ułatwiający czytelnikowi odnalezienie dalszej części wiersza położonej za pustym obszarem. Tabulatory wiodące są często używane zamiast punktów tabulacji, zwłaszcza w przypadku tekstu dosuniętego do prawej, np. na liście lub w spisie treści.

tekst akapitowy

Typ tekstu pozwalający na zastosowanie opcji formatowania i bezpośrednią edycję dużych bloków tekstu.

tekst artystyczny

Typ tekstu utworzonego za pomocą narzędzia **Tekst**. Służy do wprowadzania krótkich wierszy tekstu, na przykład tytułów, lub do stosowania efektów graficznych, takich jak dopasowywanie tekstu do ścieżki, tworzenie głębi lub metamorfozy oraz pozostałych efektów specjalnych. Obiekt typu tekst ozdobny może zawierać do 32 000 znaków.

tekst sformatowany

Format tekstu sformatowanego (RTF) obsługuje formatowanie tekstu, takie jak pogrubienie, kursywę i podkreślenie, a także różne czcionki, rozmiary czcionek i tekst kolorowy. Dokumenty w formacie tekstu sformatowanego mogą zawierać również opcje formatowania strony, takie jak niestandardowe marginesy strony, odstępy między wierszami i szerokości tabulatorów.

temperatura

Metoda opisywania światła w kelwinach — niższe wartości opisują warunki przyciemnionego oświetlenia, które daje pomarańczowe przebarwienia, takiego jak światło świecy lub żarówki. Wyższe wartości odpowiadają warunkom silnego oświetlenia dającym niebieskie przebarwienie, takim jak światło słoneczne.

ton

Zróżnicowanie koloru lub odcieni szarości od czerni do bieli.

tryb kolorów czarno-biały

Jednobitowy tryb kolorów, w którym obrazki są przedstawiane przy użyciu dwóch kolorów jednolitych — czerni i bieli — bez gradacji. Ten tryb kolorów jest użyteczny w przypadku rysunków kreskowych i prostych grafik. Aby uzyskać efekt zdjęcia czarno-białego, można użyć trybu skali szarości.

Zobacz również: skala szarości.

tryb kolorów z paletą

Ośmiobitowy tryb kolorów, w którym obrazki są wyświetlane przy użyciu do 256 kolorów. Jest on użyteczny, gdy zachodzi potrzeba przekształcenia złożonego obrazka w tryb kolorów z paletą w celu zmniejszenia rozmiaru pliku, przy zachowaniu dokładnej kontroli nad kolorami używanymi podczas konwersji.

tryb kolorów

System określający liczbę i typ kolorów zawartych w obrazku. Przykładami trybów kolorów są: czarno-biały, skala szarości, RGB, CMYK oraz tryb z paletą.

TWAIN

Korzystając ze sterownika TWAIN dostarczonego przez producenta sprzętu do obróbki obrazu, aplikacje firmy Corel mogą pobierać obrazy bezpośrednio z aparatu cyfrowego lub skanera.

tworzenie obszaru aktywnego

Proces dodawania danych do obiektu lub grupy obiektów, tak aby reagowały na zdarzenia, na przykład na wskazanie lub kliknięcie. Można np. przypisać obiektowi adres URL — w ten sposób obiekt stanie się hiperłączem do zewnętrznej strony WWW.

U

uchwyty sterujące(CorelDRAW)

Uchwyty wychodzące z węzła wzdłuż krzywej edytowanej za pomocą narzędzia **Kształt**. Uchwyty sterujące określają kąt, pod którym krzywa przechodzi przez węzeł.

uchwyty

Zestaw ośmiu czarnych kwadratów wyświetlanych na rogach i krawędziach zaznaczonego obiektu. Przeciągając poszczególne uchwyty, można przeskalować obiekt, zmienić jego rozmiar lub uzyskać odbicie lustrzane. Kliknięcie zaznaczonego obiektu powoduje, że uchwyty zamieniają się w strzałki, umożliwiające jego obrócenie lub pochylenie.

Unicode

Standard kodowania znaków definiujący zestaw znaków dla wszystkich języków pisanych na świecie przy użyciu 16-bitowego zestawu kodowego i ponad 65 000 znaków. Standard Unicode umożliwia skuteczną obsługę tekstu bez względu na jego język, system operacyjny oraz używaną aplikację.

URL (Uniform Resource Locator)

Jednoznaczny adres określający lokalizację danej strony WWW w Internecie.

W

warstwa główna

Warstwa na stronie głównej, obiekty z której pojawiają się na każdej ze stron rysunku wielostronicowego. Strona główna może mieć więcej niż jedną warstwę główną.

warstwa

Przezroczysta płaszczyzna rysunku, na której można umieszczać obiekty.

wartość koloru

Zestaw liczb definiujących kolor w ramach określonego modelu kolorów. Na przykład w modelu RGB wartość 255 dla czerwieni (R), zero dla zieleni (G) i dla niebieskiego (B) dają w efekcie kolor czerwony.

węzeł ostry

Czubek lub narożnik powstały na styku dwóch krzywych.

węzły

Kwadratowe punkty na każdym z końców segmentu linii lub krzywej. Przez przeciąganie jednego lub większej liczby węzłów można zmieniać kształt linii lub krzywej.

widok szkieletowy

Widok konturowy rysunku, na którym wypełnienia są ukryte, natomiast widoczne są głębie, linie obrysu oraz elementy pośrednie metamorfozy. Mapy bitowe są wyświetlane w trybie monochromatycznym.

Zobacz również: widok uproszczony szkieletowy.

widok uproszczony szkieletowy

Widok konturowy rysunku, na którym wypełnienia, głębie, obrysy oraz elementy pośrednie metamorfozy są niewidoczne. Mapy bitowe są wyświetlane w trybie monochromatycznym.

Zobacz również: widok szkieletowy.

wielokrotne zaznaczenie

Metoda zaznaczania wielu obiektów narzędziem **Wskaźnik** lub wielu węzłów narzędziem **Kształt**.

Windows Image Acquisition (WIA)

Standardowy interfejs i sterownik wprowadzony przez firmę Microsoft, przeznaczony do ładowania obrazków z urządzeń peryferyjnych, np. skanerów i aparatów cyfrowych.

wklęsły

Wydrążony lub wgięty do środka, jak wnętrze miski.

wstawianie

Importowanie i umieszczanie na rysunku fotografii, obrazków clipart lub plików dźwiękowych.

wtapianie

Poziom ostrości wzdłuż brzegów cienia.

wyciąg barwny

W poligrafii jest to wynik procesu rozdzielania kolorów w obrazie złożonym na pewną liczbę odrębnych obrazów w skali szarości, po jednym na każdy kolor podstawowy w obrazie oryginalnym. W przypadku obrazu w formacie CMYK, konieczne jest wykonanie czterech wyciągów (po jednym dla niebieskozielonego, purpurowego, żółtego i czarnego).

wygładzanie krawędzi

Metoda wygładzania zakrzywionych lub skośnych brzegów. Piksele pośrednie wzdłuż brzegów są wypełniane w celu wygładzenia przejść między brzegami i otaczającym je obszarem.

wypełnienia deseniem

Wypełnienie składające się z serii powtarzających się obiektów wektorowych lub obrazów.

wypełnienie jednolite

Rodzaj wypełnienia, polegający na nałożeniu na rysunek pojedynczego jednolitego koloru.

Zobacz również: wypełnienie.

wypełnienie PostScript

Typ wypełnienia teksturą zaprojektowany przy użyciu języka PostScript.

wypełnienie siatkowe

Typ wypełnienia umożliwiający dodawanie próbek koloru do wnętrza zaznaczonego obiektu.

wypełnienie teksturą

Wypełnienie generowane fraktalnie służące z reguły do wypełnienia obiektu lub obszaru obrazka za pomocą jednego obrazu zamiast szeregu powtarzających się obrazów.

wypełnienie tonalne

Płynne przejście dwóch lub więcej kolorów zastosowane do obszaru obrazka: liniowe, radialne, stożkowe lub kwadratowe. Dwukolorowe wypełnienia tonalne charakteryzują się bezpośrednim przejściem jednego koloru w drugi, podczas gdy wypełnienia niestandardowe mogą obejmować przejścia wielu kolorów.

wypełnienie

Kolor, mapa bitowa, pasma tonalne lub deseń zastosowane do obszaru obrazka.

wypukły

Zakrzywiony lub zaokrąglony na zewnątrz, podobnie jak zewnętrzna powierzchnia kuli lub okręgu.

wyrównanie

Modyfikowanie odstępów między znakami i słowami, tak aby wyrównać lewy lub prawy brzeg bloku tekstu albo oba brzegi do odpowiednich marginesów.

wystąpienie symbolu

Pojawienie się symbolu w rysunku. Wystąpienie symbolu automatycznie dziedziczy wszelkie zmiany wprowadzone w symbolu. Można też stosować różne właściwości do symboli w każdym z ich wystąpień, np. wielkość, pozycję oraz jednolitą przezroczystość.

Z

zabarwienie

W edycji zdjęć termin „zabarwienie” często odnosi się do półprzezroczystego koloru zastosowanego do całego obrazu. Czasem nazywany jest on także przebarwieniem.

W technologii druku zabarwienie oznacza jaśniejszy odcień koloru, utworzony za pomocą rasteryzacji — na przykład koloru dodatkowego.

Zobacz również: raster.

zagnieżdżone obiekty typu szybkie kadrowanie

Kontenery przechowujące inne kontenery w celu uformowania złożonych obiektów typu szybkie kadrowanie.

zakładka

Oznaczenie wskazujące adres w Internecie.

zakres czułości

Opcja związana z trybem kolorów z paletą umożliwiająca określenie koloru zasadniczego przy konwersji na tryb z paletą. W celu sterowania przekształcaniem można precyzyjnie dobrać kolor i określić jego ważność.

zakres tonalny

Rozkład pikseli w mapie bitowej od kolorów ciemnych (wartość 0 oznacza brak jaskrawości) do jasnych (wartość 255 wskazuje pełną jaskrawość). Piksele w pierwszej tercji zakresu są uważane za cienie, piksele w środkowej tercji są uważane za półcień, a piksele w ostatniej tercji są uważane za światła. W idealnym przypadku piksele obrazka powinny rozkładać się w całym zakresie tonalnym. Histogram to doskonałe narzędzie służące do wyświetlania i oceny zakresu tonalnego obrazków.

zastępowanie czcionek PANOSE

Cecha ta pozwala wybrać substytut czcionki, gdy otwiera się plik zawierający czcionkę niezainstalowaną w komputerze. Podstawione czcionki mogą być stosowane tylko podczas bieżącej sesji lub na stałe. Wówczas po zapisaniu i ponownym otwarciu pliku automatycznie będzie wyświetlana nowa czcionka.

zawartość

Obiekt lub obiekty zawarte w kadrze po zastosowaniu efektów szybkiego kadrowania.

Tego terminu używa się również do opisywania zasobów grafik dołączonych do produktu, takich jak obrazki clipart, zdjęcia, symbole, czcionki i obiekty.

zaznaczanie markizą

Służy do zaznaczania obrazów lub węzłów przez ukośne przeciąganie narzędzia **Wskaźnik** lub **Kształt** i obramowywanie obiektu markizą o kropkowanym konturze.

zaznaczenie odręczne markizą

Aby zaznaczyć obiekty lub węzły markizą, należy uformować obramowanie, przeciągając narzędziem **Kształt**, podobnie jak przy rysowaniu odręcznym.

Zobacz również: zaznaczenie markizą.

ZIP

Technika bezstratnej kompresji plików, dająca pliki o mniejszych rozmiarach i krótszym czasie przetwarzania.

zmiana rozmiaru/rozdzielczości

Zmiana rozdzielczości i wymiarów mapy bitowej. Zwiększenie rozmiaru/rozdzielczości powoduje zwiększenie rozmiaru obrazka, a zmniejszenie powoduje zmniejszenie jego rozmiaru. Zmiana rozmiaru przy stałej rozdzielczości pozwala na zachowanie rozdzielczości obrazu poprzez dodanie lub odjęcie pikseli przy zmienionym rozmiarze obrazka. Zmiana rozmiaru przy zmiennej rozdzielczości powoduje zachowanie tej samej liczby pikseli, zmieniając jednocześnie rozmiar obrazka, co wiąże się z niższą lub wyższą rozdzielczością w stosunku do obrazka pierwotnego.

znak diakrytyczny

Znak graficzny powyżej, poniżej lub w poprzek znaku pisanego, na przykład ogonek (jak w literze ę) i cédille (jak w literze ç).

znak wodny

Niewielka ilość losowo generowanego szumu dodanego do składowej luminancji poszczególnych pikseli obrazu, która zawiera informacje na temat obrazka. Informacja ta nie zmienia się podczas edytowania, skanowania ani drukowania.

znak

Litera, liczba, znak przestankowy lub inny symbol.

znaki niedrukowalne

Elementy występujące na ekranie, ale nie na wydruku. Obejmują one linijki, prowadnice, prowadnice tabel, tekst ukryty oraz znaki formatujące, np. spacje, znaki końca linii oraz wcięcia.