Windows



Corel PHOTO-PAINT™ 2024

PRZEWODNIK

Ostatnia aktualizacja: wrzesień 2024

© 2024 Corel Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Corel PHOTO-PAINT™ 2024 — 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, Corel-PHOTO-PAINT, AfterShot, CorelDRAW, logo balonu CorelDRAW, CAPTURE, Corel DESIGNER, Corel Font Manager, Painter, Smart Carver i WordPerfect są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Corel Corporation w Kanadzie, Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Apple, Macintosh i macOS są znakami towarowymi firmy Apple Inc.

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, dokumentacja, 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 ... 15

Instalowanie pakietu CorelDRAW Graphics Suite ... 17

Wymagania systemowe ... 17

Przygotowanie do instalacji ... 17

Instalowanie aplikacji z pakietu CorelDRAW Graphics Suite ... 18

Opcje instalacji ... 18

Modyfikowanie i naprawianie instalacji ... 20

Odinstalowanie pakietu CorelDRAW Graphics Suite ... 20

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA ... 21

Konta i usługi Corel ... 23

Uwierzytelnianie pakietu CorelDRAW Graphics Suite ... 23

Ustawienia konta ... 24

Aktualizacje ... 24

Zmiana poświadczeń użytkownika ... 24

Twoje prywatność i profil ... 25

Biuro obsługi klienta firmy Corel ... 26

Przesyłanie opinii ... 26

Rejestrowanie i zgłaszanie błędów ... 26

Nowe funkcje w pakiecie CorelDRAW Graphics Suite ... 27

Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z września 2024 r. ... 27

Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z czerwca 2024 r. ... 33

Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z marca 2024 r. ... 33

Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z września 2023 r. ... 37

Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z marca 2023 r. ... 39

Aktualizacja pakietu CorelDRAW Graphics Suite dla subskrybentów z września 2022 r. ... 40

Aktualizacja pakietu CorelDRAW Graphics Suite dla subskrybentów z marca 2022 r. ... 41

CorelDRAW Graphics Suite 2021,5 ... 46

CorelDRAW Graphics Suite 2021 ... 47

Zasoby edukacyjne ... 53

Uzyskaj pomoc ... 53
Okno dokowane Nauka ... 55
Pomoc i etykietki narzędzi ... 56
Podpowiedzi ... 57
Ekran powitalny ... 58
Podręcznik „Szybki start” ... 58
Projekty praktyczne ... 58
Zasoby wideo ... 59
Witryna internetowa dla programistów ... 59
Podręcznik wdrażania w sieci ... 60
Zasoby w Internecie ... 60
Uruchom i skonfiguruj ... 61
Aby uruchomić i zakończyć program Corel PHOTO-PAINT ... 61
Zmiana języka ... 61
Ustawienia po uruchomieniu ... 62
Przewodnik po obszarze roboczym programu Corel PHOTO-PAINT ... 63
Pojęcia używane w programie Corel PHOTO-PAINT ... 63
Okno aplikacji ... 64
Wybierz obszar roboczy ... 66
Paski narzędzi ... 67
Przybornik ... 69
Pasek właściwości ... 79
Okna dokowane ... 79
Paleta kolorów ... 81
Pasek stanu ... 81
Ustawienia ... 83
Opcje obszarów roboczych ... 83
Wyłączanie komunikatów ostrzegawczych ... 84
Wczytaj obrazki do programu Corel PHOTO-PAINT ... 85
Otwórz obrazki ... 85
Importuj pliki ... 87

Skanuj obrazki ... 89
Tworzenie obrazków ... 90
Praca z wieloma obrazkami ... 92
Praca z grafiką wektorową ... 92
Wyświetlanie obrazków oraz informacji o obrazkach ... 95
Wyświetlanie obrazków ... 95
Powiększenie ... 97
Wyświetlanie informacji o obrazku ... 98
Odświeżanie okna obrazka ... 99
Wykrywanie i osadzanie znaków wodnych Digimarc ... 99
Prowadnice, siatka i linijki ... 101
Prowadnice ... 101
Siatka ... 104
Linijki ... 106
Cofanie, ponawianie, powtarzanie i osłabianie efektów czynności ... 109
Cofanie i ponawianie ... 109
Przywracanie ... 111
Powtarzanie i osłabianie ... 111
Zapisz i zamknij ... 115
Zapisz obrazki ... 115
Eksportowanie obrazków ... 117
Zablokowane pliki ... 119
Zamknij obrazki ... 119
Kreatywne narzędzia i treści ... 121
Rodzaje zawartości ... 121
Znajdź obiekt clipart i inne zasoby lokalne i sieciowe ... 122
Używanie i zarządzanie obrazami przy pomocy okna dokowanego Zasoby ... 131
Zarządzanie treścią przy pomocy okna dokowanego Zasobnik ... 132
Pobieranie aplikacji, modułów dodatkowych i treści ... 133
Zmiana lokalizacji treści ... 135

Urządzenia dotykowe i urządzenia wyposażone w kółko ... 137
Urządzenia dotykowe ... 137
Urządzenia wyposażone w kółko ... 139

Edytowanie obrazków ... 141
Wymiary obrazka, rozdzielczość i rozmiaru papieru ... 143
Wymiary i rozdzielczość obrazu ... 143
Rozmiar papieru ... 147
Kadrowanie, zszywanie, skalowanie i zmiana orientacji ... 149
Kadrowanie obrazów ... 149
Zszywanie obrazów razem ... 151
Skalowanie obrazów przy użyciu narzędzia Smart Carver ... 153
Prostowanie obrazów ... 155
Prostowanie obrazków i obiektów interaktywnie ... 157
Korygowanie zniekształceń perspektywy ... 159
Obracanie i odbijanie obrazów ... 162
Retuszowanie ... 165
Ulepszanie skanowanych obrazków ... 165
Korekcja czerwonych oczu ... 166
Usuwanie kurzu i rys ... 168
Klonowanie obszarów obrazu ... 171
Wyostrzanie obrazków ... 174
Usuwanie artefaktów i szumu z obrazków JPEG ... 176
Usuwanie tła obrazka ... 177
Wymazywanie obszarów obrazu ... 177
Rozmazywanie i mieszanie kolorów ... 179
Dostosuj kolor i ton ... 183
Narzędzia i efekty dopasowania kolorów ... 183
Okno dokowane Dopasowania ... 185
Kopiowanie i spłaszczanie dopasowań ... 190
Histogramy ... 190
Automatyczne dopasowania ... 191

Filtry dopasowujące....192
Balans bieli....193
Światło (dawniej znane pod nazwą jaskrawość/kontrast/intensywność)....194
Poziomy (dawniej znany pod nazwą Poprawa kontrastu)....195
Krzywa tonalna....196
Próbka i wynik....197
Wyrównaj (dawniej znany pod nazwą Równoważenie histogramu)....197
Gamma....198
Barwa/Nasycenie/Jasność....198
Żywość....198
Czarno-biały (dawniej znany pod nazwą Skala szarości)....199
Selektywna zmiana kolorów....200
Zamień kolory....200
Mikser kanałów....202
Balans kolorów....203
Stosowanie i tworzenie ustawień wzorców dopasowania oraz zarządzanie nimi....203
Dopasuj kolory i tony za pomocą efektów pędzla....205
Kanały kolorów....206
Soczewki....209
Tworzenie soczewek....209
Edytowanie soczewek....210
Scalanie soczewek z tłem obrazka....212
Obszar zmiany kształtu obrazu....213
Stosowanie smużenia na obszarach obrazka....213
Dodawanie efektów ślimaka....214
Zmiana kształtu obszarów obrazka przez przyciąganie lub odpychanie pikseli....215
Kolory, wypełnienia i przezroczystości....217
Kolor....219
Modele kolorów....219
Głębia kolorów....221

Wybieranie kolorów ... 222
Paleta obrazka ... 228
Twórz i edytuj palety kolorów ... 230
Organizowanie i wyświetlanie palet kolorów ... 232
Pokaż lub ukryj palety kolorów ... 234
Ustawienia właściwości palet kolorów ... 235
Kanały kolorów dodatkowych ... 236
Tryby kolorów ... 239
Zmiana trybu kolorów ... 239
Tryb kolorów czarno-biały ... 241
Tryb kolorów z paletą ... 242
Tryb kolorów duotone ... 244
Zarządzanie kolorami ... 247
O zarządzaniu kolorami ... 247
Rozpoczynanie pracy z zarządzaniem kolorami ... 252
Instalowanie, ładowanie i osadzanie profili kolorów ... 253
Przypisz profile kolorów ... 254
Przekształcanie kolorów do innych profili kolorów ... 255
Ustawienia przekształcania kolorów ... 256
Ekranowe obrazowanie próbne ... 256
Wzorce zarządzania kolorami ... 259
Zasady zarządzania kolorami ... 260
Zarządzanie kolorami podczas otwierania dokumentów ... 261
Zarządzanie kolorami podczas importowania i wklejania plików ... 262
Zarządzanie kolorami dla potrzeb druku ... 263
Użyj bezpiecznego toku pracy z kolorami CMYK ... 263
Zarządzanie kolorami dla potrzeb wyświetlania na ekranie ... 264
Wypełnienia ... 265
Wypełnienia jednolite ... 265
Wypełnienia tonalne ... 266
Wypełnienia deseniem z mapy bitowej ... 270

Wypełnienia teksturą ... 274
Przezroczystość ... 277
Przezroczystość jednolita ... 277
Przezroczystość tonalna ... 278
Przezroczystość desenia z mapy bitowej ... 281
Przezroczystość tekstury ... 284
Stosowanie przezroczystości przy użyciu pociągnięć pędzlem ... 286
Przezroczystość wybranych kolorów ... 286
Obiekty metamorfozy ... 286
Znajdź, zarządzaj i zapisuj wypełnienia i przezroczystości ... 289
Wyszukuj i wyświetlaj wypełnienia i przezroczystości ... 289
Zarządzanie wypełnieniami i przezroczystościami ... 292
Zapisz wypełnienia i przezroczystości ... 293

Maski i ścieżki ... 295
Maski ... 297
Odróżnianie obszarów chronionych i obszarów edytowalnych ... 297
Definiowanie obszarów edytowalnych ... 299
Definiowanie obszarów edytowalnych za pomocą informacji o kolorach ... 304
Poszerzanie i zawężanie obszarów edytowalnych ... 307
Dopełnienie i usuwanie masek ... 310
Przenoszenie i wyrównywanie obszarów edytowalnych ... 311
Transformowanie obszarów edytowalnych ... 312
Dopasowywanie krawędzi obszarów edytowalnych ... 316
Dopasowywanie przezroczystości masek ... 319
Przycinanie obrazów ... 319
Ścieżki ... 323
Tworzenie ścieżek ... 323
Zarządzanie ścieżkami ... 326
Kształtowanie ścieżek ... 327
Dodawanie i usuwanie węzłów ścieżek ... 329

Łączenie i dzielenie ścieżek ... 330
Zmienianie typów węzłów ... 331
Stosowanie pociągnięć pędzla do ścieżek ... 332
Ścieżki obcinania ... 333
Maski z kanałami alfa ... 335
Twórz i edytuj kanały alfa ... 335
Zapisuj maski i kanały alfa ... 336
Ładuj maski i kanały alfa ... 337
Zarządzaj kanałami alfa ... 338
Malowanie i efekty specjalne ... 341
Rysowanie i malowanie ... 343
Kształty i linie ... 343
Pociągnięcia pędzla ... 347
Rozpylanie obrazów ... 350
Malowanie symetrycznych deseni i zawijasów ... 353
Powtórz pociągnięcia pędzli ... 355
Pędzle niestandardowe ... 356
Pisaki i urządzenia czułe na nacisk ... 358
Tryby scalania ... 362
Aby zastosować efekt specjalny ... 367
Praca z użyciem efektów specjalnych ... 367
Gotowe style ... 375
Efekty kolorów i odcieni ... 376
Efekty fazy ... 376
Efekt Rozmycie typu bokeh ... 377
Efekt odbłysku soczewek ... 378
Efekty świetlne ... 379
Ramki obrazów ... 380
Zarządzanie modułami dodatkowymi ... 381
Kategorie efektów specjalnych ... 383
3-D ... 383

Pociągnięcia ozdobne ... 388
Rozmywanie ... 394
Aparat fotograficzny ... 400
Transformacje kolorów ... 403
Obrys ... 405
Korekcja ... 407
Twórcze ... 408
Niestandardowa ... 414
Zniekształcenie ... 415
Szum ... 420
Wyostrzanie ... 423
Tekstura ... 425
Transformacja ... 430

Obiekty ... 433
Praca z obiektami ... 435
Tworzenie obiektów ... 436
Zmiana i wyświetlanie właściwości obiektu ... 437
Zaznaczanie obiektów ... 438
Przenoszenie, kopiowanie i usuwanie obiektów ... 440
Wyświetlanie i rozmieszczanie obiektów ... 442
Wyrównywanie i rozkładanie obiektów ... 444
Prowadnice wyrównania ... 446
Blokowanie obiektów ... 448
Grupowanie i łączenie obiektów ... 449
Tryby scalania dla zgrupowanych obiektów ... 451
Praca z grupami obcinania ... 452
Modyfikowanie obiektów ... 455
Transformacje obiektów ... 455
Kadrowanie obiektów ... 460
Zmiana krawędzi obiektu ... 460

Dodawanie cieni ... 462
Korzystanie z masek obcinania ... 465
Chronienie obszaru wokół obiektu ... 467
Łączenie i osadzanie obiektów ... 469
Wstawianie dołączonych lub osadzonych obiektów do innej aplikacji ... 469
Edytowanie obiektów dołączonych lub osadzonych ... 470

Tekst ... 471
Tworzenie i formatowanie tekstu ... 473
Dodawanie i zaznaczanie tekstu ... 473
Dodawanie koloru do tekstu ... 475
Formatowanie tekstu ... 476
Funkcje OpenType ... 478
Czcionki zmienne ... 482
Wstawianie znaków specjalnych, symboli i glifów ... 484
Kerning, przesuwanie i obracanie tekstu ... 487
Wyrównywanie tekstu ... 488
Dopasowywanie odstępów między wierszami, znakami i wyrazami ... 489
Wygładzanie krawędzi tekstu ... 489
Dopasowywanie tekstu do ścieżki ... 490
Poprzednia wersja tekstu ... 491
Zarządzaj czcionkami ... 493
Wyświetl czcionki ... 493
Filtruj czcionki ... 495
Wyszukaj czcionki ... 496
Pobierz większą liczbę czcionek ... 498
Wybór czcionek ... 498
Corel Font Manager ... 500
Materiały pomocnicze: Czcionki Type 1 ... 500
Tekst w różnych językach ... 503
Modyfikowanie ustawień kodowania ... 503
Tekst azjatycki i bliskowschodni ... 504

Obsługa OpenType dla tekstu azjatyckiego ... 505

Obrazki i filmy dla sieci WWW ... 507

Tworzenie i edytowanie filmów ... 509

Otwieranie i odtwarzanie filmów ... 509

Tworzenie filmów ... 510

Modyfikacja kolejności i czasu wyświetlania klatek ... 512

Zapisywanie filmów ... 515

Tworzenie obrazków do publikacji w Internecie ... 517

Eksportowanie obrazków w celu publikacji w Internecie ... 517

Eksportowanie i przesyłanie map bitowych do serwisu WordPress ... 523

Zapisywanie i stosowanie wzorców internetowych ... 524

Tworzenie obrazków opartych na palecie z przezroczystymi kolorami i tłami ... 525

Kawałkowanie obrazu ... 525

Tworzenie i edytowanie przejść ... 529

Wysyłanie obrazków pocztą elektroniczną ... 532

Drukowanie ... 533

Podstawy drukowania ... 535

Drukowanie pracy ... 535

Określanie układu zadań drukowania ... 536

Podgląd zadań drukowania ... 537

Style drukowania ... 538

Precyzyjne regulowanie parametrów zadań drukowania ... 539

Dokładne odwzorowywanie kolorów ... 540

Drukowanie na drukarce postscriptowej ... 542

Podsumowania analizy wstępnej ... 543

Przygotowywanie plików dla dostawców usług drukowania ... 545

Przygotowywanie zadań drukowania dla firmy poligraficznej ... 545

Układy rozmieszczenia ... 546

Znaczniki drukarskie ... 548

Wyciągi barwne ... 550
Redukcja kolorów i nadrukowywanie ... 552
Drukuj pełnokolorowe ... 552
Drukuj na kliszy ... 553
Drukowanie płótna ... 553
Współpraca z firmą poligraficzną ... 554

Formaty plików ... 557
Eksportowanie do formatu PDF ... 559
Eksportowanie do formatu PDF ... 559
Hiperłącza PDF, zakładki i miniatury ... 561
Zmniejszanie rozmiaru pliku PDF ... 562
Kodowanie plików PDF ... 563
Opcje zarządzania kolorami pliku PDF ... 563
Opcje zabezpieczania pliku PDF ... 564
Optymalizowanie plików PDF ... 566
Podsumowania analizy wstępnej pliku PDF ... 566
Przygotowywanie plików PDF dla firmy poligraficznej ... 567
Praca z aplikacjami biurowymi ... 569
Eksportowanie plików do aplikacji biurowych ... 569
Dodawanie obiektów do dokumentów ... 569
Pliki aparatu RAW ... 571
Używanie plików RAW z aparatu fotograficznego ... 571
Importuj pliki RAW z aparatu fotograficznego do Corel PHOTO-PAINT ... 572
Dopasowywanie kolorów i tonów plików RAW z aparatu fotograficznego ... 574
Wyostrzanie plików RAW i redukcja szumu ... 577
Wyświetlanie podglądu plików RAW z aparatu fotograficznego i uzyskiwanie informacji o obrazku ... 578
Obsługiwane formaty plików ... 579
Adobe Illustrator (AI) ... 580
Mapa bitowa systemu Windows (BMP) ... 580
Mapa bitowa systemu OS/2 (BMP) ... 581
Computer Graphics Metafile (CGM) ... 581

CorelDRAW (CDR)....582
Corel Presentation Exchange (CMX)....582
Corel PHOTO-PAINT (CPT)....583
Zasób wskaźników myszy (CUR)....583
AutoCAD Drawing Database (DWG) i AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)....583
Encapsulated PostScript (EPS)....584
PostScript (PS lub PRN)....586
GIF....587
Format pliku HEIF (High Efficiency Image File)....588
JPEG (JPG)....589
JPEG 2000 (JP2)....589
Obrazek Kodak Photo CD (PCD)....591
PICT (PCT)....592
PaintBrush (PCX)....593
Adobe Portable Document Format (PDF)....593
Plik plotera HPGL (PLT)....594
Portable Network Graphics (PNG)....595
Adobe Photoshop (PSD)....596
Corel Painter (RIF)....597
TARGA (TGA)....598
TIFF....599
Google Web Picture (WEBP)....600
WordPerfect Graphic (WPG)....602
Formaty plików RAW z aparatu fotograficznego....602
Mapa bitowa z kompresją falkową (WI)....602
Windows Metafile Format (WMF)....602
Dodatkowe formaty plików....603
Formaty zalecane przy importowaniu grafiki....604
Formaty zalecane przy eksportowaniu grafiki....604

Dostosowywanie i automatyzowanie....605

Dostosowywanie Corel PHOTO-PAINT ... 607
Wybierz opcje ... 607
Skonfiguruj procesory graficzne ... 608
Zmień and przywróć ustawienia domyślne ... 609
Tworzenie obszaru roboczego ... 609
Importowanie i eksportowanie obszarów roboczych ... 610
Dostosowywanie wyglądu obszaru roboczego ... 611
Dostosowywanie skrótów klawiaturowych ... 613
Dostosowywanie różnych menu ... 614
Dostosowywanie pasków narzędzi i innych pasków poleceń ... 616
Dostosować przybornik ... 619
Dostosowywanie paska właściwości ... 619
Dostosowywanie paska stanu ... 620
Dostosowywanie filtrów ... 621
Używanie makr i skryptów w celu zautomatyzowania działań ... 623
Makra ... 623
Skrypty JavaScript ... 628
Skrypty programu Corel ... 629

Materiały pomocnicze ... 633
Program Corel PHOTO-PAINT dla użytkowników programu Adobe Photoshop ... 635
Porównanie terminologii ... 635
Porównanie narzędzi ... 636
Glosariusz ... 639

Rozpoczęcie pracy

Instalowanie pakietu CorelDRAW Graphics Suite 17

Konta i usługi Corel 23

Nowe funkcje w pakiecie CorelDRAW Graphics Suite 27

Zasoby edukacyjne 53

Uruchom i skonfiguruj 61

Przewodnik po obszarze roboczym programu Corel PHOTO-PAINT 63

Ustawienia 83

Wczytaj obrazki do programu Corel PHOTO-PAINT 85

Wyświetlanie obrazków oraz informacji o obrazkach 95

Prowadnice, siatka i linijki 101

Cofanie, ponawianie, powtarzanie i osłabianie efektów czynności 109

Zapisz i zamknij 115

Kreatywne narzędzia i treści 121

Urządzenia dotykowe i urządzenia wyposażone w kółko 137



Instalowanie pakietu CorelDRAW Graphics Suite

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Wymagania systemowe” (stronie 17)
- „Przygotowanie do instalacji” (stronie 17)
- „Instalowanie aplikacji z pakietu CorelDRAW Graphics Suite” (stronie 18)
- „Opcje instalacji” (stronie 18)
- „Modyfikowanie i naprawianie instalacji” (stronie 20)
- „Odinstalowanie pakietu CorelDRAW Graphics Suite.” (stronie 20)
- „CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA” (stronie 21)

Wymagania systemowe

Poniższa lista zawiera minimalne wymagania systemowe.

- Windows 11, Windows 10 (wersja 21h2 lub nowsza), w wersji 64-bitowej, z najnowszymi aktualizacjami i dodatkami Service Pack
- Intel Core i3/5/7/9 lub AMD Ryzen 3/5/7/9, Threadripper, EPYC
- Karta graficzna zgodna z OpenCL 1.2 z ponad 3 GB pamięci VRAM
- 8 GB pamięci RAM
- 5,5 GB miejsca na dysku twardym na pliki aplikacji i pliki instalacyjne
- Ekran wielodotykowy, mysz lub tablet
- Rozdzielczość ekranu: Rozdzielczość 1280 x 720 w 100% (96 dpi)
- Aktualne sterowniki urządzeń dla optymalnej wydajności
- Wymagane jest połączenie z Internetem w celu instalacji i uwierzytelnienia CorelDRAW Graphics Suite, a także dostępu do niektórych elementów oprogramowania, funkcji online i zawartości.

Przygotowanie do instalacji

- Upewnij się, że ustawienia systemowej daty i godziny są prawidłowe.
- Upewnij się, że w systemie zainstalowano najnowsze aktualizacje.
- Zamknij wszystkie aplikacje, w tym wszystkie programy antywirusowe oraz aplikacje otwarte na pasku systemowym lub na pasku zadań systemu Windows. Niewykonanie tej czynności może wydłużyć czas instalacji lub zakłócić jej przebieg.
- Zaloguj się jako użytkownik z uprawnieniami administracyjnymi.

- Sprawdź, czy na dysku, na którym chcesz zainstalować aplikację, dostępna jest wystarczająca ilość wolnego miejsca.
- Usuń zawartość systemowych folderów tymczasowych (TEMP), aby uniknąć konfliktów dotyczących plików i pamięci. Aby przejść do folderów tymczasowych, wpisz **%temp%** w polu **Wyszukaj** w menu Start systemu Windows 10 lub Windows 11.
- Upewnij się, że Twój system jest podłączony do Internetu.
- Aby uniknąć konfliktu z poprzednimi wersjami, zainstaluj pakiet CorelDRAW® Graphics Suite w jego własnym katalogu.

Instalowanie aplikacji z pakietu CorelDRAW Graphics Suite

Kreator instalacji ułatwia instalowanie aplikacji z pakietu CorelDRAW Graphics Suite oraz ich składników. Aby szybko zainstalować pakiet z ustawieniami domyślnymi, można użyć instalacji typowej; możliwe jest też dostosowanie instalacji przez wybranie poszczególnych opcji.

Aby zainstalować aplikację z pakietu CorelDRAW Graphics Suite

1. Zamknij wszystkie aplikacje, w tym wszystkie programy antywirusowe.

   Aby zapewnić płynną instalację, zalecamy ponowne uruchomienie systemu Windows. Działanie to zapewni wyeliminowanie problemów z pamięcią oraz konieczności ponownego uruchamiania z powodu najnowszych aktualizacji systemu.
2. Pobierz produkt przy użyciu łącza podanego w potwierdzeniu zamówienia.
3. Postępuj zgodnie z instrukcjami instalowania oprogramowania w kreatorze instalacji.

Opcje instalacji

Można wybrać następujące typy instalacji:

- **Instalacja typowa** — automatyczna instalacja głównych programów i narzędzi wchodzących w skład pakietu w folderze Program Files. Jeśli jakiś niezainstalowany składnik okaże się później potrzebny, można zmodyfikować instalację.
- **Instalacja niestandardowa** — możliwość wyboru dodatkowych funkcji, wyłączenia składników, które są niepotrzebne, i wskazania miejsca instalacji pakietu. Po zakupieniu wielojęzycznej wersji pakietu można także instalować wybrane pakiety językowe.
- **Wdrożenie** — dostępne tylko w przypadku zakupów wielostanowiskowych. Ta opcja pozwala na tworzenie obrazu serwera na potrzeby instalowania oprogramowania na poszczególnych stacjach roboczych. Więcej informacji można znaleźć w sekcji CorelDRAW Graphics Suite — podręcznik wdrażania.

Programy

W poniższej tabeli wymieniono programy, które są instalowane domyślnie. Aby nie uwzględniać jakiegoś programu w instalacji, należy wybrać instalację niestandardową.

Program	Opis
CorelDRAW®	Intuicyjny i uniwersalny program graficzny służący do tworzenia wysokiej jakości ilustracji wektorowych, projektowania logotypów i układów stron
Corel PHOTO-PAINT™	W pełni funkcjonalna aplikacja do edycji obrazków, umożliwiająca retuszowanie i obróbkę zdjęć oraz tworzenie ilustracji z map bitowych i obrazów
CAPTURE™	Prosta w użyciu aplikacja służącą do przechwytywania obrazków z ekranu komputera

Program	Opis
Corel® Font Manager	Aplikacja służąca do wyszukiwania i organizowania czcionek oraz zarządzania nimi
KREATOR KODÓW KRESKOWYCH ®Corel	Aplikacja do generowania kodów kreskowych w szerokim zakresie branżowych formatów

Funkcje programu i narzędzia

W poniższej tabeli wymieniono funkcje programu, które można zainstalować. Nie wszystkie składniki są dostępne w każdej wersji oprogramowania.

Funkcja lub narzędzie	Opis	Uwagi
Język Visual Basic for Applications 7.1 firmy Microsoft	Podzbiór środowiska programistycznego Microsoft Visual Basic (VB), odpowiedni dla początkujących.	Przy użyciu środowiska VBA można tworzyć podstawowe makra do osobistego użytku, ale też tworzyć bardziej zaawansowane projekty makr.
Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA)	Wbudowane środowisko programistyczne pozwalające programistom i innym specjalistom używać VSTA do tworzenia najbardziej zaawansowanych projektów makr.	Aby używać VSTA w pakiecie CorelDRAW Graphics Suite, trzeba mieć zainstalowany program Microsoft Visual Studio 2019. Jeśli program Microsoft Visual Studio zostanie zainstalowany po instalacji pakietu CorelDRAW Graphics Suite, trzeba ponownie zainstalować funkcję VSTA poprzez modyfikację instalacji pakietu CorelDRAW Graphics Suite. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmodyfikować lub naprawić instalację pakietu CorelDRAW Graphics Suite” na stronie 20.
Rozszerzenie powłoki systemu Windows	Umożliwia wyświetlanie miniatur rodzimych formatów plików programów firmy Corel, takich jak pliki CorelDRAW (CDR), Corel PHOTO-PAINT (CPT) i inne pliki rodzime.	Jeśli wcześniej zainstalowano pakiet CorelDRAW Graphics Suite lub CorelDRAW Technical Suite, ta opcja nie pojawia się w kreatorze instalacji.
GPL Ghostscript	Zalecany dla użytkowników importujących do dokumentów pliki EPS i PDF. Funkcja ta pozwala izolować i wykorzystywać poszczególne elementy plików EPS zamiast tylko obrazów nagłówka. Usprawnia także import plików PDF utworzonych w aplikacjach innych firm.	Opcja objęta instalacja typową.

Funkcja lub narzędzie	Opis	Uwagi
Języki produktu	Pozwalają używać programów i Pomocy w więcej niż jednym języku.	Opcja ta jest dostępna tylko w wielojęzycznych wersjach oprogramowania i wymaga instalacji niestandardowej.
Instalacja skrótów na pulpicie	Dodanie ikon produktów na pulpicie w celu ułatwienia dostępu do nich.	Opcja objęta instalacja typową.
Kopiowanie plików instalacyjnych	Pozwala konserwować i aktualizować oprogramowanie bez użycia dysku instalacyjnego.	Opcja objęta instalacja typową.

Modyfikowanie i naprawianie instalacji

Kreatora instalacji można również użyć do wykonania poniższych czynności:

- modyfikowanie bieżącej instalacji poprzez dodawanie lub usuwanie komponentów, takie jak programy lub języki produktu
- naprawienie bieżącej instalacji przez naprawę takich błędów, jak brakujące lub uszkodzenie pliki, a także nieprawidłowe skróty i wpisy rejestru

Funkcja naprawiania instalacji jest pomocna w razie wystąpienia problemów z korzystaniem z aplikacji lub gdy istnieje podejrzenie, że instalacja jest uszkodzona.



Przed naprawieniem instalacji należy spróbować przywrócić domyślne ustawienia obszaru roboczego, przytrzymując podczas uruchamiania aplikacji naciśnięty klawisz **F8**. Należy pamiętać, że zresetowanie obszaru roboczego powoduje zresetowanie wszystkich związanych z nim preferencji.

Aby zmodyfikować lub naprawić instalację pakietu CorelDRAW Graphics Suite

1. Zamknij wszystkie aplikacje.
2. W Panelu sterowania systemu Windows kliknij polecenie **Odinstaluj program**.
3. Dwukrotnie kliknij nazwę pakietu na stronie **Odinstaluj lub zmień program**.
4. W kreatorze zaznacz opcję **Modyfikuj** lub **Napraw** i postępuj zgodnie z instrukcjami.

   Języki produktu można wybrać na ostatniej stronie kreatora.



Funkcje programu i narzędzia, które zostały już zainstalowane, mogą nie być widoczne w kreatorze lub mieć nieaktywne pola wyboru.

Niektórych funkcji, takich jak **Kopiowanie plików instalacyjnych**, nie można dodać podczas modyfikowania instalacji.

Odinstalowanie pakietu CorelDRAW Graphics Suite.

Pakiet CorelDRAW Graphics Suite można odinstalować za pomocą panelu sterowania. Jeśli chcesz odinstalować produkt, a następnie zainstalować go ponownie z tym samym numerem seryjnym na innym komputerze, pamiętaj, aby podczas odinstalowywania mieć połączenie z Internetem. Dzięki temu liczba komputerów, na których będzie można zainstalować produkt, zwiększy się o jeden.

Aby odinstalować pakiet CorelDRAW Graphics Suite

1. W Panelu sterowania systemu Windows kliknij polecenie **Odinstaluj program**.
2. Dwukrotnie kliknij nazwę pakietu na stronie **Odinstaluj lub zmień program**.
3. W wyświetlonym kreatorze zaznacz opcję **Usuń** i postępuj zgodnie z instrukcjami.

   Aby całkowicie odinstalować pakiet, usuwając podczas procesu odinstalowywania pliki użytkownika, takie jak obszary robocze, wzorce czy niestandardowe wypełnienia i pliki, zaznacz pole **Usuń pliki użytkownika**.



Wszystkie dodatkowe składniki i aplikacje zainstalowane wraz z pakietem, np. Corel Graphics — Rozszerzenie powłoki systemu Windows, GPL Ghostscript lub Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA), należy odinstalować osobno.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Jeśli nie znajdujesz swojego pytania na liście Często zadawanych pytań (FAQ), odwiedź stronę pomocy technicznej Corel® i przeszukaj bazę wiedzy Corel® Knowledge Base.

- „Instaluję nowszą wersję posiadanego oprogramowania. Czy muszę odinstalować poprzednią wersję?” (stronie 21)
- „Czym rożni się instalacja nowszej wersji i od aktualizacji?” (stronie 21)
- „Co zrobić, jeśli zginął mi numer seryjny oprogramowania, a muszę ponownie je zainstalować?” (stronie 21)
- „Czym różni się instalacja typowa od standardowej? Który typ instalacji jest odpowiedni dla mnie?” (stronie 21)
- „Dlaczego mam zaktualizować system, operacyjny, instalując najnowsze dodatki Service Pack i krytyczne aktualizacje?” (stronie 21)
- „Jak wdrożyć pakiet ” (stronie 22)CorelDRAW Graphics Suite„ w sieci organizacji?” (stronie 22)
- „Jak zmienić język interfejsu użytkownika i Pomocy?” (stronie 22)

Instaluję nowszą wersję posiadanego oprogramowania. Czy muszę odinstalować poprzednią wersję?

Nie, nie trzeba odinstalowywać poprzedniej wersji. Domyślnie nowa wersja jest instalowana w odrębnym folderze, dzięki czemu można pracować w obu wersjach aplikacji. Aby zainstalować nową i poprzednią wersję w tym samym folderze, nie zmieniaj folderu instalacyjnego.

Czym rożni się instalacja nowszej wersji i od aktualizacji?

Instalacja nowszej wersji polega na zainstalowaniu najnowszej głównej wersji oprogramowania. Po wydaniu ważnej wersji zazwyczaj udostępniane są aktualizacje z rozwiązaniami problemów oraz poprawki dotyczące wydajności i stabilności. Aktualizacje mogą nazywać się tak samo jak główna wersja z dodanym numerem, np. 1. Często aplikacja instaluje niezbędne aktualizacje w tle, ale można także sprawdzić dostępność aktualizacji, klikając kolejno **Pomoc** ▸ **Aktualizacje**.

Co zrobić, jeśli zginął mi numer seryjny oprogramowania, a muszę ponownie je zainstalować?

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W przypadku wersji pobieranych z Internetu sprawdź wiadomość e-mail otrzymaną od firmy Corel po zakupie produktu.
- Zaloguj się na stronie corel.com lub odwiedź stronę **Twoje konto** page.
- Jeśli oprogramowanie zostało kupione w pudełku, sprawdź okładkę dysku instalacyjnego.

Czym różni się instalacja typowa od standardowej? Który typ instalacji jest odpowiedni dla mnie?

Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Opcje instalacji” na stronie 18..

Dlaczego mam zaktualizować system, operacyjny, instalując najnowsze dodatki Service Pack i krytyczne aktualizacje?

Prosimy o zainstalowanie najnowszych dodatków Service Pack i krytycznych aktualizacji, aby:

- chronić Twój komputer przed złośliwym oprogramowaniem,
- usuwać błędy i usterki systemu Windows,
- zapewnić bezproblemowe działanie systemu operacyjnego i oprogramowania Corel,
- pomóc z spełnieniu minimalnych wymagań systemowych,

- pomaga przyspieszyć proces instalacji
- zmniejszyć prawdopodobieństwo konieczności ponownego uruchamiania systemu operacyjnego,
- zapewnić aktualność sterowników systemowych oraz ich optymalizację pod kątem wymogów pakietu.

Jak wdrożyć pakiet CorelDRAW Graphics Suite w sieci organizacji?

Po zakupieniu wielu licencji na pakiet CorelDRAW Graphics Suite można zainstalować należące do niego aplikacje w sieci organizacji.

CorelDRAW Graphics Suite — podręcznik wdrażania zawiera więcej informacji o instalacjach sieciowych. Aby zakupić licencję wielostanowiskową oprogramowania, należy skontaktować się z Biurem obsługi klienta ®firmy Corel.

Jak zmienić język interfejsu użytkownika i Pomocy?

Język interfejsu użytkownika i Pomocy można zmienić tylko w przypadku zakupienia i zainstalowania wersji pakietu obsługującej wiele języków. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić język interfejsu użytkownika i Pomocy” na stronie 61.

Corel PHOTO-PAINT™ 2024

Konta i usługi Corel

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Uwierzytelnianie pakietu CorelDRAW Graphics Suite” (stronie 23)
- „Ustawienia konta” (stronie 24)
- „Aktualizacje” (stronie 24)
- „Zmiana poświadczeń użytkownika” (stronie 24)
- „Twoje prywatność i profil” (stronie 25)
- „Biuro obsługi klienta firmy Corel” (stronie 26)
- „Przesyłanie opinii” (stronie 26)
- „Rejestrowanie i zgłaszanie błędów” (stronie 26)

Uwierzytelnianie pakietu CorelDRAW Graphics Suite

Uwierzytelnianie zapewnia dostęp do funkcji i treści online dołączonych do oprogramowania. Można uwierzytelnić program CorelDRAW Graphics Suite po instalacji pakietu, przed uruchomieniem aplikacji i podczas korzystania z niej.

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 pojawia się 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 24.

Uwierzytelnianie pakietu CorelDRAW Graphics Suite

1 Kliknij przycisk **Zaloguj** w prawym górnym rogu okna aplikacji.



2 W wyświetlonym oknie dialogowym wykonaj jedną z następujących czynności:
- Zaloguj się, wprowadzając adres e-mail i hasło powiązane z kontem Corel.com.
- Postępuj zgodnie z instrukcjami, aby utworzyć konto, a następnie zaloguj się.



Jeśli masz połączenie z Internetem, możesz teraz uzyskać dostęp do funkcji online.

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 swojego konta corel.com

- Kliknij kolejno **Pomoc** ▸ **Ustawienia konta**.

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 kolejno **Pomoc** ▸ **Aktualizacje**.

Aby dostosować ustawienia aktualizacji i wiadomości, kliknij kolejno **Pomoc** ▸ **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 kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **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 kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **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 oknie dokowanymfirma 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 kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Globalne**.
2. W lewym oknie okna dialogowego **Opcje** 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 oknie dokowanym **Nauka**.	Zaznacz lub odznacz pole wyboru **Udostępnij wyszukiwane terminy**. **Uwaga**: Wyszukiwanie materiałów edukacyjnych na karcie **Eksploruj** w oknie dokowanym 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 kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Globalne**.

2 W lewym oknie okna dialogowego **Opcje** 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 oknie dokowanym **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 do portalu online, na 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 powitalny**, 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 kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Globalne**.

2 W lewym oknie okna dialogowego **Opcje** 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.



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 września 2024 r.” (stronie 27)
- „Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z czerwca 2024 r.” (stronie 33)
- „Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z marca 2024 r.” (stronie 33)
- „Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z września 2023 r.” (stronie 37)
- „Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z marca 2023 r.” (stronie 39)
- „Aktualizacja pakietu CorelDRAW Graphics Suite dla subskrybentów z września 2022 r.” (stronie 40)
- „Aktualizacja pakietu CorelDRAW Graphics Suite dla subskrybentów z marca 2022 r.” (stronie 41)
- „CorelDRAW Graphics Suite 2021,5” (stronie 46)
- „CorelDRAW Graphics Suite 2021” (stronie 47)

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.

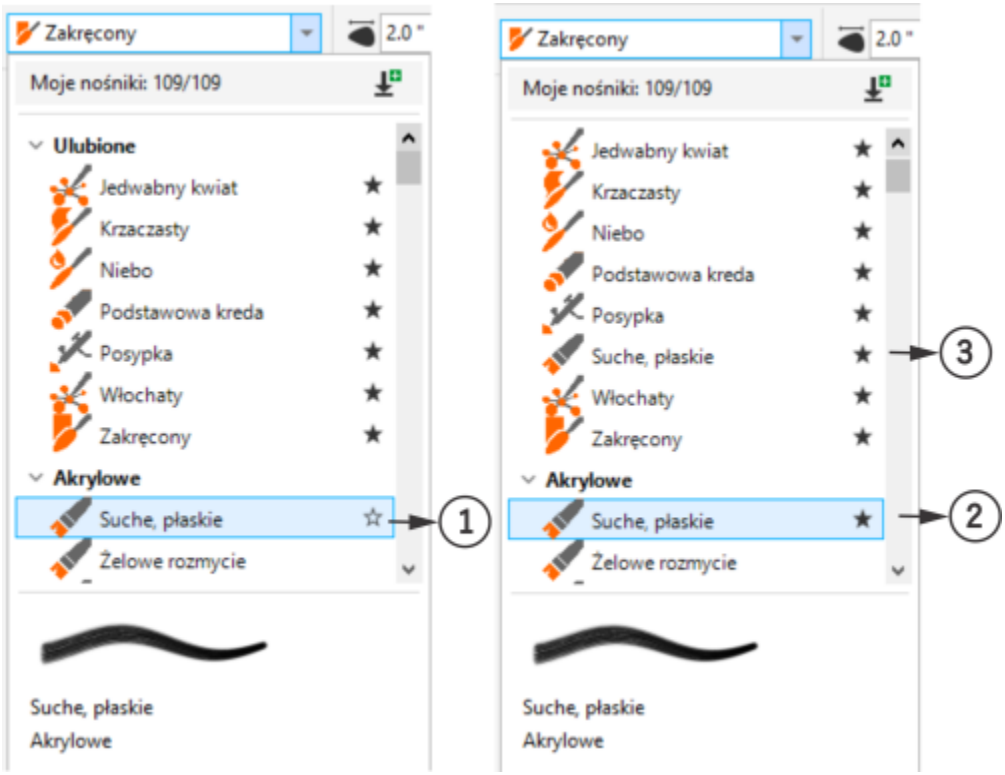
Nowe i ulepszone funkcje dla subskrybentów i licencjobiorców z aktywnym planem CorelSure Maintenance

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

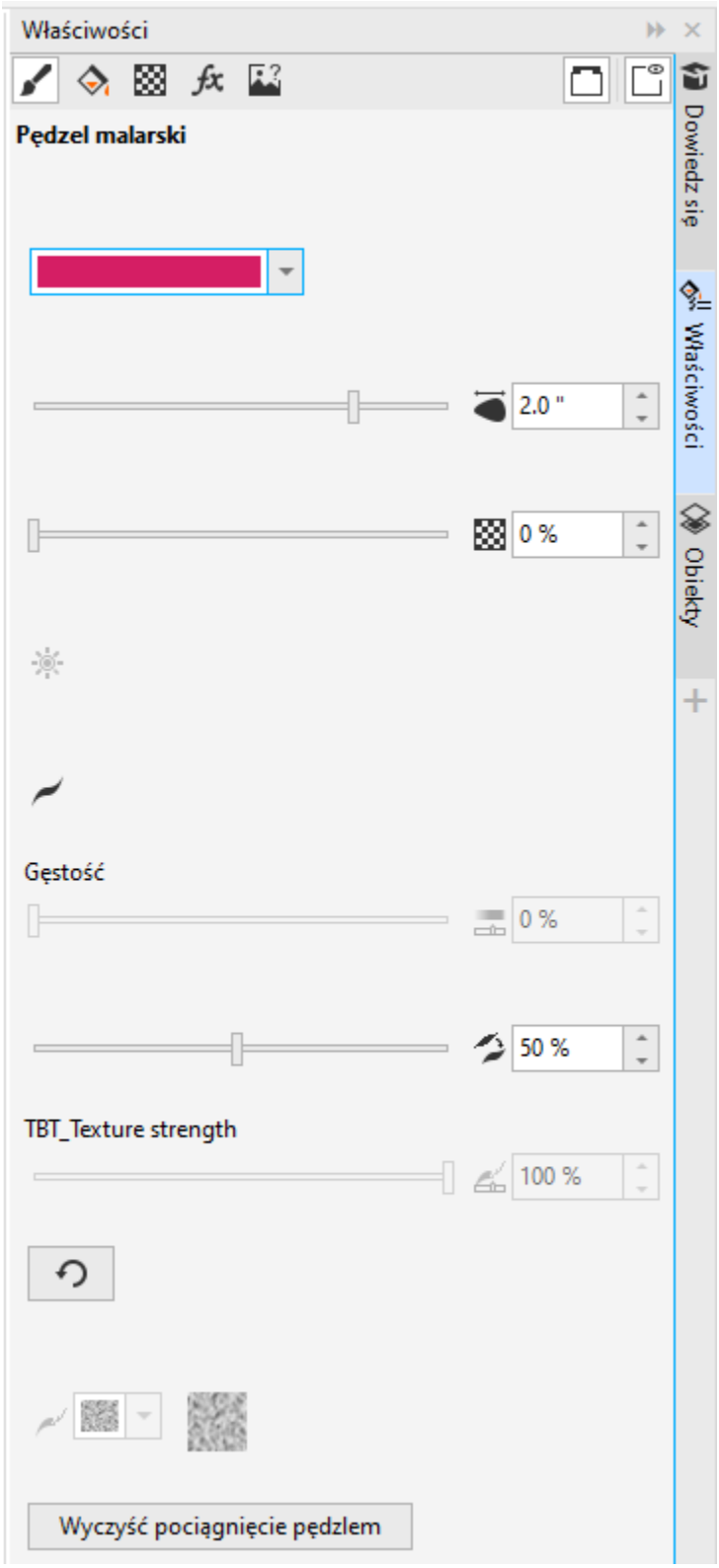
Najnowsze aktualizacje pędzli malarskich w CorelDRAW oferują większą kontrolę nad pociągnięciami pędzla i wprowadzają ulepszenia przepływu pracy, pozwalając na sprawniejsze i bardziej produktywne tworzenie dzieł.

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).

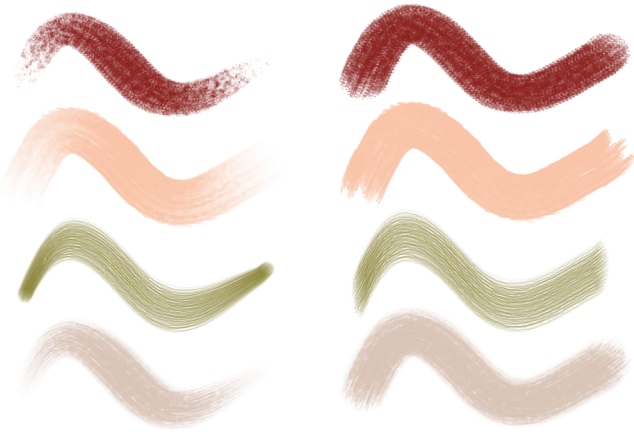
Zapewniając płynną obsługę wszystkich narzędzi i funkcji w aplikacji, nowa karta **Pędzel malarski** w oknie dokowanym **Właściwości** wprowadza intuicyjny interfejs do precyzyjnego dostosowywania właściwości pędzla. Rozszerzona przestrzeń i przemyślany układ umożliwiają szybkie modyfikacje i eksperymenty, 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 oknie dokowanym Właściwości

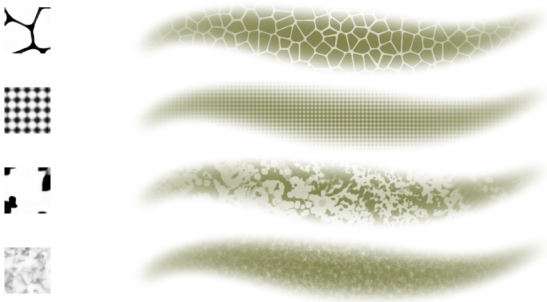
Nowa opcja **Pociągniecie pędzla malarskiego** w oknie dialogowym **Zmień domyślne ustawienia dokumentu** to kolejny przydatny dodatek w aplikacji, który pozwala ustawić domyślny kolor pociągnięć pędzlem niezależnie od innych elementów graficznych, umożliwiając ukierunkowane dostosowanie i usprawnienie wydajności przepływu pracy. Dzięki takiemu zwiększeniu elastyczności i precyzji można dostosowywać kolory poszczególnych pociągnięć pędzlem, zapewniając, że wizualizacje spełniają różnorodne potrzeby twórcze.

Pasek właściwości narzędzia **Pędzel malarski** można dostosować do własnych preferencji i bieżących wymagań projektu, co pomaga skupić się na wykonywanym zadaniu i przyspieszyć proces projektowania. 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.



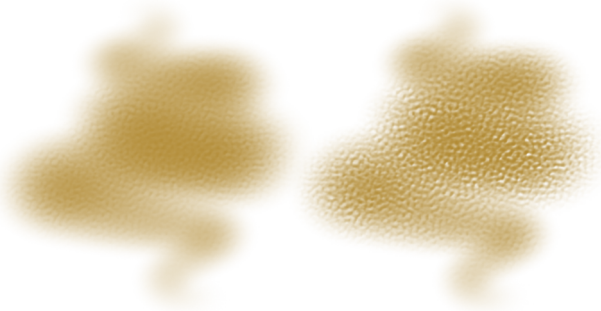
Pociągnięcia pędzlem z symulacją nacisku pióra (po lewej) i bez niej (po prawej)

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.



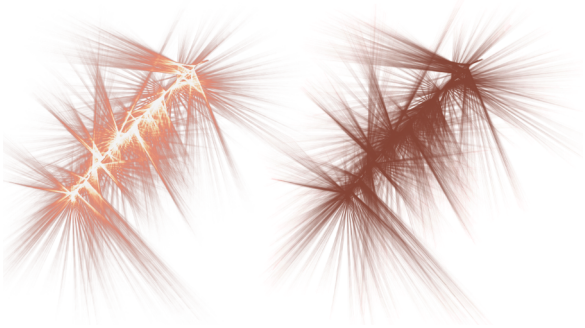
Eksperymentuj z różnymi teksturami, aby uzyskać pożądany efekt.

Można również dostosować intensywność efektu tekstury. Niezależnie od tego, czy wolisz subtelne ziarno, czy odważny wygląd z widoczną teksturą, pozwala dopracować pracę zgodnie z preferencjami.



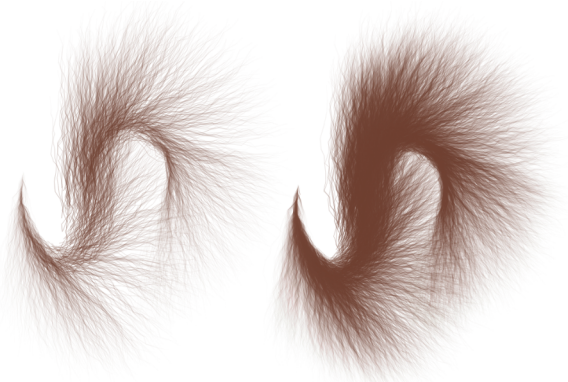
Zmieniaj siłę efektu tekstury, od lekkiego ziarna (po lewej) do bardziej wyrazistego teksturowanego wykończenia (po prawej), aby dopasować go do swoich potrzeb.

Dodatkowo możesz tworzyć żywe pociągnięcia pędzlem, stopniowo zwiększając jasność, aż kolory osiągną świetlistą biel.



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.



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.



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.

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 w programie CorelDRAW, zapoznaj się z bezpłatnymi pakietami pędzli dostępnymi do pobrania na ekranie powitalnym. Przejdź do menu **Pomoc** ▸ **Ekran powitalny**, 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 w programie CorelDRAW, **Ustaw wersję domyślną**, w oknie dialogowym **Opcje** (**Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **CorelDRAW** ▸ **Zapisz**) umożliwia wybranie konkretnej wersji podczas zapisu plików CorelDRAW (CDR) files. 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.

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.

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**.

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 Corel PHOTO-PAINT nie może zlokalizować folderów z zawartością, które zostały przeniesione, usunięte, odłączone lub ich nazwy zostały zmienione, nowy komunikat wyświetla informacje dotyczące naprawy problemu.
- Foldery Typ zawartości, które zostały przeniesione, usunięte, odłączone lub ich nazwy zostały zmienione i które wymagają aktualizacji, są teraz oznaczone ikoną w oknie dialogowym **Opcje** (**Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Globalne** ▸ **Lokalizacje plików**).

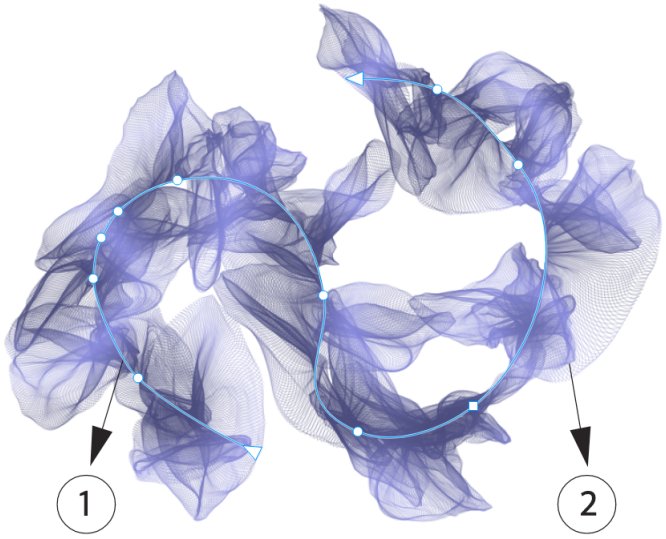
Ulepszenie! Importowanie plików PDF

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.

Wersja pakietu CorelDRAW Graphics Suite z marca 2024 r.

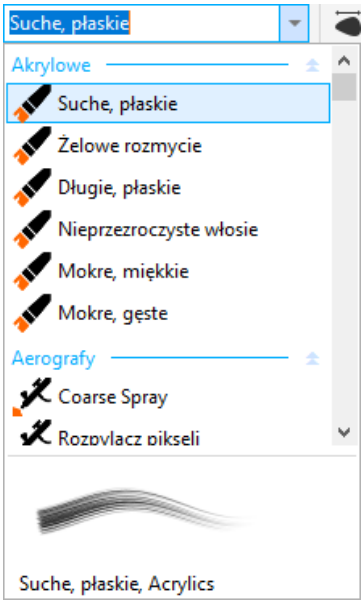
Nowość! Pędzle malarskie

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.



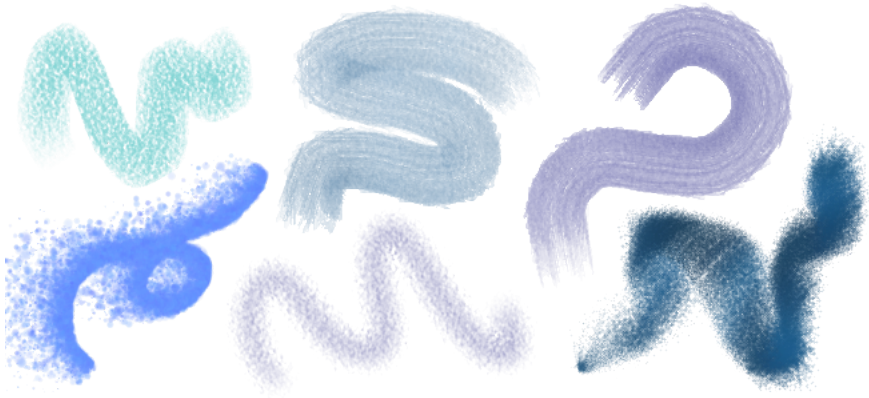
Wybór przesunięcia pędzlem malarskim przy użyciu narzędzia Edytuj kształt, takiego jak Kształt w tym przykładzie, umożliwia dostosowanie ścieżki przeciągnięcia (1) przy użyciu węzłów i uchwytów sterujących. Wybór przeciągnięcia przy użyciu narzędzia Pędzel malarski pozwala zmodyfikować rozmiar i przezroczystość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



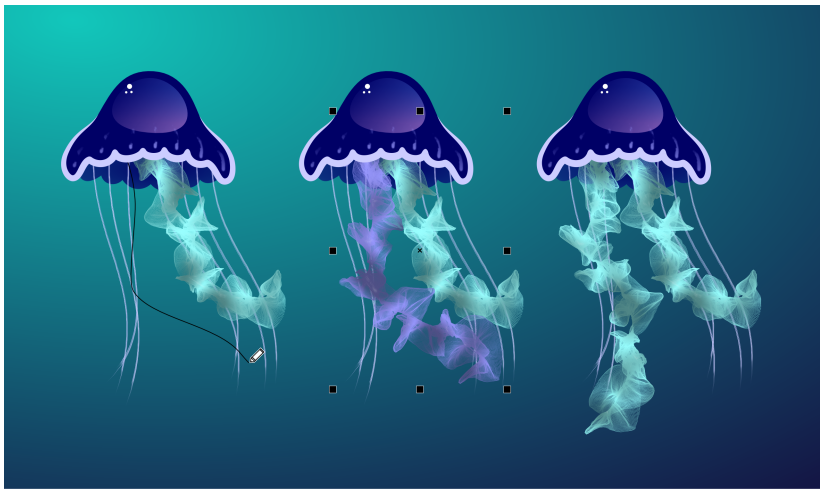
Przykłady pociągnięć pędzlem utworzonych przy użyciu stylów pędzla z biblioteki pędzli CorelDRAW

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.



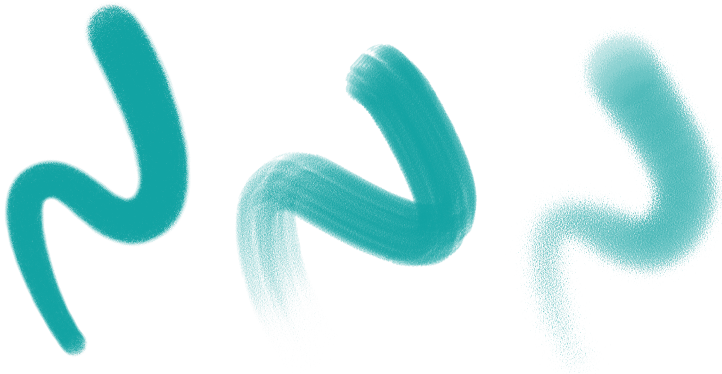
Można zmieniać wygląd i sposób obsługi pociągnięć pędzlem poprzez dostosowanie atrybutów, takich jak rozmiar i przezroczystość pędzla.

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.



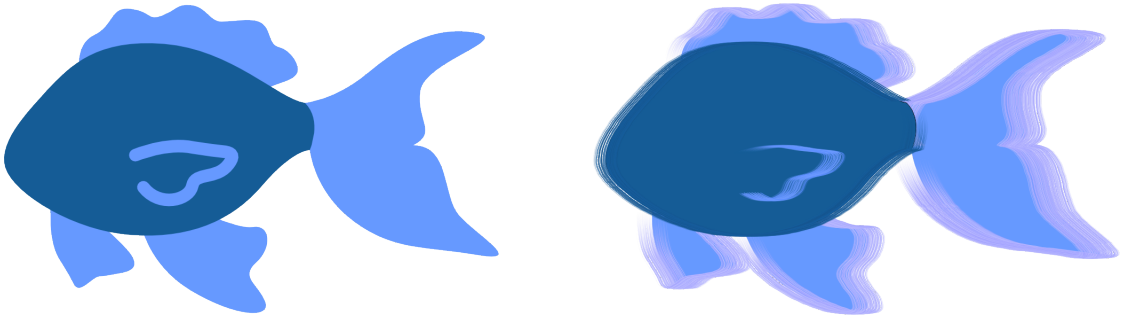
W tym przykładzie kolor pociągnięcia pędzlem został zmieniony, kształt ścieżki został dostosowany, a ścieżka obrócona.

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.



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.

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 493.

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 oknie dokowanym **Właściwości**. Z kolei w Corel PHOTO-PAINT okno dokowane **Efekty** został przeorganizowany w punkt kompleksowej obsługi efektów nieniszczących.

Te okna dokujące 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 prawym przyciskiem myszy maski obcinania w oknie dokującym **Obiekty** teraz zapewnia dostęp do poleceń modyfikowania maski obcinania lub wyróżniania jej w kontekście reszty obrazu poprzez wyświetlenie przezroczystej nakładki w odcieniu czerwieni. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmodyfikować maskę obcinania” na stronie 467.

Co więcej, możesz użyć maski obcinania, aby zdefiniować edytowalny obszar. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zdefiniować obszar edytowalny za pomocą maski obcinania” na stronie 304.

Ulepszenie! Maski kolorów

Teraz w Corel PHOTO-PAINT definiowanie obszarów edytowalnych przy użyciu maski kolorów jest łatwiejsze niż kiedykolwiek wcześniej, co umożliwia wybranie kolorów bazowych w całym obrazie do utworzenia maski. Teraz można użyć klawisza modyfikatora, aby szybko pobrać próbki wielu kolorów podczas tworzenia maski kolorów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zdefiniować obszar edytowalny na całym obrazku” na stronie 306.

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 okna dokowanego **Eksport**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Znajdź obiekt clipart i inne zasoby lokalne i sieciowe” na stronie 122.

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 okna dokowanego **Obiekty**, zwalniając miejsce na ekranie.

Ulepszenie! Opcje eksportu

Szereg ulepszeń okna dokowanego **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.

Nowość i ulepszenie! Okno dokowane Zasoby

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

Okno dokowane **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 Corel PHOTO-PAINT 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 okna dokowanego **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 122.

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.

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. Scalając unikatowe kody QR dla każdego rekordu, można dostosować ustawienia do widzów. 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. 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.

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.

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** okna dokowanego **Właściwości**. W plikach złożonych z wieloma obiektami i polami danych, bardzo skuteczne w lokalizowaniu scalonych pól jest okno dokowane **Znajdź i zamień**.

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.

Ulepszenie! Ghostscript 10.01.2

Aplikacja usuwa poprzednio zainstalowaną wersję GPL Ghostscript 8.64 w produkcie CorelDRAW i proponuje najnowszą wersję 10.01.2 jako moduł opcjonalny. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Opcje instalacji” na stronie 18.

Uwaga: jeśli aktualizacja pakietu CorelDRAW Graphics Suite dla subskrybentów z września 2023 r. nie została zastosowana, zaleca się sprawdzenie wersji Ghostscript zainstalowanej w systemie, odinstalowanie wszystkich przestarzałych wersji modułu i zainstalowanie wersji 10.01.2 w celu załatania luk w Ghostscript 10.01.1 i wcześniejszych wersjach. Szczegółowe informacje na temat aktualizacji Ghostscript można znaleźć w sekcji Jak odinstalować Ghostscript (8.64) lub wykluczyć go z instalacji CorelDRAW Graphics Suite.

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**. 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 58.

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.

Ulepszenie! Miniatury wzorców dokumentów

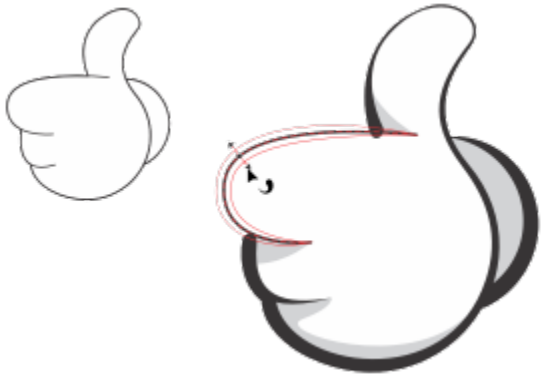
Ulepszone miniatury wzorców w oknie dialogowym **Utwórz nowy dokument** ułatwiają przeglądanie szerokiego wyboru wzorców drukowania, sieci, urządzenia i mediów społecznościowych dostępnych w aplikacji. Informacje o rozmiarze strony zostały usprawnione, aby ograniczyć ilości wyświetlanych na ekranie informacji. 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 26.

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.



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 600.

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 oknie dokowanym **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 58.

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.

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.

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.

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

Aktualizacja subskrypcji pakietu CorelDRAW Graphics Suite z września 2022 r. wprowadza szereg funkcji i ulepszeń do **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** . Poza tym przycisk **Eksportuj** jest wyszarzony, gdy nie są zaznaczone żadne elementy.

Nowość! Zaktualizowany interfejs użytkownika w systemie Windows 11

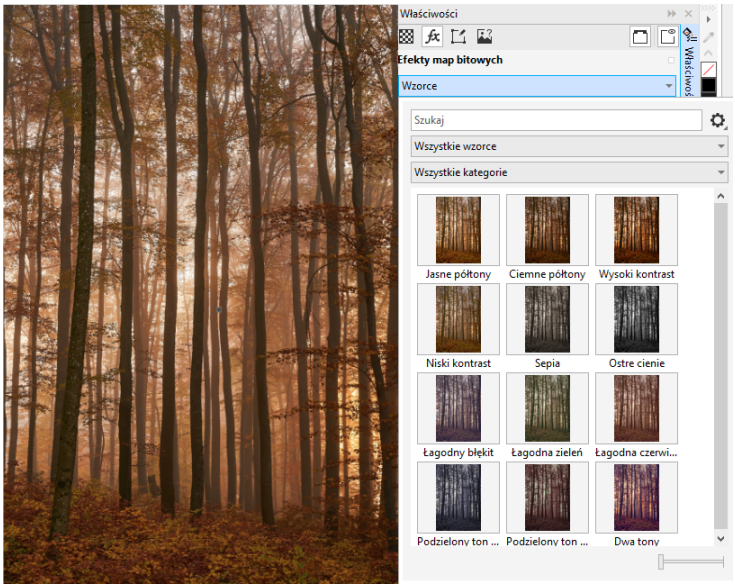
Aby lepiej dopasować się do zaktualizowanego interfejsu użytkownika systemu Windows 11, aktualizacja dla subskrybentów pakietu CorelDRAW Graphics Suite z września 2022 r. zawiera zaokrąglone rogi okna aplikacji i okien dialogowych, cienie okien dialogowych, nowy pasek tytułu aplikacji i układy migawek.

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 oknie dokowanym Właściwości.

Nowość i ulepszenie! Menu Dostosuj

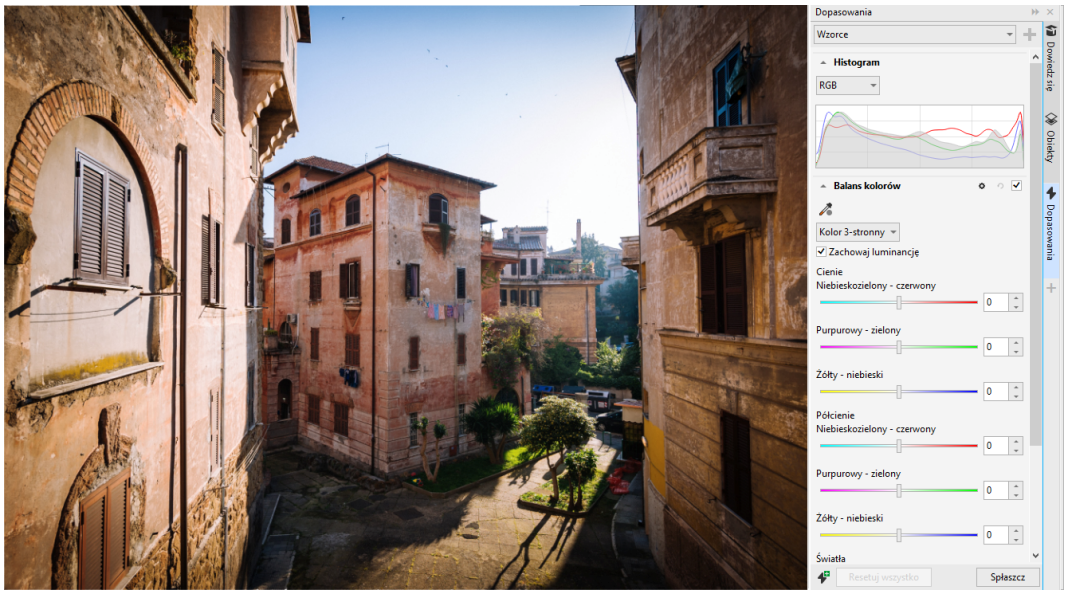
Po wybraniu filtra z przekształconego menu Dostosuj w programie Corel PHOTO-PAINT w oknie dokowanym Dopasowania automatycznie zostaną otwarte narzędzia i ustawienia wybranego filtra. Wszystkie dopasowania są teraz nieniszczące, więc można eksperymentować bez końca. Można też zresetować lub spłaszczyć 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! Okno dokowane Dopasowania

Okno dokowane 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 okno dokowane Dopasowania.

Ulepszenie! Wydajność okna dokowanego Dopasowania

W programie Corel PHOTO-PAINT można odczuć imponujący wzrost szybkości edycji obrazu podczas korzystania z okna dokowanego 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

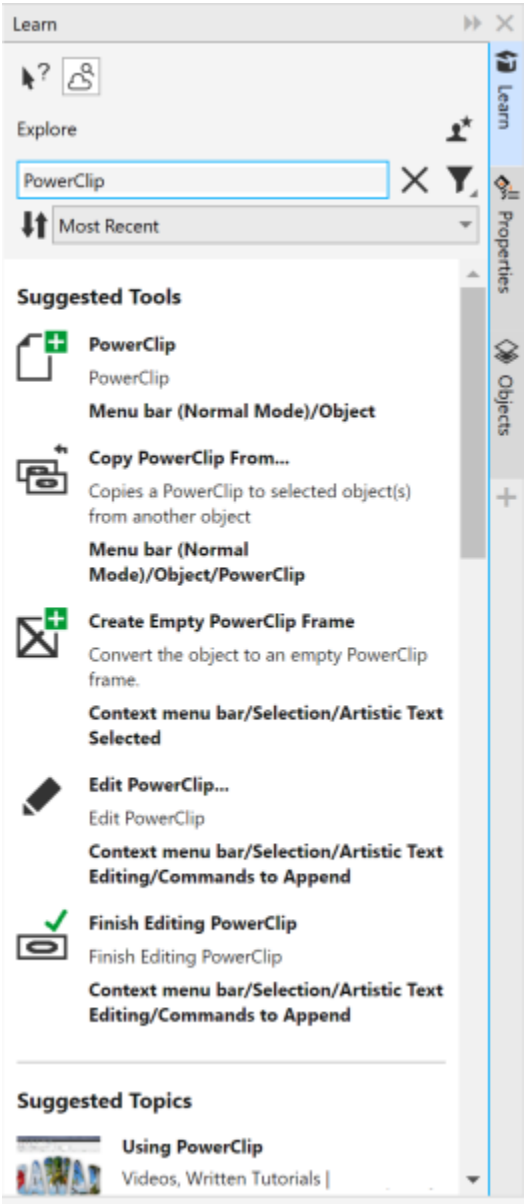
Aktualizacja pakietu CorelDRAW Graphics Suite dla subskrybentów z marca 2022 r. zapewnia szereg ogólnych usprawnień zainspirowanych częstymi prośbami użytkowników. Program CorelDRAW ma pięć nowych filtrów dopasowania i 19 efektów do pracy z bitmapami, które są dostępne w menu Efekty.

W programie Corel PHOTO-PAINT okno dokowane 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! Okno dokowane Nauka

Wyszukiwanie zasobów i narzędzi edukacyjnych w nowej sekcji Eksploruj w oknie dokowanym Nauka, znanej we wcześniejszych wersjach pod nazwą okno dokowane 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 „Okno dokowane Nauka” na stronie 55.



Okno dokowane 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 25.

Ulepszenie! Okno dokowane Strony

Ulepszone podglądy miniatur w oknie dokowanym 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 oknie dokowanym 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 okna dokowanego Strony lub przesuwając jej kartę strony na pasku nawigacyjnym.

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

Okno dokowane 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! Okno dokowane 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

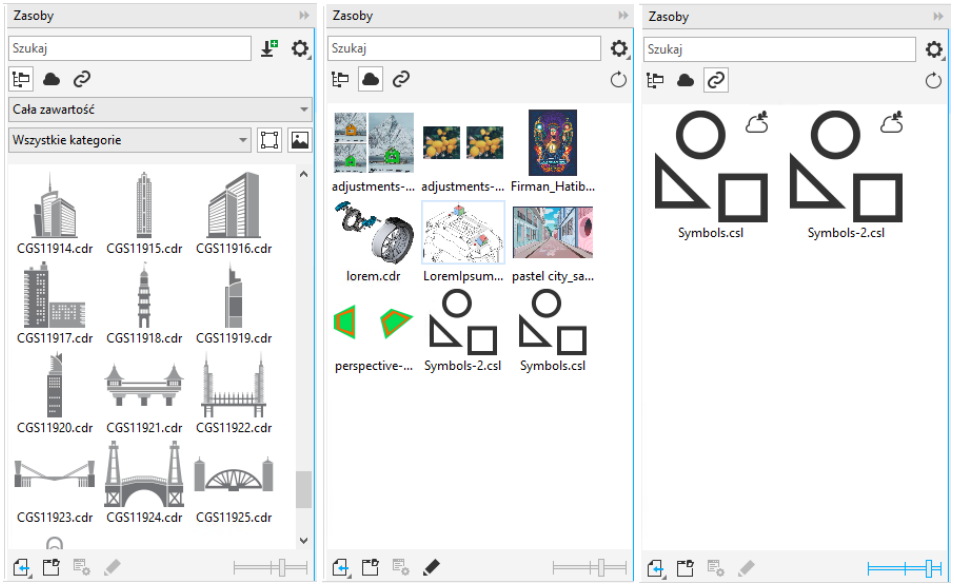
Przekazuj sugestie dotyczące pakietu CorelDRAW Graphics Suite bezpośrednio z poziomu aplikacji, aby inni użytkownicy mogli je ocenić i przekazać swoją opinię na ich temat. Możesz także przeglądać rekomendacje innych osób i głosować na nie. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Przesyłanie opinii” na stronie 26.

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 okna dokowanego **Zasoby** (dawniej CONNECT Content) w programie CorelDRAW. Zmieniono nazwę Okna dokowanego **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.



Okno dokowane Zasoby umożliwia pracę z zasobami lokalnymi, połączonymi oraz z chmury.

Ulepszenie! Wydajność plików w chmurze

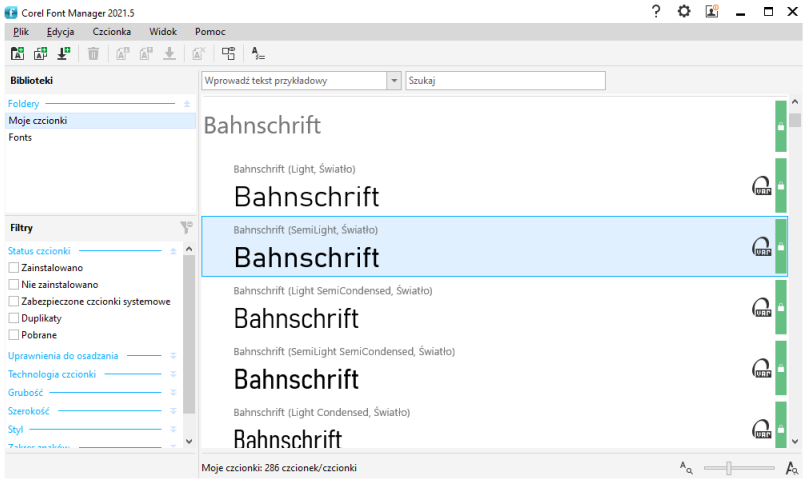
Praca z plikami w chmurze jest teraz szybsza i łatwiejsza. Bez względu na to, czy zapisujesz, otwierasz czy udostępniasz dokumenty w chmurze, zauważysz poprawę szybkości i wydajności.

Ulepszenie! Współpraca

Usprawniony proces logowania umożliwia jednoczesne zalogowanie się do chmury i okna dokowanego **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

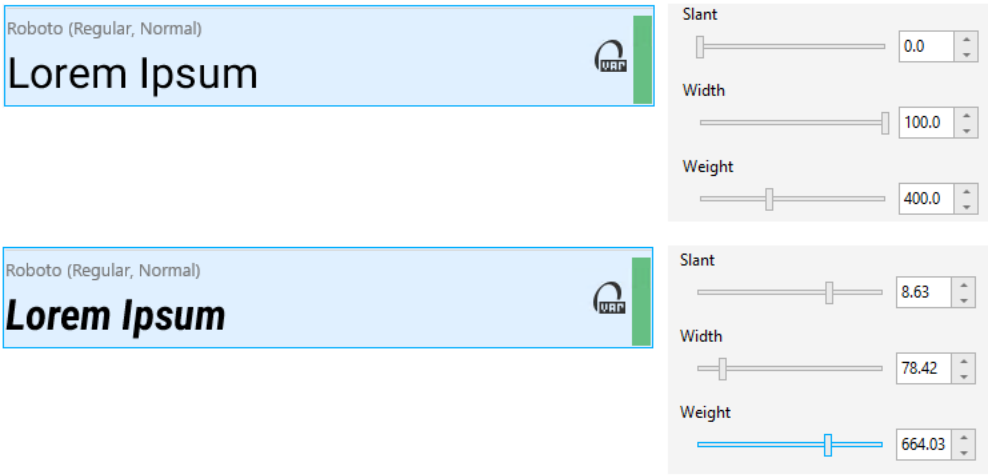
Bezpośredni dostęp do ponad 1000 rodzin fontów z biblioteki Google Fonts, które można wykorzystać w projektach w programie Corel Font Manager. Przeglądaj, wyszukuj i przeglądaj fonty online bez konieczności ich instalowania. Pobierz lub zainstaluj fonty, do których chcesz uzyskać dostęp, z pola **Lista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

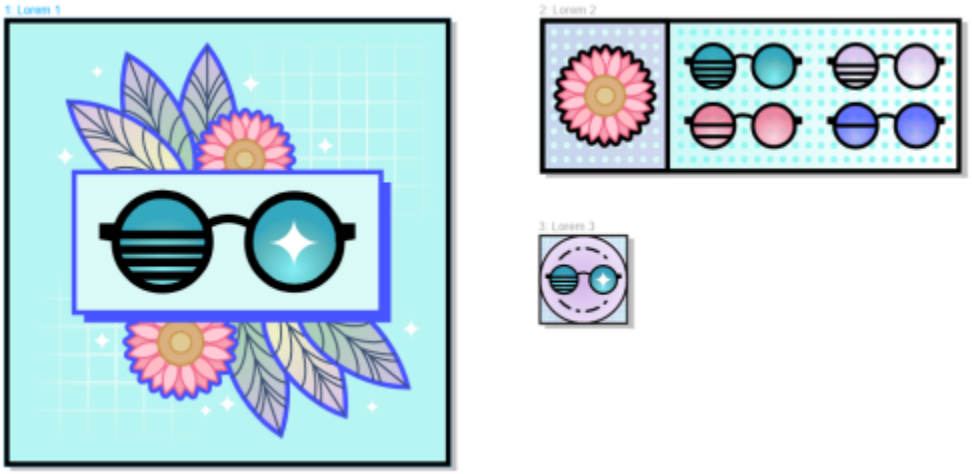
Łatwe łączenie złożonych projektów dzięki rozszerzonej obsłudze plików w oknie dokowany **Źródła** programu CorelDRAW. Dodaj zewnętrznie połączone pliki CorelDRAW do rysunków. Można nawet importować pliki programu Excel (XLS i XLSX) lub Comma-Separated Values (CSV), aby dodać połączone tabele zawierające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

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.

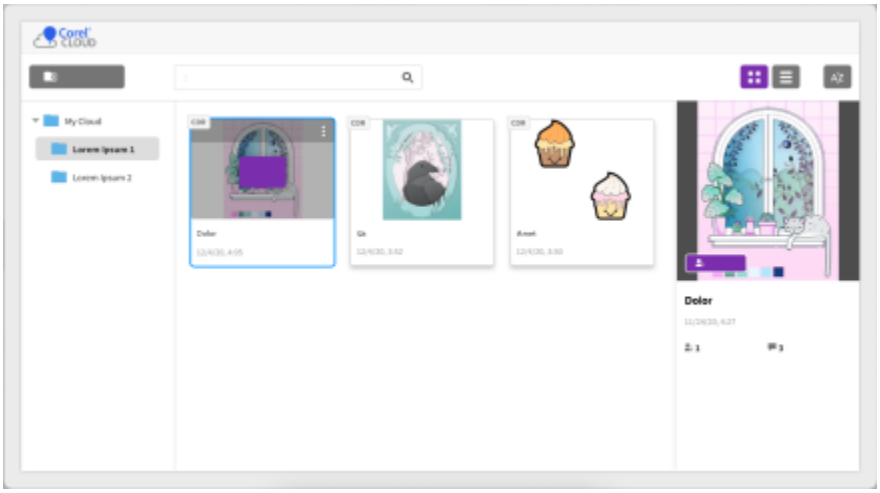


Przeglądaj, zarządzaj i edytuj wszystkie zasoby cyfrowe swojego projektu w jednym widoku

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.

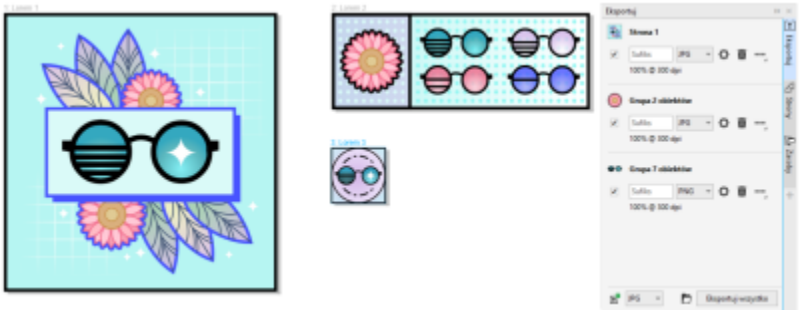


Rysowanie obiektów lub zilustrowanych scen w perspektywie, szybciej i łatwiej niż kiedykolwiek.

Nowość! Eksport wielu zasobów

Program CorelDRAW 2021 umożliwia tworzenie dostosowanej listy zasobów do eksportu za pomocą jednego kliknięcia. Nowość: okno dokowane **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 oknie dokowanym **Eksportuj** i modyfikowanie opcji wyjściowych. Można również eksportować kilka elementów jednocześnie, korzystając z identycznych preferencji.

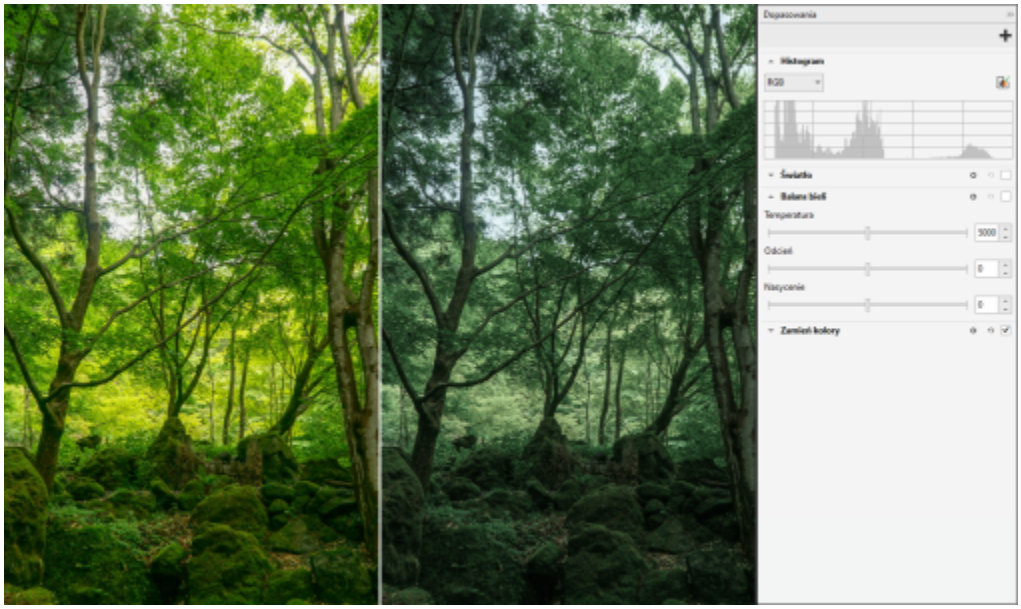


Eksportowanie listy stron i obiektów do różnych formatów jednym kliknięciem.

Ulepszenie! Dopasowywanie obrazka

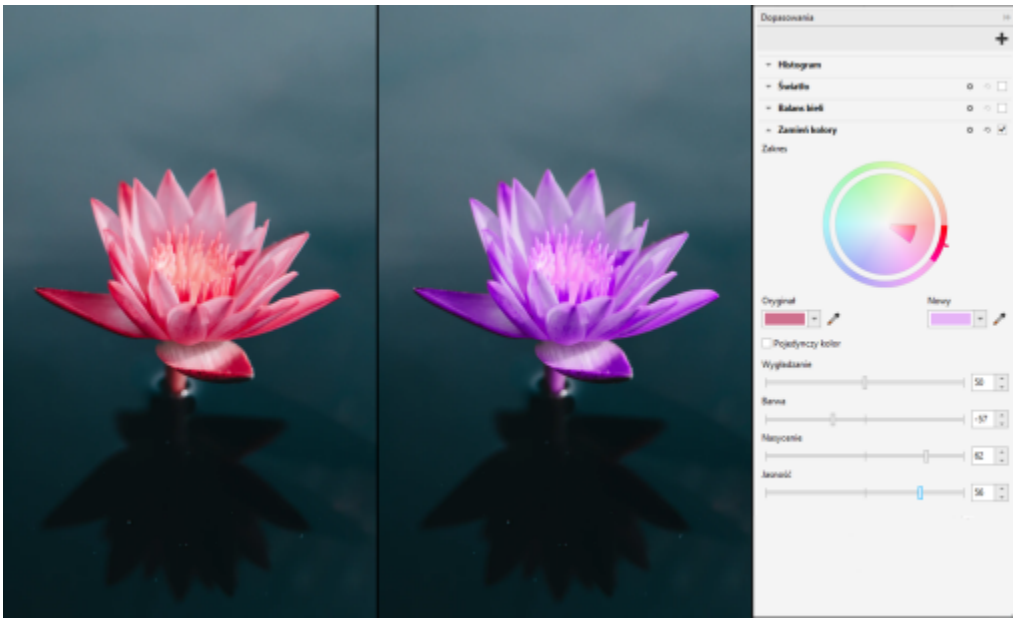
Corel PHOTO-PAINT 2021 wprowadza szereg funkcji i ulepszeń, które zapewniają bardziej wydajną i precyzyjną edycję obrazków. Nowość: okno dokowane **Zmiany** zapewnia natychmiastowy dostęp do najbardziej krytycznych i często używanych filtrów, pozwalając na szybką pracę w sposób nieniszczący, w czasie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

kierowanie filtra do określonego obszaru obrazka. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Okno dokowane Dopasowania” na stronie 185.



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. Corel PHOTO-PAINT 2021 posiada również suwak, który zapewnia płynniejsze przejścia kolorów pomiędzy wybranymi i niewybranymi pikselami. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zamień kolory” na stronie 200.



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 588.

Nowość! Okno dokowane Strony

Nowość: okno dokowania **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 oknie dokowanym. 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.



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.

Ulepszenie! Prowadnice

Podczas pracy z prowadnicami w programie CorelDRAW 2021 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.

Ulepszenie! Przesuwanie i powiększanie

Pakiet CorelDRAW Graphics Suite 2021 jest zoptymalizowany, aby lepiej wykorzystać procesor graficzny (GPU) systemu i zapewnić znacznie bardziej płynne przesuwanie i powiększanie. Niezależnie od tego, czy używana jest mysz, czy panel dotykowy, można nawigować po dokumencie z doskonałą płynnością.

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 zastępowanie obiektów jest łatwiejsze w programie CorelDRAW 2021 dzięki nowym wskaźnikom, które wyróżniają obiekty zawarte w wyszukiwaniu, gdy ograniczono zakres do wybranych elementów.

Nowość! Przyciągaj do siebie

Podczas pracy w skomplikowanych projektach w programie CorelDRAW 2021 nowe ustawienie pozwala zapobiec przyciąganiu obiektów do ich własnych punktów przyciągania, dzięki czemu można łatwo i precyzyjnie przenosić i przekształcać elementy projektu.



Zasoby edukacyjne

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

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Uzyskaj pomoc” (stronie 53)
- „Okno dokowane Nauka” (stronie 55)
- „Pomoc i etykietki narzędzi” (stronie 56)
- „Podpowiedzi” (stronie 57)
- „Ekran powitalny” (stronie 58)
- „Podręcznik „Szybki start”” (stronie 58)
- „Projekty praktyczne” (stronie 58)
- „Zasoby wideo” (stronie 59)
- „Witryna internetowa dla programistów” (stronie 59)
- „Podręcznik wdrażania w sieci” (stronie 60)
- „Zasoby w Internecie” (stronie 60)

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 59 „Podręcznik „Szybki start”” na stronie 58 „Projekty praktyczne” na stronie 58
Korzystaj z rekomendacji narzędzi i zasobów edukacyjnych, które pomogą Ci w realizacji danego zadania	„Okno dokowane Nauka” na stronie 55

Aby	Można znaleźć w sekcji
Poznać nowe i ulepszone funkcje	„Zasoby wideo” na stronie 59
Uzyskać dodatkowe informacje na temat narzędzi i funkcji zawartych w produkcie	„Pomoc i etykietki narzędzi” na stronie 56 „Podpowiedzi” na stronie 57 „Zasoby w Internecie” na stronie 60
Poszerzyć swoją wiedzę na temat pakietu, ucząc się od ekspertów z dziedziny projektowania grafiki	*Okiem eksperta* to seria samouczków opracowanych przez zawodowych projektantów graficznych, korzystających z pakietu CorelDRAW Graphics Suite w codziennej pracy. Dostęp do tych samouczków online w wersji PDF można uzyskać bezpośrednio z witryny internetowej firmy Corel. „Zasoby w Internecie” na stronie 60
Nauczyć się automatyzować zadania, korzystając z makr i skryptów	Witryna społecznościowa dla programistów
Znaleźć informacje na temat instalacji pakietu w sieci	Podręcznik wdrażania pakietu CorelDRAW Graphics Suite
Znajdź określone informacje na temat najnowszej wersji pakietu	Plik Readme (readme.html) instalowany z oprogramowaniem. Aby go znaleźć, przejdź do folderu w którym zainstalowany jest produkt, otwórz folder **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**.

Konwencja	Opis	Przykłady
	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**.

Okno dokowane Nauka

Okno dokowane **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** okna dokowanego **Nauka**.

Ponadto można przeszukiwać lokalne materiały, takie jak Podpowiedzi i etykietki narzędzi, z poziomu okna dokowanego **Nauka**. Informacje na temat uzyskiwania dostępu do Podpowiedzi i korzystania z nich można znaleźć w sekcji „Podpowiedzi” na stronie 57. Więcej informacji na temat etykietek narzędzi można znaleźć w sekcji „Pomoc i etykietki narzędzi” na stronie 56.

Możesz także przekazywać opinie i dzielić się pomysłami na temat aplikacji z poziomu okna dokowanego **Nauka**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Przesyłanie opinii” na stronie 26.

Aby znaleźć zasoby edukacyjne

1. Kliknij kolejno opcję **Pomoc** ▸ **Nauka**.
2. W oknie dokowanym **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 **Enter**.

   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

Można również

- **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. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Uwierzytelnianie pakietu CorelDRAW Graphics Suite” na stronie 23.



Dostęp do ankiety profilowej można również uzyskać na stronie **Prywatność** w oknie dialogowym **Opcje**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Twoje prywatność i profil” na stronie 25.

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 Corel PHOTO-PAINT.

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 pozycje **Pomoc** ▸ **Pomoc dotycząca produktu**.
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

Aby	Wykonaj następujące czynności
	wyszukiwanie według pisowni brytyjskiej („colour”, „favourite”, „centre”, i „rasterise”) nie przynosi rezultatów.



Dostęp do Pomocy możesz też uzyskać naciskając klawisz **F1**.

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

Dostęp do Podręcznika użytkownika Corel PHOTO-PAINT

- Kliknij **Pomoc** ▸ **Podręcznik użytkownika**.



Aby uzyskać dostęp do Podręcznik użytkownika, konieczne jest aktywne połączenie z Internetem. Jeśli często pracujesz w trybie offline, pobierz instrukcję obsługi ze strony product.corel.com.

Aby ukryć lub pokazać etykietki narzędzi

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Kliknij **Ogólne**.
3. W obszarze **Wygląd** 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** okna dokowanego **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 oknie dokowanym **Nauka**. Kiedy polecenie **Nauka** jest zaznaczone, widoczne jest okno dokowane **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.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przejść do wcześniej wyświetlanych tematów	Klikaj przyciski **Wstecz** i **Dalej** w dolnej części okna dokowanego **Nauka**.



Możesz także przekazywać opinie i dzielić się pomysłami na temat aplikacji z poziomu każdej Podpowiedzi w oknie dokowanym Nauka. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Przesyłanie opinii” na stronie 26.

Ekran powitalny

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

Aby uzyskać dostęp do ekranu powitalnego

- Kliknij kolejno **Pomoc** ▸ Ekran**powitalny**.
  Ekran powitalny można zamknąć, klikając przycisk X na **ekranie powitalnym** na pasku kart.



Aby uzyskać dostęp do ekranu powitalnego, można również kliknąć przycisk **Ekran powitalny** na pasku karty.

Jeśli nie chcesz, aby ekran powitalny był wyświetlany przy każdym uruchomieniu aplikacji, kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT** i wybierz inną opcję z listy **Przy uruchamianiu Corel PHOTO-PAINT** na stronie **Ogólne**.

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 26.

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 oknie dokowanym

Nauka. Więcej informacji na temat okna dokowanego **Nauka** znajdziesz w sekcji „Okno dokowane Nauka” na stronie 55. 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 **%AppData%\Roaming\Corel\CorelDRAW Graphics Suite 2024\{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 **%AppData%\Roaming\Corel\CorelDRAW Graphics Suite 2024\PHOTO-PAINT\Discovery\EN**. Po pobraniu samouczka do folderu domyślnego zostanie on automatycznie otwarty w aplikacji.

Aby uzyskać dostęp do projektu praktycznego

1. W oknie dokowanym **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 **Enter**.

   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 obrazki” na stronie 115.

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

Zasoby wideo

Dostęp do zasobów edukacyjnych wideo można uzyskać z poziomu ekranu powitalnego, z okna dokowanego **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: podręcznik programowania, szczegółową dokumentację referencyjną programu Object Model z przykładami kodu oraz szczegółowe artykuły na temat programowania.

Do tworzenia makr i udostępniania dostosowanych rozwiązań w programach CorelDRAW i Corel PHOTO-PAINT można użyć programów Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) lub Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA).

Podręcznik wdrażania w sieci

Podręcznik wdrażania w sieci programu CorelDRAW Graphics Suite zawiera podzielone na etapy instrukcje dotyczące wdrażania pakietu CorelDRAW Graphics Suite w sieci. Jest on przeznaczony dla klientów, którzy kupują zbiorową („wielostanowiskową") licencję pakietu CorelDRAW Graphics Suite dla swoich organizacji. Aby zakupić licencję wielostanowiskową oprogramowania i uzyskać podręcznik, należy skontaktować się z Biurem obsługi klienta firmy Corel.

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 Corel PHOTO-PAINT” (stronie 61)
- „Zmiana języka” (stronie 61)
- „Ustawienia po uruchomieniu” (stronie 62)

Aby uruchomić i zakończyć program Corel PHOTO-PAINT

Program Corel PHOTO-PAINT można uruchomić z paska zadań systemu Windows, natomiast sesję programu Corel PHOTO-PAINT można zakończyć z poziomu okna aplikacji.

Aby uruchomić i zakończyć program Corel PHOTO-PAINT

Aby	Wykonaj następujące czynności
Uruchomić program Corel PHOTO-PAINT	Na pasku zadań Windows kliknij **Start** ▸ **CorelDRAW Graphics Suite** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
Zamknąć program Corel PHOTO-PAINT	Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zakończ**.

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 kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **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. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmodyfikować lub naprawić instalację pakietu CorelDRAW Graphics Suite” na stronie 20.

Ustawienia po uruchomieniu

Program Corel PHOTO-PAINT, 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 kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.

2 Kliknij **Ogólne**.

3 W obszarze **Rozpoczęcie pracy** wybierz opcję z listy **Po uruchomieniu Corel PHOTO-PAINT**.

Aby podczas uruchamiania obrazków ukryć okno dialogowe **Utwórz nowy obrazek**, odznacz pole wyboru **Pokaż okno dialogowe Nowy obrazek**.



Przewodnik po obszarze roboczym programu Corel PHOTO-PAINT

Zaznajomienie się z terminologią i obszarem roboczym programu Corel PHOTO-PAINT pomoże w zrozumieniu koncepcji i procedur zawartych w tym podręczniku oraz w Pomocy.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Pojęcia używane w programie Corel PHOTO-PAINT” (stronie 63)
- „Okno aplikacji” (stronie 64)
- „Wybierz obszar roboczy” (stronie 66)
- „Paski narzędzi” (stronie 67)
- „Przybornik” (stronie 69)
- „Pasek właściwości” (stronie 79)
- „Okna dokowane” (stronie 79)
- „Paleta kolorów” (stronie 81)
- „Pasek stanu” (stronie 81)

Pojęcia używane w programie Corel PHOTO-PAINT

Przed rozpoczęciem pracy w programie Corel PHOTO-PAINT należy przyswoić sobie poniższe terminy.

Termin	Opis
Kanał	Ośmiobitowy obrazek w skali szarości, w którym przechowywane są informacje na temat koloru lub maski w danym obrazku
Obszar edytowalny	Obszar edytowalny maski, umożliwia stosowanie koloru i efektów do zaznaczonego obszaru obrazka
Obrazek	Plik otwarty lub tworzony w programie Corel PHOTO-PAINT

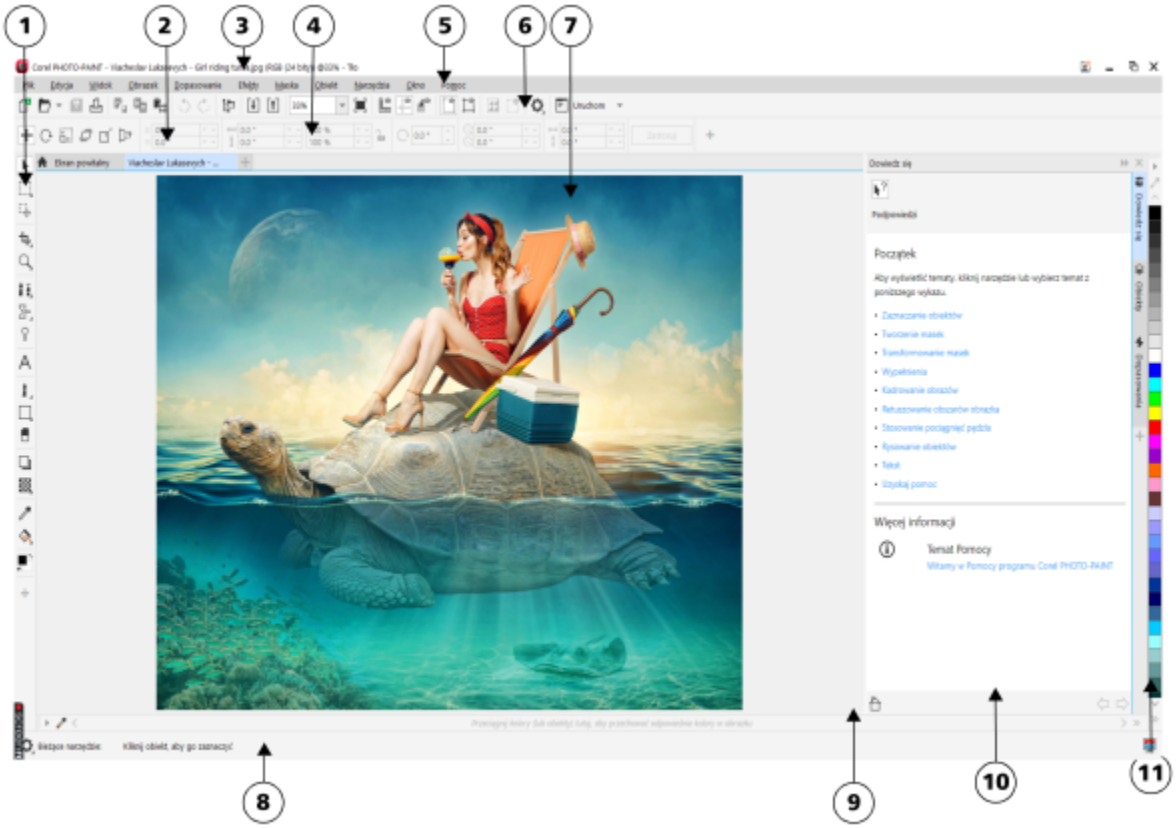
Termin	Opis
Soczewka	Warstwa obiektu chroniąca część lub całość obrazka w trakcie dokonywania korekcji kolorów i odcieni
Maska	Maskę można stosować podczas edycji obrazka w celu określenia obszarów chronionych i edytowalnych
Obiekt	Niezależna mapa bitowa umieszczona w osobnej warstwie ponad obrazkiem tła
Ścieżka	Ciąg odcinków prostych lub krzywych połączonych za pomocą punktów końcowych, których położenie można dostosować, zwanych węzłami
Miniatury	Miniaturowa wersja obrazka o niskiej rozdzielczości

Więcej terminów i definicji można znaleźć w sekcji „Glosariusz” na stronie 639.

Okno aplikacji

Okno aplikacji Corel PHOTO-PAINT zawiera elementy, które pomagają uzyskać dostęp do narzędzi i poleceń potrzebnych do wyświetlania i edytowania obrazków. Dostęp do poleceń aplikacji możesz uzyskać z paska menu, przybornika, paska właściwości, pasków narzędzi oraz okien dokowanych.

Okno aplikacji przedstawiono poniżej.



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

Element	Opis
1. Przybornik	Przybornik zawiera narzędzia do edytowania, tworzenia i przeglądania obrazów, a także obszar sterowania kolorami, umożliwiający wybieranie kolorów i wypełnień.
2. Karta Dokument	Pozwala szybko przechodzić między otwartymi dokumentami
3. Pasek tytułu	Pokazuje tytuł zaznaczonego dokumentu
4. Pasek właściwości	Zawiera polecenia odnoszące się do aktywnego narzędzia
5. Pasek menu	Zawierający wiele menu rozwijanych z poleceniami zgrupowanymi według kategorii
6. Pasek narzędzi (standardowy)	Zawiera skróty do menu i innych podstawowych poleceń, takich jak otwieranie, zapisywanie i drukowanie

Element	Opis
7. Okno obrazka	Okno, w którym wyświetlany jest obraz. Jednocześnie otworzyć można kilka okien obrazka, ale wybierane polecenia zostaną zastosowane tylko do aktywnego okna obrazka.
8. Pasek stanu	Pokazuje informacje o obrazie, informacje systemowe oraz wskazówki
9. Nawigator	Pokazuje miniaturki całego obrazu, dzięki czemu możesz przenosić obraz bez jego przewijania i przesuwania. Nawigator jest dostępny tylko wtedy, gdy obrazek nie jest widoczny w całości w oknie obrazka.
10. Okno dokowane	Okno zawierające dodatkowe polecenia i informacje o obrazku. Niektóre okna dokowane zawierają obszar podglądu.
11. Paleta kolorów	Zawiera próbnik kolorów

Wiele elementów w oknie aplikacji można dostosować tak, aby odpowiadały wymaganiom użytkownika dotyczącym środowiska pracy. Więcej informacji na temat dostosowywania programu Corel PHOTO-PAINT można znaleźć w sekcji „Dostosowywanie Corel PHOTO-PAINT” na stronie 607.

Wybierz obszar roboczy

Program Corel PHOTO-PAINT zawiera zestaw obszarów roboczych zaprojektowanych z myślą o zwiększeniu wydajności pracy użytkownika. Obszar roboczy to konfiguracja ustawień, która określa rozmieszczenie różnych pasków poleceń, poleceń i przycisków przy uruchamianiu aplikacji. Dzięki temu najczęściej używane narzędzia są najłatwiej dostępne. Obszar roboczy można wybrać na ekranie powitalnym lub przełączyć się do innego obszaru roboczego podczas pracy w programie.

W poniższej tabeli opisano dostępne obszary robocze.

Obszar roboczy	Opis
Prosty	W tym obszarze roboczym dostępne są najczęściej używane funkcje i narzędzia programu Corel PHOTO-PAINT. Jeśli dopiero zaczynasz pracę z programem Corel PHOTO-PAINT, obszar Prosty jest idealnym wyborem.
Domyślny	Ten obszar roboczy zaprojektowano od nowa, aby rozmieścić narzędzia i elementy sterujące bardziej intuicyjnie. Jeśli masz doświadczenie w używaniu programu Corel PHOTO-PAINT lub innej aplikacji do obróbki zdjęć, wybierz domyślny obszar roboczy. Na domyślnym obszarze roboczym oparte są też tematy Pomocy.
Dotykowy	Dotykowy obszar roboczy, zoptymalizowany pod kątem urządzeń obsługiwanych dotykowo, idealnie nadaje się do pracy w terenie

Obszar roboczy	Opis
	i szkicowania. Możesz wykonywać zadania, posługując się dotykiem, pokrętłem lub rysikiem — nie potrzebujesz myszy ani klawiatury.
Adobe Photoshop	Ten obszar roboczy przypomina środowisko pracy w programie Adobe Photoshop: funkcje programu Corel PHOTO-PAINT są umieszczone tam, gdzie ich odpowiedniki w programie Adobe Photoshop. Ten obszar roboczy jest przydatny dla użytkowników, którzy niedawno przełączyli się z programu Adobe Photoshop na program Corel PHOTO-PAINT i nie są zaznajomieni z obszarem roboczym programu Corel PHOTO-PAINT.

Użytkownicy realizujący nietypowe zadania mogą utworzyć własny, niestandardowy obszar roboczy, zoptymalizowany pod kątem ich szczególnych potrzeb. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Tworzenie obszaru roboczego” na stronie 609.

Aby wybrać obszar roboczy

- Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Obszar roboczy** i wybierz jeden z dostępnych obszarów roboczych.



Możesz też wybrać obszar roboczy w **ekranie powitalnym** lub w oknie dialogowym **Opcje** (**Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Obszary robocze**).

Paski narzędzi

Paski narzędzi zawierają przyciski będące skrótami do poleceń menu. Standardowy pasek narzędzi zawiera najczęściej używane polecenia. W poniższej tabeli znajduje się skrótowy opis przycisków dostępnych na standardowym pasku narzędzi.

Naciśnij ten przycisk	Aby
	Utworzyć nowy obrazek
	Otworzyć obrazek
	Zapisać obrazek
	Wydrukować obrazek
	Wyciąć zaznaczone obiekty do Schowka

Naciśnij ten przycisk	Aby
	Skopiować zaznaczone obiekty do Schowka
	Wkleić zawartość Schowka do obrazka
	Cofnąć ostatnią czynność
	Ponowić ostatnią czynność
	Wyświetlić okno dokowane **Połącz**, aby wyszukać zawartość, taką jak obrazy clipart, zdjęcia, czczionki itd.
	Zaimportować obrazek
	Wyeksportować obrazek
	Zmienić stopień powiększenia
	Wyświetlić podgląd pełnoekranowy
	Pokazać lub ukryć linijki
	Pokazać lub ukryć prowadnice
	Wyświetlić lub ukryć siatkę kawałków obrazka
	Wyświetlić lub ukryć markizę maski
	Wyświetlić lub ukryć markizę obiektu

Naciśnij ten przycisk	Aby
	Dopełnić maskę
	Wyczyścić maskę
	Otwiera różne okna dialogowe **Opcje**
	Uruchomić aplikacje firmy Corel.

Poza standardowym paskiem narzędzi program Corel PHOTO-PAINT ma również paski narzędzi przeznaczone do określonych zadań. Jeżeli na przykład użytkownik często pracuje z maskami, może on wyświetlić pasek narzędzi **Maska/Obiekt**. W przeciwieństwie do poleceń na pasku właściwości, które zmieniają się dynamicznie w zależności od wybranego narzędzia, polecenia na paskach narzędzi pozostają takie same.

Informacje na temat przenoszenia i zmieniania rozmiaru pasków narzędzi oraz zmieniania pasków narzędzi wyświetlanych domyślnie można znaleźć w sekcji „Aby dostosować położenie i sposób wyświetlania paska narzędzi” na stronie 616.. Możesz również utworzyć niestandardowy pasek narzędzi i umieścić na nim najczęściej używane narzędzia i polecenia. Więcej informacji na temat tworzenia niestandardowych pasków narzędzi możesz znaleźć w sekcji „Dostosowywanie pasków narzędzi i innych pasków poleceń” na stronie 616.

Aby ukryć lub wyświetlić pasek narzędzi

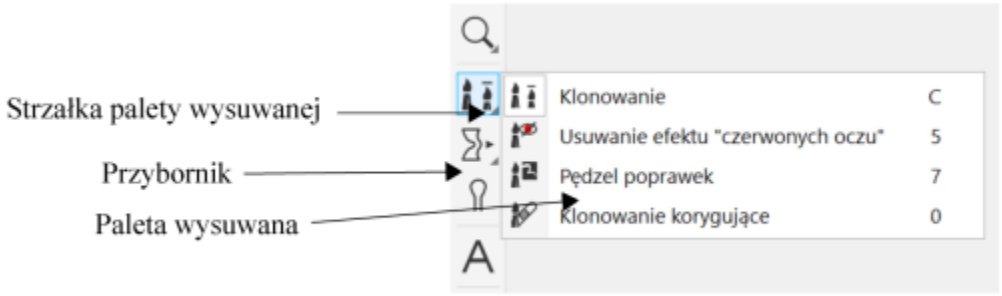
- Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Paski narzędzi**, a następnie kliknij dany pasek narzędzi.

  Znacznik wyboru znajdujący się obok paska narzędzi wskazuje, że pasek narzędzi jest wyświetlany w oknie aplikacji.

Przybornik

Przybornik zawiera narzędzia do edycji, tworzenia i przeglądania obrazków. Powiązane narzędzia są zgrupowane w paletach wysuwanych.

Mała strzałka w prawym dolnym rogu przycisku przybornika oznacza paletę wysuwaną. W przyborniku na palecie wysuwanej wyświetlane jest ostatnio używane narzędzie. Aby uzyskać dostęp do narzędzi w palecie wysuwanej, możesz kliknąć małą czarną strzałkę widoczną w prawym dolnym rogu przycisku przybornika.



Kliknięcie strzałki palety wysuwanej narzędzia Klonowanie powoduje otwarcie palety wysuwanej Retusz.

Oprócz narzędzi w przyborniku jest widoczny obszar sterowania kolorem. Obszar sterowania kolorem umożliwia wybieranie kolorów i wypełnień.

Aby ukryć lub wyświetlić przybornik

- Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Przybornik**.

Aby ukryć lub wyświetlić narzędzia w przyborniku

- Kliknij przycisk **Szybkie dostosowanie** + i zaznacz lub odznacz odpowiednie pola wyboru.

  Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Dostosować przybornik” na stronie 619.

W poniższych tabelach zamieszczono opis narzędzi oraz obszaru sterowania kolorem.

Narzędzia

Wskaźnik (narzędzie)

Narzędzie **Wskaźnik** umożliwia zaznaczanie obiektów, określanie ich położenia oraz ich transformowanie.



Narzędzia maski

Narzędzie **Maska prostokątna** umożliwia definiowanie prostokątnych obszarów edytowalnych.





Narzędzie **Maska eliptyczna** umożliwia definiowanie eliptycznych obszarów edytowalnych.



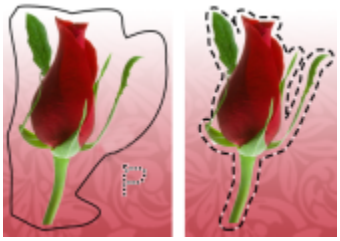


Narzędzie **Różdżka** umożliwia definiowanie obszarów edytowalnych o nieregularnych kształtach, obejmujących pierwszy kliknięty piksel oraz wszystkie sąsiadujące z nim piksele o podobnym kolorze.





Narzędzie **Lasso** umożliwia definiowanie obszarów edytowalnych o nieregularnym kształcie i otoczonych pikselami o podobnych kolorach.





Narzędzie **Maska magnetyczna** umożliwia przyciąganie markizy maski do krawędzi obszarów, których kolor kontrastuje z otoczeniem.





Narzędzie **Maska odręczna** umożliwia definiowanie obszarów edytowalnych o nieregularnym kształcie lub w kształcie wielokąta.





Narzędzie **Pędzel maski** umożliwia definiowanie obszarów edytowalnych w sposób analogiczny do malowania pędzlem.





Narzędzie **Maska planarna** umożliwia tworzenie masek wtapianych, zdefiniowanych przez linie równoległe.





Narzędzie **Maska zaznaczenia inteligentnego** umożliwia malowanie w celu zdefiniowania obszaru edytowalnego na podstawie krawędzi kształtu lub obszaru.



Transformacja maski (narzędzie)



Narzędzie **Transformacja maski** umożliwia określanie położenia obszarów edytowalnych, zmienianie ich rozmiaru oraz ich transformowanie.



Narzędzia kadrowania

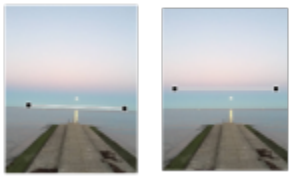


Narzędzie **Kadrowanie** umożliwia przycinanie obrazków i prostowanie przekrzywionych obrazków.





Narzędzie **Prostowanie** umożliwia wyprostowanie przekrzywionych obrazów przez wyrównanie paska prostującego z elementem obrazka.





Narzędzie **Korygowanie zniekształceń perspektywy** umożliwia korygowanie zniekształceń perspektywy na zdjęciach.





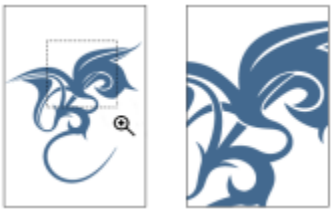
Narzędzie **Kawałkowanie obrazka** umożliwia pocięcie dużego obrazka na mniejsze fragmenty przeznaczone do umieszczenia na stronie internetowej.



Narzędzia powiększenia



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





Gdy obraz jest większy niż jego okno, narzędzie **Przesuwanie** umożliwia jego przeciąganie w celu uwidocznienia obszarów obrazka niemieszczących się w oknie.



Narzędzia poprawek



Narzędzie **Klonowanie** umożliwia duplikowanie części obrazka i stosowanie ich do innej części tego samego lub innego obrazka.





Narzędzie **Usuwanie efektu „czerwonych oczu”** umożliwia usuwanie efektu czerwonych oczu z oczu postaci na zdjęciu.





Narzędzie **Pędzel poprawek** umożliwia usuwanie z obrazka wszelkich niedoskonałości, takich jak naderwania, zadrapania i pofałdowania, przez mieszanie jego tekstur i kolorów.





Nowe narzędzie **Klonowanie korygujące** pozwala bez śladu usuwać niedoskonałości ze zdjęć dzięki nakładaniu na nie fragmentów o podobnej teksturze, dostosowanych kolorem do otaczającego je obszaru.



Narzędzia Płyn



Narzędzie **Smużenie** pozwala uzyskać efekt przypominający przeciąganie pędzlem po mokrej farbie.





Narzędzie **Wir** pozwala przekształcać określone obszary obrazka w zawijasy.





Narzędzie **Przyciąganie** pozwala zmieniać kształt obszarów obrazka przez przyciąganie pikseli do środka pędzla.





Narzędzie **Odpychanie** pozwala zmieniać kształt obszarów obrazka przez odpychanie pikseli od środka pędzla.



Narzędzie Efekt



Narzędzie **Efekt** umożliwia wykonywanie miejscowej korekty kolorów i tonów na obrazku.



Narzędzie Tekst



Narzędzie **Tekst** umożliwia dodawanie tekstu do obrazka i edytowanie tekstu już istniejącego.



Narzędzia pędzla

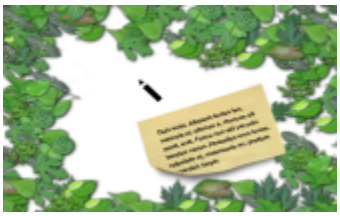


Narzędzie **Malowanie** umożliwia malowanie na obrazie kolorem pierwszego planu.



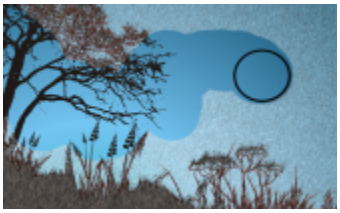


Narzędzie **Rozpylacz obrazków** umożliwia załadowywanie jednego lub większej liczby obrazków i malowanie nimi na obrazku.





Narzędzie **Cofnij pędzel** umożliwia przywracanie wyglądu obszarów obrazka do stanu sprzed ostatniego pociągnięcia pędzla.





Narzędzie **Pędzel zamiany kolorów** umożliwia zamianę koloru pierwszego planu obrazka na kolor tła.



Narzędzia kształtu



Narzędzie **Prostokąt** umożliwia rysowanie kształtów prostokątnych lub kwadratowych.



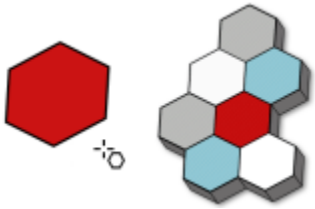


Narzędzie **Elipsa** umożliwia rysowanie kształtów eliptycznych lub kołowych.





Narzędzie **Wielokąt** umożliwia rysowanie wielokątów.





Narzędzie **Linia** umożliwia rysowanie pojedynczych lub łączonych segmentów linii prostej w kolorze pierwszego planu.





Narzędzie **Ścieżka** umożliwia tworzenie i edytowanie ścieżek.



Narzędzie Gumka



Narzędzie **Gumka** umożliwia wymazywanie obszarów obrazka lub obszarów obiektów w celu odsłonięcia obiektu lub tła znajdującego się pod spodem.



Cień (narzędzie)



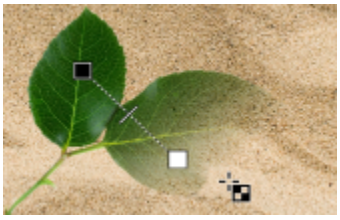
Narzędzie **Cień** umożliwia dodawanie cienia do obiektów.



Przezroczystość (narzędzia)



Narzędzie **Przezroczystość obiektu** umożliwia uzyskanie stopniowego zanikania kolorów obiektu i uwidaczniania obszarów obrazka znajdujących się pod obiektem.





Narzędzie **Przezroczystość kolorów** umożliwia nadanie przezroczystości pikselom obiektu o określonej wartości koloru.





Narzędzie **Pędzel przezroczystości obiektów** umożliwia nadanie większej przezroczystości fragmentom obiektu za pomocą pędzla.



Narzędzie Pipeta



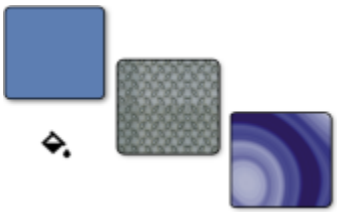
Narzędzie **Pipeta** umożliwia wybieranie kolorów z obrazka.



Narzędzia wypełniania

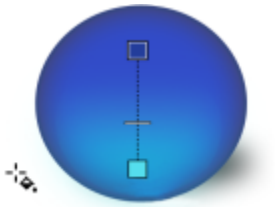


Narzędzie **Wypełnienie** umożliwia wypełnianie obszarów jednym z czterech typów wypełnienia: jednolitym, tonalnym, mapą bitową i teksturą.





Narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** umożliwia stosowanie wypełnienia gradientowego do całego obrazka, obiektu lub zaznaczenia.



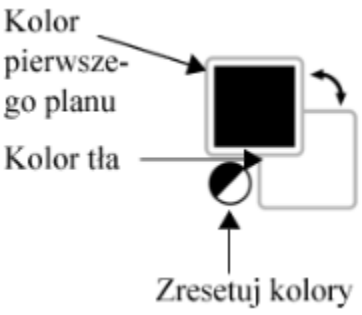
Obszar sterowania kolorem



Próbnik **Kolor pierwszego planu** przedstawia bieżący kolor pierwszego planu, odnoszący się do wszystkich narzędzi malowania, kształtu, wypełnienia i tekstu.

Próbnik **Kolor tła** wyświetla bieżący kolor tła.

Strzałka umożliwia wzajemną zamianę koloru pierwszego planu i koloru tła.

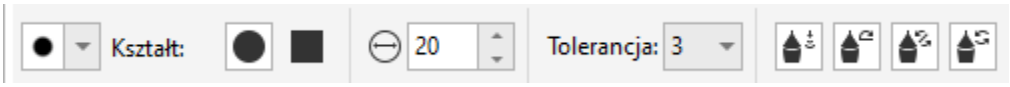


Aby zmienić kolor pierwszego planu lub tła kliknij dwukrotnie odpowiedni próbnik koloru.

Ikona **Zresetuj kolory** umożliwia przywrócenie kolorów domyślnych — czarnego jako koloru pierwszego planu a białego jako koloru tła.

Pasek właściwości

Na pasku właściwości wyświetlane są polecenia związane z aktywnym narzędziem. Na przykład podczas korzystania z narzędzia **Usuwanie efektu czerwonych oczu** zawartość paska właściwości zmienia się na ustawienia wyświetlania, takie jak kształt, rozmiar i tolerancja końcówki pędzla oraz ustawienia pióra.



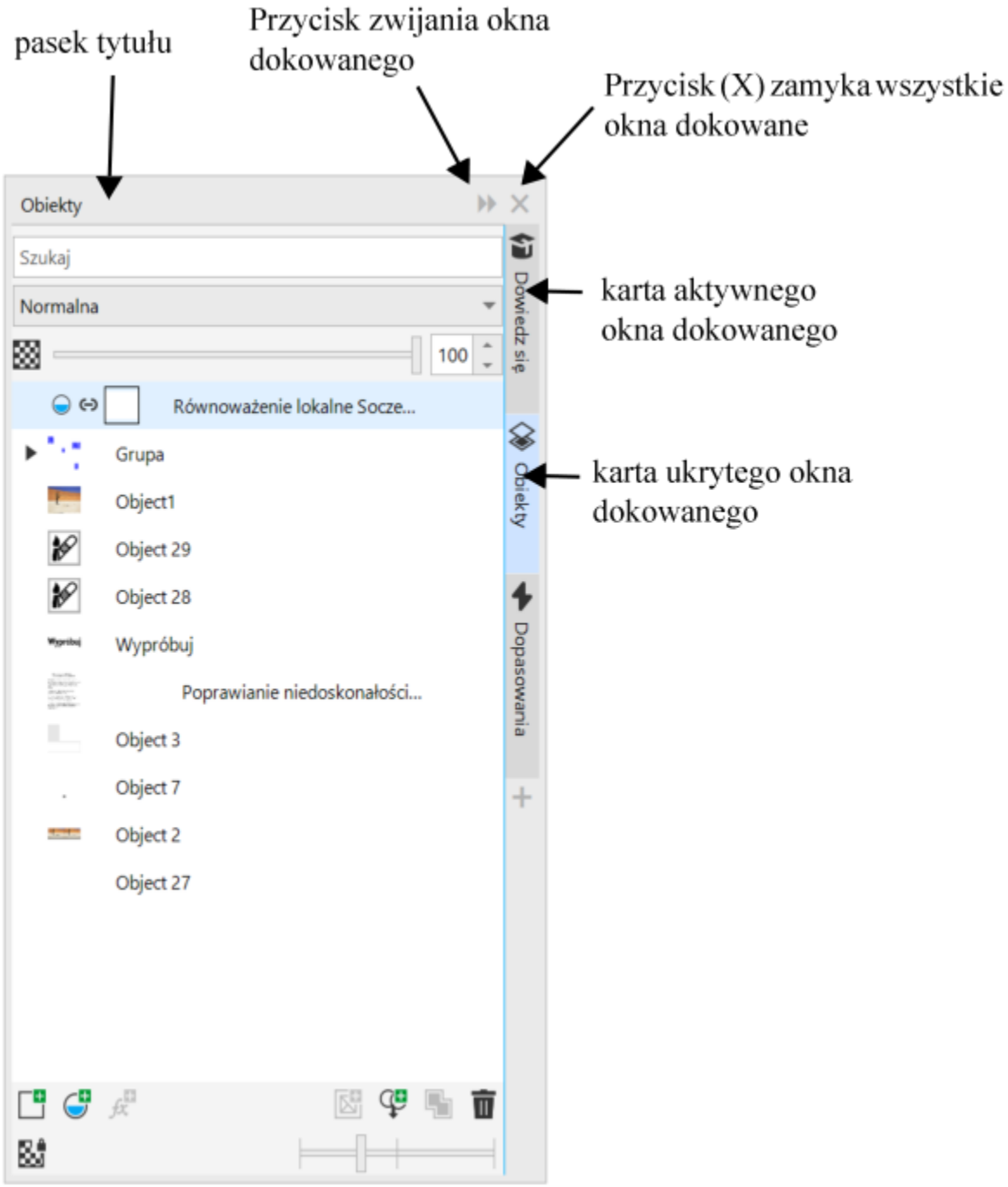
Aby ukryć lub wyświetlić narzędzia na pasku właściwości, kliknij przycisk **Szybkie dostosowanie** i zaznacz odpowiednie pola wyboru lub usuń ich zaznaczenie. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Dostosowywanie paska właściwości” na stronie 619.

Okna dokowane

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

Okna dokowane mogą być zadokowane lub pływające. Zadokowane okno dokowane jest dołączone do krawędzi okna aplikacji, paska narzędzi lub palety. Pływające okno dokowane nie jest dołączone do elementu obszaru roboczego. Jeśli otwartych jest kilka okien dokowanych, zazwyczaj są one wyświetlane w formie zagnieżdżonej; tylko jedno okno dokowane wyświetlane jest w całości. Ukryte okno dokowane można wyświetlić, klikając jego kartę.

Okna dokowane można przesuwać i zwijać, aby oszczędzić miejsce na ekranie.



Przykładem okna dokowanego jest okno Obiekty. W oknie dokowanym Obiekty wyświetlane są miniatury tła obrazka, warstw każdego obiektu, jak również przyciski poleceń i opcje związane z obiektami.

Aby otworzyć lub zamknąć okno dokowane

- Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane**, a następnie kliknij odpowiednie okno dokowane.

Aby otworzyć lub zamknąć okno dokowane, możesz też kliknąć przycisk **Szybkie dostosowanie** po prawej stronie okna dokowanego, a także zaznaczyć lub odznaczyć odpowiednie pola wyboru.

Można także zamknąć okno dokowane, klikając przycisk **X** na pasku tytułu. Kliknięcie przycisku **X** na pasku tytułu powoduje zamknięcie wszystkich zagnieżdżonych okien dokowanych w grupie. Aby zamknąć tylko określone okno dokowane, kliknij przycisk **X** na karcie okna dokowanego.

Aby przenieść okna dokowane

Aby przenieść	Wykonaj następujące czynności
Okno dokowane	Przeciągnij kartę okna dokowanego w nowe położenie.
Wiele zagnieżdżonych okien dokowanych	Przeciągnij pasek tytułu aktywnego okna dokowanego w nowe położenie.

Aby zadokować pływające okno dokowane

- Przeciągnij pasek tytułu lub kartę okna dokowanego na krawędź okna rysunku i umieść kursor wzdłuż krawędzi. Gdy pojawi się szary podgląd położenia okna dokowanego, zwolnij przycisk myszy.

Aby zwinąć okno dokowane

- Kliknij przycisk **Zwiń okno dokowane** na pasku tytułu okna dokowanego.

Aby rozwinąć zwinięte okno dokowane, kliknij jego kartę.

Paleta kolorów

Paleta kolorów to kolekcja próbników kolorów. Kolory pierwszego planu i kolor tła możesz wybierać z domyślnej palety kolorów, która zawiera kolory z modelu kolorów RGB. Więcej informacji na temat wybierania kolorów można znaleźć w sekcji „Wybieranie kolorów” na stronie 222.

Pasek stanu

Pasek stanu wyświetla informacje o obrazku, pamięci systemowej oraz aktywnych narzędziach. Ponadto przedstawia informacje o kolorach dokumentu oraz o stanie obrazowania próbnego kolorów. Typ wyświetlanych informacji można zmieniać stosownie do bieżącego zadania. Na przykład podczas pracy z obrazkami o różnych wymiarach można wyświetlić informacje o wymiarach bieżącego obrazka.

Pasek stanu można również dostosować, dodając przyciski poleceń. Informacje na temat dostosowywania paska stanu można znaleźć w sekcji „Dostosowywanie paska stanu” na stronie 620.

Aby zmienić typ informacji wyświetlanych na pasku stanu

- Kliknij przycisk **Właściwości dokumentu** na pasku stanu, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:
  - **Rozmiar pliku**

- **Podpowiedzi dotyczące narzędzi**
- **Wymiary dokumentu**
- **Ustawienia kolorów dokumentu**
- **Pamięć**



Ustawienia

W programie Corel PHOTO-PAINT jest wiele różnorodnych opcji, które można modyfikować zgodnie z preferencjami użytkownika.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Opcje obszarów roboczych” (stronie 83)
- „Wyłączanie komunikatów ostrzegawczych” (stronie 84)

Opcje obszarów roboczych

W programie Corel PHOTO-PAINT domyślne ustawienia obszaru roboczego można zmieniać zgodnie z preferencjami użytkownika.

Opcje obszaru roboczego dzielą się na dwie kategorie — opcje ogólne i opcje wyświetlania. Opcje ogólne decydują o takich ustawieniach, jak jednostki miary, duplikowanie odstępu oraz ustawiania uruchamiania.

Do tej kategorii należą też wartości podsuwania i szybkiego podsuwania. Wartość podsuwania to odległość (w pikselach), o jaką po naciśnięciu klawisza strzałki przesuwany będzie zaznaczony obiekt, obszar edytowalny lub prowadnica. Wartość szybkiego podsuwania jest wielokrotnością tego parametru.

Opcje wyświetlania umożliwiają określanie takich ustawień, jak kolor ścieżek, kolor odcienia maski, kolor prowadnic, wzór siatki przezroczystości, a ponadto ustawień progu dla maski i markiz obiektu.

Aby ustawić opcje ogólne

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Kliknij **Ogólne**.
3. Określ odpowiednie ustawienia.

Aby ustawić opcje wyświetlania

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Kliknij **Wyświetlaj**.
3. Określ odpowiednie ustawienia.

Wyłączanie komunikatów ostrzegawczych

Podczas pracy z programem Corel PHOTO-PAINT 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.

Aby wyłączyć komunikaty ostrzegawcze

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Kliknij **Ostrzeżenia**.
3. Usuń zaznaczenie jednego lub kilku pól wyboru.



Wczytaj obrazki do programu Corel PHOTO-PAINT

Obrazki można wprowadzać do programu Corel PHOTO-PAINT na wiele różnych sposobów.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Otwórz obrazki” (stronie 85)
- „Importuj pliki” (stronie 87)
- „Skanuj obrazki” (stronie 89)
- „Tworzenie obrazków” (stronie 90)
- „Praca z wieloma obrazkami” (stronie 92)
- „Praca z grafiką wektorową” (stronie 92)

Więcej informacji na temat wczytywania plików typu RAW z aparatów fotograficznych do programu Corel PHOTO-PAINT zawarto w sekcji „Importuj pliki RAW z aparatu fotograficznego do Corel PHOTO-PAINT” na stronie 572.

Otwórz obrazki

W programie Corel PHOTO-PAINT można otwierać większość map bitowych. Każdy otwierany obrazek jest wyświetlany w osobnym oknie.

Dokumenty otwierane w programie Corel PHOTO-PAINT będą domyślnie wyświetlane w widoku z kartami. Można dostosować aplikację, aby dokumenty były otwierane w oknach przestawnych.

Obrazki możesz też zaimportować i umieścić. Importowanie i umieszczanie umożliwia dodanie nowego obrazu w aktywnym oknie obrazu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Importuj pliki” na stronie 87.

Możesz skorzystać z obrazów clipart i zdjęć zawartych w aplikacji. Możesz wyszukiwać obrazy na podstawie różnych kryteriów, takich jak nazwa pliku, tytuł, temat, słowo kluczowe, komentarz i innych właściwości dołączonych do pliku. Szczegółowe informacje na temat wyszukiwania plików można znaleźć w Pomocy systemu Windows. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Znajdź obiekt clipart i inne zasoby lokalne i sieciowe” na stronie 122.

Otwórz wcześniejsze wersje plików wielojęzycznych

Można otwierać obrazki z wersji 11 lub wcześniejszej programu Corel PHOTO-PAINT, które zawierają tekst w języku innym niż język systemu operacyjnego. W tym celu można skorzystać z ustawień strony kodowej, aby zapewnić prawidłowe wyświetlanie zapisanych

nazw obiektów i notatek w oknie dokowanym **Obiekty**. Aby tekst był wyświetlany poprawnie w oknie obrazka, należy skorzystać z ustawień kodowania. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Modyfikowanie ustawień kodowania” na stronie 503.

Aby otworzyć obrazek

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

   W razie potrzeby można wyszukiwać obrazy za pomocą pola wyszukiwania.
4. Kliknij przycisk **Otwórz**.

Można również

Wykryć znak wodny	Zaznacz pole wyboru **Sprawdź znak wodny**. Ta opcja nie jest dostępna dla wszystkich formatów plików.
Usunąć niepożądane obszary z obrazka przy jego otwarciu	Na liście **Otwórz** kliknij pozycję **Wykadruj i załaduj**.
Zmniejszyć wymiary obrazka podczas otwierania	Na liście **Otwórz** kliknij pozycję **Zmień rozmiar/rozdzielczość i załaduj**.
Wyszukać obraz	Wpisz wyraz lub frazę w polu wyszukiwania. Pole wyszukiwania umożliwia wyszukiwanie tylko plików w bieżącym folderze i podfolderach. Aby wyszukać obrazek w innym położeniu, najpierw należy przejść do folderu, w którym obrazek jest przechowywany.
Przejść do poprzedniej wersji pliku	Kliknij prawym przyciskiem myszy plik, a następnie kliknij polecenie **Przywróć poprzednie wersje**. Dostęp do poprzednich wersji pliku można uzyskać tylko wówczas, gdy włączona jest funkcja Ochrona systemu. Szczegółowe informacje na temat uzyskiwania dostępu do poprzednich wersji plików można znaleźć w Pomocy systemu Windows.
Poprawnie wyświetlać nazwy obiektów i notatek obrazka utworzonego we wcześniejszej wersji programu Corel PHOTO-PAINT	Wybierz odpowiednią opcję z listy **Wybierz stronę kodową**. Ta opcja nie jest dostępna dla wszystkich formatów plików.



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**.

Inna metoda otwierania obrazka polega na kliknięciu przycisku **Otwórz**  na standardowym pasku narzędzi. Jeśli standardowy pasek narzędzi nie jest wyświetlany, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Standardowy**.

Aby otwierać dokumenty w oknach przestawnych

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Kliknij **Ogólne**.
3. Zaznacz pole wyboru **Otwieraj dokumenty w oknach przestawnych**.

Aby wstawić plik do aktywnego obrazka

- Przeciągnij obrazek lub plik dźwiękowy do okna obrazka.



Plik można również otworzyć w nowym oknie obrazka, przeciągając go do okna aplikacji.

Importuj pliki

W programie Corel PHOTO-PAINT dostępne są filtry, które podczas importowania i umieszczania przekształcają pliki z jednego formatu na inny. Zaimportowany plik można umieścić jako obiekt w aktywnym oknie aplikacji. Importowany plik staje się wówczas częścią aktywnego obrazka.

Podczas importowania mapy bitowej można zmienić jej rozmiar/rozdzielczość, aby zmodyfikować liczbę pikseli, usunąć niewykorzystywane szczegóły i zmniejszyć rozmiar pliku. Można również wykadrować mapę bitową, zaznaczając tylko ten jej fragment, który ma zostać zaimportowany.

Można wyszukiwać obrazki na podstawie różnych kryteriów, takich jak nazwa pliku, tytuł, temat, autor, słowo kluczowe, komentarz i innych właściwości dołączonych do pliku. Szczegółowe informacje na temat wyszukiwania plików można znaleźć w Pomocy systemu Windows.

Obrazki utworzone w programie Corel PHOTO-PAINT można eksportować w różnych formatach. Wybór formatu plików zależy od tego, w jaki sposób obrazek ma być wykorzystywany w przyszłości. Więcej informacji na temat eksportowania plików można znaleźć w sekcji „Eksportowanie obrazków” na stronie 117.

Informacje na temat konkretnych formatów plików można znaleźć w sekcji „Obsługiwane formaty plików” na stronie 579.

Aby zaimportować i umieścić plik do aktywnego obrazu

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.
2. Znajdź folder, w którym plik jest zapisany.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz format pliku.
   Jeśli nie ma pewności co do formatu pliku, który ma być zaimportowany, wybierz opcję **Wszystkie formaty plików**.
4. Kliknij nazwę pliku.
   Jeśli plik zawiera tekst w języku innym niż język używanego systemu operacyjnego, wybierz odpowiednią opcję z listy **Strona kodowa**, aby zapewnić poprawne wyświetlanie notatek i nazw obiektów. Ta opcja nie jest dostępna dla wszystkich formatów plików.
5. Kliknij przycisk **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.

Można również

Wybrać stronę do zaimportowania w przypadku importowania wielostronicowych dokumentów TIFF	W oknie dialogowym **Importuj TIFF** zaznacz opcję w obszarze **Wybierz strony do zaimportowania**.

Można również

	W programie Corel PHOTO-PAINT można otworzyć jednocześnie tylko jedną stronę wielostronicowego pliku TIFF.
Wyszukać obraz	Wpisz wyraz lub frazę w polu wyszukiwania. Pole wyszukiwania umożliwia wyszukiwanie tylko plików w bieżącym folderze i podfolderach. Aby wyszukać obrazek w innym położeniu, najpierw należy przejść do folderu, w którym obrazek jest przechowywany.



W oknie dialogowym **Importuj obrazek z dysku** wyświetlany jest rozmiar pliku, który ma być zaimportowany, oraz wszelkie adnotacje skojarzone z tym plikiem.

Aby zmienić rozmiar/rozdzielczość obrazka podczas importowania

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.
2. Wybierz folder, w którym znajduje się plik.
   W razie potrzeby można wyszukiwać obrazy za pomocą pola wyszukiwania. Można wyszukiwać według takich kryteriów, jak nazwa pliku, tytuł, temat, autor, słowo kluczowe lub komentarz, nazwy map bitowych, nazwy obiektów itd.
3. Wybierz format pliku z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku**.
   Jeśli nie masz pewności odnośnie do formatu pliku, wybierz opcję **Wszystkie formaty plików**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij kolejno pozycje **Importuj** i **Zmień rozmiar/rozdzielczość i załaduj**.
6. W oknie dialogowym **Zmień rozmiar/rozdzielczość obrazka** wpisz wartości w następujących polach:
   - **Szerokość** — określa szerokość grafiki w wybranej jednostce miary lub jako procent oryginalnej szerokości.
   - **Wysokość** — określa wysokość grafiki w wybranej jednostce miary lub jako procent oryginalnej wysokości.
7. W obszarze **Rozdzielczość** wpisz wartości w dowolnym z pól:
   - **Pozioma** — określa rozdzielczość grafiki w poziomie w pikselach lub punktach na cal (dpi).
   - **Pionowa** — określa rozdzielczość grafiki w pionie w pikselach lub punktach na cal (dpi).
8. Kliknij okno obrazka.

Można również

Zachować stały stosunek wysokości do szerokości obrazka	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj proporcje**.
Zmienić jednostki miary	Wybierz rodzaj jednostki z listy **Jednostki**.
Automatycznie ustawić jednakową rozdzielczość poziomą i pionową	Zaznacz pole wyboru **Jednakowe wartości**.

Jeśli dla importowanego pliku w danym formacie zostanie wyświetlone okno dialogowe, określ odpowiednie opcje. Więcej informacji na temat formatów plików można znaleźć w sekcji „Obsługiwane formaty plików” na stronie 579.

Nie można zwiększać rozdzielczości pliku podczas importowania.

Aby wykadrować obrazek podczas importowania

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.
2. Wybierz folder, w którym znajduje się plik.
   W razie potrzeby można wyszukiwać obrazy za pomocą pola wyszukiwania. Można wyszukiwać według takich kryteriów, jak nazwa pliku, tytuł, temat, autor, słowo kluczowe lub komentarz, nazwy map bitowych, nazwy obiektów itd.
3. Wybierz format pliku z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku**.
   Jeśli nie masz pewności odnośnie do formatu pliku, wybierz opcję **Wszystkie formaty plików**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij kolejno pozycje **Importuj** i **Wykadruj i załaduj**.
6. Wpisz odpowiednie wartości w wybranych polach:
   - **Od góry** — określa obszar do usunięcia od górnej krawędzi grafiki.
   - **Od lewej** — określa obszar do usunięcia od lewej krawędzi grafiki.
   - **Szerokość** — określa szerokość grafiki, która ma zostać zachowana.
   - **Wysokość** — określa wysokość grafiki, która ma zostać zachowana.
7. Kliknij okno obrazka.

16-kolorowa mapa bitowa podczas importowania jest automatycznie przekształcana w tryb 256 kolorów.

Rozmiar obrazka można także zmienić, przeciągając pole zaznaczenia w oknie podglądu.

Aby zmienić jednostkę miary, należy wybrać nową jednostkę z listy **Jednostki** w oknie dialogowym **Wykadruj obrazek**.

Skanuj obrazki

W programie Corel PHOTO-PAINT można skanować obrazki. Możesz skanować obrazy w Corel PHOTO-PAINT korzystając ze zgodnego sterownika TWAIN. Corel PHOTO-PAINT współpracuje ze skanerami obsługującymi interfejs Microsoft Windows Image Acquisition (WIA), który udostępnia standardowe funkcje skanowania obrazków.

Jeśli używany skaner nie obsługuje interfejsu WIA, ale ma zgodny sterownik TWAIN, można wykorzystać ten sterownik do skanowania. Sterownik TWAIN jest obsługiwany zarówno w 32-bitowej, jak i 64-bitowej wersji programu Corel PHOTO-PAINT. Liczba dostępnych 64-bitowych sterowników TWAIN jest jednak bardzo niewielka.

Interfejsy i opcje tego oprogramowania są różne. Więcej informacji na temat korzystania z oprogramowania skanera można znaleźć w jego dokumentacji.

Skanowanie obrazka

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Pobierz obraz** i kliknij jedno z poniższych poleceń:
   - **Wybierz źródło WIA** — w przypadku skanera używającego sterownika WIA.
   - **Wybierz źródło TWAIN** — w przypadku skanera używającego sterownika TWAIN.

   Dane polecenie może być zablokowane, jeśli nie zainstalowano zgodnego sterownika skanera WIA lub TWAIN.

2 Wybierz skaner z wyświetlonego okna dialogowego.

3 Kliknij przycisk **Wybierz**.

4 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Pobierz obraz** ▸ **Pobierz**.

5 Wyświetl podgląd obrazka i zaznacz obszar do skanowania.
W połączeniu z niektórymi skanerami sterownik WIA obsługuje skanowanie wielu obszarów do różnych plików.

6 Kliknij przycisk **Skanuj**.

W interfejsie skanera ten przycisk może mieć inną nazwę, na przykład **OK** lub **Wyślij**.

Tworzenie obrazków

Można stworzyć oryginalną pracę plastyczną, tworząc ją od podstaw lub modyfikując duplikat istniejącego obrazka. W przypadku tworzenia obrazka od podstaw program Corel PHOTO-PAINT umożliwia określanie różnych ustawień dotyczących obrazka i zarządzania kolorami. Można dokonać wyboru z listy wzorców ustawień, odpowiednio do planowanego sposobu używania obrazka. Na przykład można wybrać opcję **Internet**, jeśli obrazek jest tworzony pod kątem Internetu, lub opcję **Zdjęcia**, jeśli opracowywane jest zdjęcie. Jeśli jednak wzorce ustawień nie nadają się do tworzonego obrazka, można wybrać ustawienia niestandardowe i zapisać je do późniejszego wykorzystania.

Do utworzenia obrazka można też użyć danych skopiowanych do Schowka z innego okna obrazka lub z innej aplikacji.

Tworząc obrazek od podstaw, można określić jego rozmiar, kolor tła oraz tryb kolorów, który ma zostać użyty. Można również wybrać rozdzielczość obrazka, czyli liczbę pikseli na jednostkę miary obrazka.

Aby utworzyć obrazek od podstaw

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Na stronie powitalnej kliknij pozycję **Nowy dokument**.
- W oknie aplikacji kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Nowy**.

2 W polu tekstowym **Nazwa** wpisz nazwę pliku.

3 Z pola listy **Wzorzec** wybierz miejsce docelowe obrazu:
- **Internet** — powoduje zastosowanie ustawień odpowiednich do tworzenia obrazka przeznaczonego do Internetu.
- **Zdjęcia** — powoduje zastosowanie ustawień odpowiednich do tworzenia obrazków będących zdjęciami.
- **Domyślne CMYK** — powoduje zastosowanie ustawień odpowiednich do tworzenia obrazka przeznaczonego do drukowania komercyjnego.

Można również

Zmienić jednostkę miary obrazka	Wybierz jednostkę miary z listy **Jednostki**.
Zmienić rozmiar obrazka	Wybierz rozmiar obrazka z listy **Rozmiar** lub wpisz wartości w polach **Szerokość** i **Wysokość**.
Zmienić orientację obrazka	Kliknij jeden z następujących przycisków orientacji obrazka: • **Pionowa** • **Pozioma**
Zmienić kolor tła obrazka	Otwórz selektor **Kolor tła** i kliknij kolor.
Zmienić tryb kolorów obrazka	Wybierz tryb kolorów z listy **Tryb kolorów**.

Można również

Ustawić rozdzielczość obrazka	Wybierz rozdzielczość z listy **Rozdzielczość**.
Wybrać odwzorowanie kolorów odpowiadające ostatecznej formie realizacji obrazka	Wybierz odwzorowanie kolorów z listy **Odwzorowanie kolorów**. Więcej informacji na temat odwzorowań kolorów można znaleźć w sekcji „Co to jest odwzorowanie kolorów?” na stronie 250.
Wybrać profil kolorów odpowiadający wybranemu trybowi kolorów	Wybierz profil kolorów z odpowiedniej listy profili kolorów.
Utworzyć wiele klatek dla filmu w pliku	Wpisz wartość w polu **Liczba klatek**.
Zresetować ustawienia domyślne okna dialogowego **Utwórz nowy obrazek**	Z pola listy **Wzorzec** wybierz opcję **Domyślne programu PHOTO-PAINT**.

Jeśli nie chcesz wyświetlać okna dialogowego **Utwórz nowy obrazek** i do tworzenia nowych obrazków wolisz używać ustawień domyślnych, zaznacz pole wyboru **Nie pokazuj więcej tego okna dialogowego**.

Możesz przywrócić wyświetlanie okna dialogowego **Utwórz nowy obraz** podczas rozpoczynania nowych obrazów, klikając kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **CorelPHOTO-PAINT**, a następnie wybierając **Ogólne** z listy kategorii, a następnie zaznaczając pole wyboru **Pokaż okno dialogowe Nowy obraz**.

Aby utworzyć wzorzec niestandardowy

1. W oknie aplikacji kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Nowy**.
2. W oknie dialogowym **Utwórz nowy obraz** wybierz ustawienia, które mają być przechowywane jako wzorzec.
3. Kliknij przycisk Zapisz , znajdujący się obok listy **Wzorzec**.
4. Kliknij przycisk **Zapisz wzorzec** i wpisz nazwę nowego ustawienia wstępnego w polu tekstowym.

Im większa rozdzielczość obrazka, tym większy rozmiar pliku.

Wzorzec można usunąć, wybierając jego nazwę na liście **Wzorzec**, klikając przycisk obok pola listy, a następnie klikając pozycję **Usuń wzorzec**.

Aby określić niestandardowy rozmiar strony, należy wybrać pozycję **Niestandardowy** z listy **Rozmiar** i wpisać wartości w polach **Szerokość** oraz **Wysokość**.

Nowy obrazek można także utworzyć, klikając przycisk **Nowy** na standardowym pasku narzędzi. Jeśli standardowy pasek narzędzi nie jest wyświetlany, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Standardowy**.

Aby utworzyć obrazek z duplikatu

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Duplikuj**.
2. Wpisz nazwę pliku w polu **Jako**.

Jeśli w nowym obrazku obiekty powinny zostać połączone z tłem, zaznacz pole wyboru **Scal obiekty z tłem**.

Aby utworzyć obrazek z zawartości schowka

- Kliknij kolejno **Plik** ▸ **Nowy ze schowka**.

Praca z wieloma obrazkami

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

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

Można także ustawić obrazki w nakładających się (kaskadowych) oknach, obok siebie lub jeden nad drugim.

Aby pracować z wieloma obrazkami

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przejść do innego otwartego obrazka	Kliknij kartę z nazwą wybranego pliku.
Utworzyć nowy obrazek	Kliknij przycisk **Nowy** + znajdujący się po prawej stronie karty ostatniego dokumentu.
Odczepić obrazek	Przeciągnij kartę obrazka w nowe położenie w oknie aplikacji lub poza nim.

Aby rozmieścić wiele obrazków

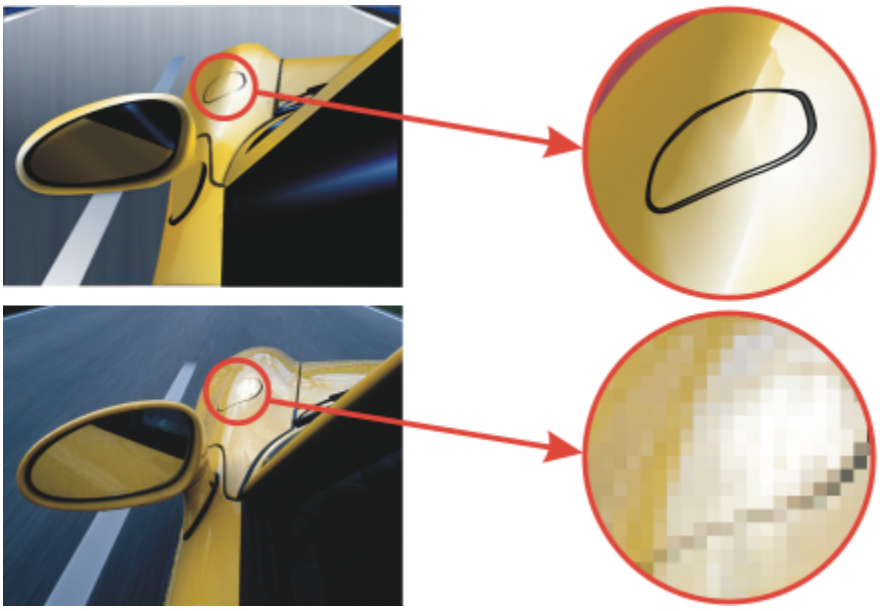
- Kliknij pozycję **Okno**, a następnie kliknij jedno z następujących poleceń:
  - **Kaskadowo** — umożliwia ustawienie obrazków tak, aby się nakładały, a paski tytułowe były widoczne.
  - **Sąsiadująco w poziomie** — umożliwia ustawienie obrazków obok siebie.
  - **Sąsiadująco w pionie** — umożliwia ustawienie obrazków jeden nad drugim.

Praca z grafiką wektorową

W programie Corel PHOTO-PAINT praca odbywa się z mapami bitowymi, nazywanymi również obrazkami rastrowymi. Mapy bitowe składają się z maleńkich kwadratów nazywanych pikselami; każdy piksel jest przypisany do konkretnego miejsca w obrazku, a jego kolor jest określony przez wartości liczbowe. Dane o położeniu i wartości koloru są zapisywane w postaci bitów — stąd nazwa mapy bitowe.

Grafika wektorowa składa się z linii, krzywych, obiektów oraz wypełnień obliczanych matematycznie. Chociaż w programie Corel PHOTO-PAINT nie można pracować z grafiką wektorową, podczas jej otwierania lub importowania można przekształcić ją w mapę bitową. Ten proces przekształcania nazywany jest rasteryzacją. Można także kopiować grafikę wektorową z programu CorelDRAW i wklejać ją do programu Corel PHOTO-PAINT.

Rozmiar pliku grafiki wektorowej jest zwykle mniejszy niż pliku mapy bitowej, dlatego po przekształceniu grafiki wektorowej w mapę bitową należy spodziewać się zwiększenia rozmiaru pliku.



Ilustracja u góry to grafika wektorowa złożona z linii, obiektów i wypełnień. Ilustracja u dołu to mapa bitowa złożona z pikseli.

Aby otworzyć grafikę wektorową

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Wybierz folder, w którym znajduje się plik.
3. Z listy **Pliki typu** wybierz format pliku wektorowego, który chcesz zaimportować.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Otwórz**.
6. W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** określ wymagane ustawienia.

Grafikę wektorową można kopiować z programu CorelDRAW i wklejać do programu Corel PHOTO-PAINT, klikając kolejno **Plik** ▸ **Nowy ze schowka**.

Aby zaimportować i umieścić grafikę wektorową

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.
   Możesz też kliknąć przycisk **Importuj** na pasku narzędzi.
2. Wybierz folder, w którym znajduje się plik.
3. Z listy **Pliki typu** wybierz format pliku wektorowego, który chcesz zaimportować.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij kolejno pozycje **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.
7. W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** określ wymagane ustawienia.

Grafikę wektorową można kopiować z programu CorelDRAW i wklejać do programu Corel PHOTO-PAINT, klikając kolejno **Plik** ▸ **Nowy ze schowka**.



Wyświetlanie obrazków oraz informacji o obrazkach

Można dokonać zmiany wyglądu okien i poziomu powiększenia obrazka. Zmiana poziomu powiększenia obrazka umożliwia wyświetlenie wybranych obszarów obrazka i ułatwia jego edytowanie. Podczas edytowania obrazka można również uzyskać stosowne informacje o obrazku, takie jak model kolorów.

W skład programu Corel PHOTO-PAINT wchodzi moduł ImageBridge firmy Digimarc, który umożliwia osadzanie w rysunkach cyfrowych znaków wodnych i ich wykrywanie. Znaki wodne zawierają informacje o autorze i prawach autorskich, nie wpływając w sposób znaczący na jakość obrazka.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Wyświetlanie obrazków” (stronie 95)
- „Powiększenie” (stronie 97)
- „Wyświetlanie informacji o obrazku” (stronie 98)
- „Odświeżanie okna obrazka” (stronie 99)
- „Wykrywanie i osadzanie znaków wodnych Digimarc” (stronie 99)

Wyświetlanie obrazków

Istnieje wiele sposobów wyświetlania obrazków. Można ukryć okna, przybornik oraz paski narzędzi, pozostawiając tylko pasek menu i okna obrazków. Można wyświetlić dużą reprezentację obrazka na podglądzie pełnoekranowym. Obrazek można edytować, gdy okna są ukryte; nie można go edytować, gdy jest wyświetlany na podglądzie pełnoekranowym. Można również zmaksymalizować lub przywrócić obszar roboczy.

Można wyświetlić obszary obrazka, które w danej chwili znajdują się poza oknem obrazka. Na przykład podczas pracy przy dużym poziomie powiększenia lub przy pracy z dużymi obrazkami można przemieszczać obrazek lub przeskakiwać do innego obszaru obrazka bez konieczności dostosowania poziomu powiększenia. Aby przełączyć się z dowolnego aktywnego narzędzia na narzędzie **Chwyt**, można teraz użyć trybu szybkiego chwytu.



Za pomocą okna podręcznego Nawigator można zaznaczyć obszar obrazka, który ma zostać wyświetlony w oknie obrazka.

Aby ukryć okna, przybornik i paski narzędzi

- Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Ukryj okna**.

  Aby wrócić do normalnego widoku, kliknij prawym przyciskiem myszy obszar roboczy, a następnie kliknij polecenie **Pokaż okna**.

Aby zmaksymalizować lub przywrócić obszar roboczy

- Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Maksymalizuj obszar roboczy**.

Aby przywrócić obszar roboczy, ponownie kliknij kolejno **Okno** ▸ **Maksymalizuj obszar roboczy**.

Aby wyświetlić pełnoekranowy podgląd obrazka

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

  Aby powrócić do normalnego widoku, naciśnij dowolny klawisz lub kliknij na ekranie.

Aby wyświetlić obszar obrazka znajdujący się poza oknem obrazka

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przemieścić do innego obszaru obrazka	W przyborniku kliknij narzędzie **Chwyt**. Przeciągaj obrazek, aż właściwy obszar obrazka będzie wyświetlany w oknie obrazka.
Aby przełączyć się w tryb szybkiego chwytu	Kliknij dowolne narzędzie w przyborniku i rozpocznij korzystanie z niego. Przytrzymaj środkowy przycisk myszy lub kółko i przeciągnij w oknie obrazka.
Przeskoczyć do innego obszaru obrazka	Kliknij okno podręczne **Nawigator** znajdujące się w prawym dolnym rogu okna obrazka. Przeciągnij prostokąt do obszaru obrazka, który chcesz wyświetlić.

Zawartość obrazka można przemieszczać, klikając narzędzie **Chwyt** oraz naciskając klawisze **strzałek**.

Obrazek można również przemieszczać za pomocą pasków przewijania w oknie obrazka.

Podczas przesuwania kółka myszy lub innego urządzenia wskazującego można przewijać pionowo, przytrzymując naciśnięty klawisz **Alt**, lub poziomo, przytrzymując klawisz **Control**.



Obszary obrazka znajdujące się poza jego oknem można przeciągać do okna obrazka za pomocą narzędzia Chwyt w celu ich wyświetlenia. To zdjęcie zostało przeciągnięte z położenia początkowego (u góry po lewej) w prawo (u góry po prawej). Poniżej przedstawiono cały obrazek.

Aby skonfigurować ustawienia domyślne dla kółka myszy

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Na liście kategorii kliknij pozycję **Pokaż**.
3. Aby określić domyślne działanie skojarzone z kółkiem myszy, wybierz opcję **Powiększenie** lub **Przewiń** z menu **Działanie kółka myszy**.
4. Kliknij przycisk **OK**.

Powiększenie

Domyślnie obrazki wyświetlane są w 100-procentowym powiększeniu, jednak możliwe jest wykonanie powiększenia w celu wyświetlenia szczegółów obrazka lub pomniejszenia w celu wyświetlenia większej części obrazka. Możliwe jest również określenie poziomu powiększenia, przy którym otwierane są obrazki.

Można ustawić aplikację do korzystania z interpolacji dwuliniowej w celu wyświetlania obrazów przy pomniejszaniu. Metoda interpolacji dwuliniowej podnosi jakość wyświetlania ostrych, szczegółowych obrazów, zapobiegając strzępieniu krawędzi. Jednakże ta metoda może spowodować jeszcze większe rozmycie już rozmytych obrazów.

Aby zmienić powiększenie

- W przyborniku kliknij narzędzie **Powiększenie** .

Aby	Wykonaj następujące czynności
Powiększyć	Kliknij obrazek w miejscu, które ma być powiększone.
Powiększyć określony obszar	Przeciągając wskaźnik myszy, zaznacz obszar, który ma zostać powiększony.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmniejszyć	Kliknij okno obrazka prawym przyciskiem myszy.
Przełączyć się między bieżącym i poprzednim poziomem powiększenia	Kliknij przycisk **Poprzedni poziom powiększenia** na pasku właściwości.
Powiększyć lub zmniejszyć do gotowego poziomu	Wybierz stopień powiększenia z listy **Powiększenie** na pasku właściwości.



Powiększać można także za pomocą poleceń związanych z powiększaniem w menu **Widok**.

Widok obrazka można również powiększać lub pomniejszać za pomocą kółka myszy.

Aby ustawić poziom powiększenia dla otwieranych obrazków

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Kliknij **Ogólne**.
3. Wybierz poziom powiększenia z listy **Powiększenie przy otwieraniu**.



Podczas następnego otwierania obrazka zostanie użyty wybrany poziom powiększenia.

Aby użyć interpolacji dwuliniowej przy wyświetlaniu obrazów

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Kliknij **Ogólne**.
3. W obszarze **Zmiana rozdzielczości** zaznacz pole wyboru **Użyj interpolacji dwuliniowej przy pomniejszaniu**.

Wyświetlanie informacji o obrazku

Można wyświetlić informacje o obrazku, takie jak nazwa, format i rozmiar pliku. Jeżeli obrazek został pobrany z cyfrowego aparatu fotograficznego, można również wyświetlić informacje EXIF o obrazku, takie jak data i godzina zrobienia zdjęcia, parametry ekspozycji i ustawienia lampy błyskowej.

Podczas pracy można wyświetlać informacje o obszarach obrazka, takie jak współrzędne wskaźnika. Na osiach współrzędnych X i Y można śledzić zmianę położenia wskaźnika podczas przesuwania go w oknie obrazka. Można również robić notatki dotyczące kąta i odległości poruszania się wskaźnika w oknie obrazka podczas rysowania kształtu lub definiowania obszaru edytowalnego. Ponadto można uzyskać statystykę dotyczącą współrzędnych x i y punktu środkowego i promienia podczas tworzenia lub zaznaczania okrągłego kształtu lub obszaru edytowalnego.

Można też wyświetlać informacje o kolorze dla obszaru obrazka, który odpowiada położeniu wskaźnika. Domyślnie wyświetlane są wartości RGB, szesnastkowe i CMYK. Informacje o kolorach można wyświetlać jednocześnie dla dwóch modeli kolorów. Można np. wyświetlać wartości skali szarości i RGB dotyczące wybranego obszaru obrazka. Więcej informacji na temat trybów kolorów i modeli kolorów można znaleźć w sekcjach „Tryby kolorów” na stronie 239 i „Kolor” na stronie 219.

Aby wyświetlić informacje o obrazku

- Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Właściwości dokumentu**.

Aby wyświetlić informacje o obszarach obrazka

- Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Informacje**.

Można również

Wybrać nowy model kolorów	Kliknij strzałkę górnej palety wysuwanej  , wybierz poziom koloru i kliknij model kolorów.
Zmienić jednostki miary używane do wyświetlania informacji o obrazku	Kliknij strzałkę dolnej palety wysuwanej i kliknij jednostkę miary.



Domyślnie w palecie **Informacje** wyświetlane są wartości RGB, szesnastkowe i CMYK (kolejno od góry).



Informacje o trybie kolorów można wyświetlić, klikając narzędzie **Pipeta**  i wskazując obszar obrazka.

Odświeżanie okna obrazka

Okno obrazka można w dowolnym momencie odświeżyć. Opcja ta przydaje się np. podczas wyświetlania dużych obrazków.

Aby odświeżyć okno obrazka

- Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Odśwież okno**.



Okno obrazka można też odświeżyć, naciskając klawisze **Ctrl** + **W**.

Wykrywanie i osadzanie znaków wodnych Digimarc

Znak wodny Digimarc osadza w obrazku dane dotyczące praw autorskich, informacje kontaktowe oraz atrybuty obrazka. Znak wodny nieznacznie zmienia jaskrawość pikseli na obrazku. Zmiany te są trudno dostrzegalne; jednak po osadzeniu znaku można czasem zauważyć zmiany jaskrawości niektórych pikseli. W trakcie normalnej edycji, drukowania i skanowania znaki wodne firmy Digimarc nie ulegają zmianie.

Wykrywanie i osadzanie znaków wodnych firmy Digimarc nie jest obsługiwane w 64-bitowej wersji pakietu CorelDRAW Graphics Suite.

Wykrywanie znaków wodnych

Otwierając obrazek w programie Corel PHOTO-PAINT, można sprawdzić, czy zawiera on znak wodny. Jeżeli znak wodny istnieje, na pasku tytułu wyświetlony zostanie symbol praw autorskich. Informacje o obrazku oznaczonym znakiem wodnym można znaleźć w osadzonym komunikacie lub łącząc się z profilem kontaktowym w bazie danych Digimarc.

Osadzanie znaków wodnych

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia także osadzanie znaków wodnych Digimarc w obrazkach. Najpierw jednak należy uzyskać unikatowy identyfikator autora, rejestrując się w witrynie internetowej firmy Digimarc. Identyfikator autora zawiera jego dane kontaktowe, czyli nazwisko, numer telefonu, adres, adres e-mail oraz adres WWW.

Po uzyskaniu identyfikatora autora można osadzić w obrazku znak wodny. Można określić rok obowiązywania praw autorskich, atrybuty obrazka oraz trwałość znaku wodnego. Można także zdefiniować docelowy sposób publikacji obrazka, np. druk lub strona WWW.

Znaki wodne Digimarc nie chronią przed nieupoważnionym korzystaniem z obrazków ani naruszaniem praw autorskich. Informują one jednak o roszczeniach z tytułu praw autorskich. Zawierają także informacje kontaktowe dla osób, które chcą wykorzystać lub licencjonować obrazek.

Więcej informacji na temat firmy Digimarc można znaleźć pod adresem www.digimarc.com.

Aby wykryć znak wodny

1. Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Digimarc** ▸ **Odczytaj znak wodny**.
2. Kliknij przycisk **Wyszukiwanie w Internecie**, aby obejrzeć stronę WWW z danymi kontaktowymi, lub skontaktuj się z serwisem faksowym firmy Digimarc pod podanym numerem faksu.

Ta funkcja nie jest obsługiwana w 64-bitowej wersji pakietu CorelDRAW Graphics Suite.

Innym sposobem wykrycia znaku wodnego jest włączenie opcji **Sprawdź znak wodny** podczas otwierania lub importowania obrazka.

Aby uzyskać identyfikator autora

1. Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Digimarc** ▸ **Osadź znak wodny**.
2. Kliknij przycisk **Personalizuj**.
3. W oknie dialogowym **Personalizuj identyfikator autora** kliknij przycisk **Zarejestruj** i postępuj zgodnie z instrukcjami w witrynie internetowej firmy Digimarc.
4. W oknie dialogowym **Personalizuj identyfikator autora** wpisz identyfikator autora w polu **Identyfikator autora**.

Aby osadzić znak wodny

1. Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Digimarc** ▸ **Osadź znak wodny**.
2. W polu **Lata praw autorskich** wpisz rok lub liczbę lat.
   Nie można wpisać roku wcześniejszego niż 1922 ani późniejszego niż bieżący. Lata należy oddzielić przecinkami.
3. W obszarze **Atrybuty obrazka** zaznacz pola wyboru dotyczące odpowiednich atrybutów.
4. Z listy **Przeznaczenie** wybierz odpowiednią opcję.
   Opcje **Monitor** i **Internet** wymagają wartości ustawienia DPI mniejszej niż 200, a opcja **Druk** wymaga wartości tego ustawienia większej niż 300.
5. Wpisz wartość w polu **Trwałość znaku wodnego**.
   Wyższe wartości oznaczają wyższą trwałość znaku wodnego.

   Aby zatwierdzić informacje, które będą mogły odczytać osoby odkrywające istnienie znaku wodnego, zaznacz pole wyboru **Sprawdź**.

Ta funkcja nie jest obsługiwana w 64-bitowej wersji pakietu CorelDRAW Graphics Suite.

Przed dodaniem znaku wodnego należy połączyć wszystkie obiekty z tłem. Więcej informacji na temat łączenia obiektów z tłem można znaleźć w sekcji „Grupowanie i łączenie obiektów” na stronie 449.

Corel PHOTO-PAINT™ 2024

Prowadnice, siatka i linijki

Prowadnice, siatka i linijki umożliwiają pozycjonowanie obrazków, obiektów i obszarów edytowalnych oraz zmianę ich rozmiarów.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Prowadnice” (stronie 101)
- „Siatka” (stronie 104)
- „Linijki” (stronie 106)

Prowadnice

Prowadnice to pionowe i poziome linie, które można dodawać w dowolnym miejscu obrazka, aby ułatwić określanie rozmiarów, wyrównywanie i pozycjonowanie składników obrazka. Prowadnice korzystają z tych samych jednostek miary, co linijki. W aplikacji Corel PHOTO-PAINT prowadnice zapisywane są razem z obrazkiem.

Prowadnice można wyświetlić lub ukryć. Można je również dodawać, usuwać, przenosić oraz blokować w oknie obrazka. Można również dodać prowadnice pod kątem i obracać te istniejące.

Obiekty i obszary edytowalne mogą być przyciągane do prowadnic, co oznacza, że przeniesienie obiektu lub obszaru edytowalnego w pobliże prowadnicy powoduje jego automatyczne wyrównanie z tą prowadnicą. Możliwe jest ustawienie czułości tej funkcji, dzięki czemu obiekt lub obszar edytowalny jest przyciągany do prowadnicy wtedy, gdy jest od niej oddalony o określoną liczbę pikseli.

Można zmienić kolor i styl linii prowadnicy, tak aby odróżniała się ona od tła. Domyślnie po zaznaczeniu prowadnica ma kolor czerwony. Po usunięciu zaznaczenia jej kolor zmienia się na niebieski.

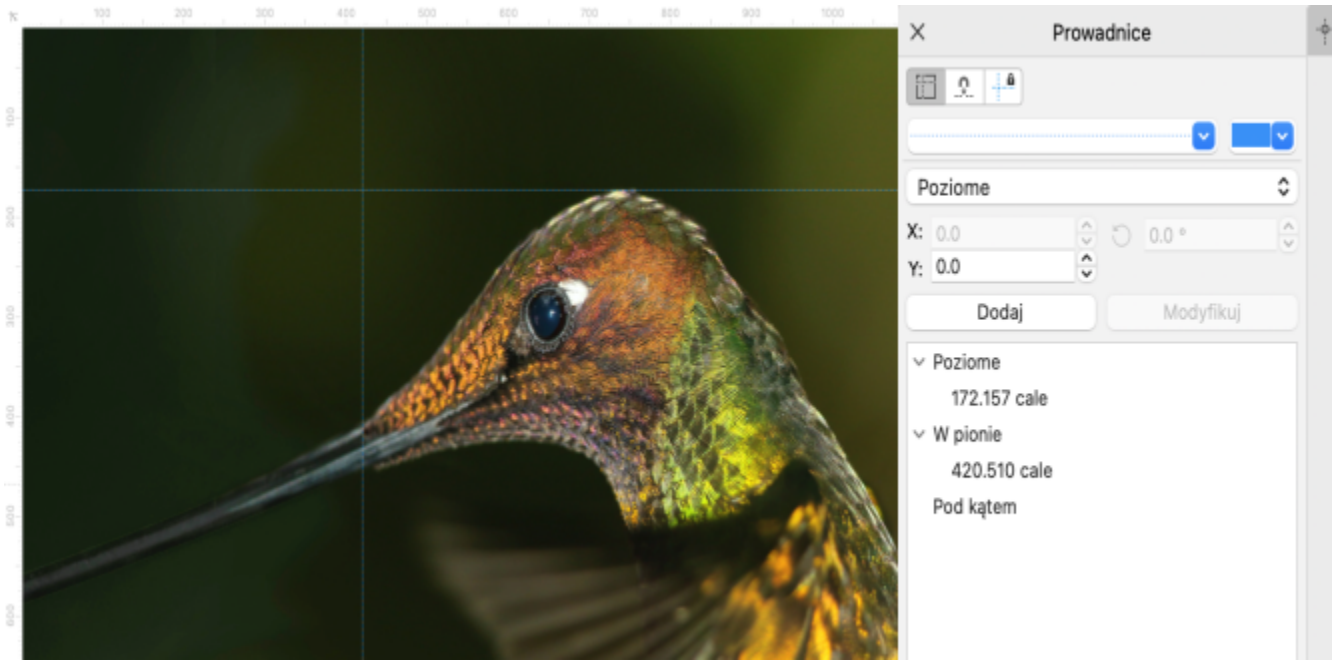
Aby wyświetlić lub ukryć prowadnice

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

  Znacznik wyboru obok polecenia menu oznacza, że prowadnice są wyświetlone.



Prowadnice można też wyświetlić lub ukryć, klikając kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Prowadnice** klikając przycisk **Pokaż prowadnice**  .



Prowadnice wyświetlone.

Aby dodać poziomą lub pionową prowadnicę,

1. Kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **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 obrazka.

Aby dodać prowadnicę pod kątem,

1. Kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **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**.

Aby usunąć prowadnicę

1. Kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Prowadnice**.
2. Wybierz prowadnicę z listy.
   Przytrzymanie klawisza **Ctrl** i kliknięcie powoduje wybór kilku prowadnic.
3. Kliknij przycisk **Usuń prowadnicę** .

Prowadnice można również usuwać pojedynczo, przeciągając je poza okno obrazka.

Aby przenieść prowadnicę

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik** .

2 Przeciągnij prowadnicę w nowe miejsce w oknie obrazka.

Prowadnicę można również przenieść, podsuwając ją.

Aby przesunąć prowadnicę, podając współrzędne x i y, kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Prowadnice**. Zaznacz prowadnicę, wpisz odpowiednie wartości w polach **x** i **y** i kliknij przycisk **Modyfikuj**.

Aby obrócić prowadnicę

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik** .

2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Obrócić prowadnicę	Kliknij prowadnicę dwukrotnie, a następnie obróć ją za pomocą wyświetlonych uchwytów obrotu . Można też obrócić prowadnicę, wybierając opcję **Pod kątem** z pola listy **Typ prowadnicy**, wpisując wartość w polu **Kąt obrotu** i klikając przycisk **Modyfikuj**.
Obrócić wiele prowadnic	Naciśnij i przytrzymaj klawisz **Shift**, zaznacz prowadnice, kliknij ponownie jedną z zaznaczonych prowadnic i obróć je, używając wyświetlonych uchwytów obrotu. Środek obrotu jest określony przez położenie ostatniej zaznaczonej prowadnicy.
Obrócić prowadnicę o określony kąt	Kliknij prowadnicę dwukrotnie, aby wyświetlić uchwyty obrotu, i wpisz odpowiednią wartość w polu **Kąt obrotu** na pasku właściwości. Można też obracać wiele prowadnic o określony kąt.
Obracać prowadnicę w krokach co 15º	Kliknij prowadnicę dwukrotnie, aby wyświetlić uchwyty obrotu, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Ctrl** Można też obracać wiele prowadnic w krokach co 15º.
Zmienić punkt obrotu	Przeciągnij środek obrotu prowadnicy do nowego położenia albo wpisz odpowiednią wartość w polu **Środek obrotu** na pasku właściwości.

Aby zablokować lub odblokować prowadnice

- Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Zablokuj prowadnice**.

  Obok polecenia menu zostanie wyświetlony znacznik wyboru, wskazujący zablokowanie prowadnicy.



Prowadnicę można też zablokować, klikając kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Prowadnice** i klikając przycisk **Zablokuj prowadnice** .

Aby przyciągnąć obiekt do prowadnic i obszarów edytowalnych,

- Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Przyciągaj do** ▸ **Prowadnice**.



Przyciąganie obiektów i obszarów edytowalnych do prowadnic możesz też włączyć klikając kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Prowadnice** i klikając przycisk **Przyciągaj do prowadnic** .

Aby ustawić czułość przyciągania prowadnic

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Kliknij **Wyświetlaj**.
3. Wpisz wartość w polu **Tolerancja przyciągania do prowadnic (piksele)**.

Aby ustawić styl i kolor linii prowadnicy

1. Kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Prowadnice**.
2. Otwórz selektor **Kolor prowadnic**, a następnie wybierz kolor.
3. Otwórz selektor **Styl prowadnic**, a następnie wybierz styl linii.



Zmiana stylu lub koloru linii dotyczyć będzie wszystkich istniejących prowadnic oraz wszelkich później dodawanych prowadnic.

Siatka

Siatka jest zbiorem przecinających się linii nakładanych na obrazek w celu ułatwienia dokładnego wyrównywania i pozycjonowania obiektów. Siatkę można w dowolnym momencie wyświetlić lub ukryć.

Obiekty i obszary edytowalne mogą być automatycznie wyrównywane względem linii siatki. Wygląd siatki możesz dostosować, zmieniając sposób jej wyświetlania oraz odstępy. 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.

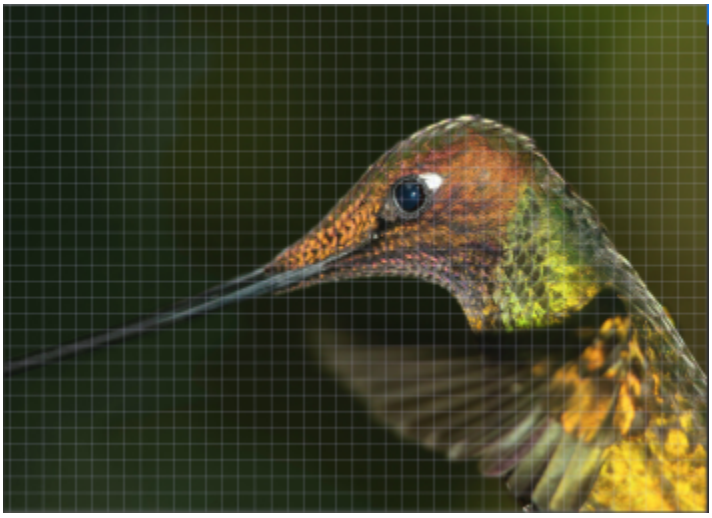
Jeśli jednostką miary linijki jest piksel, to dostępne są dodatkowe opcje umożliwiające dostosowanie wyglądu siatki. W przypadku siatki pikselowej można określić kolor i krycie siatki.

W celu bardziej precyzyjnej edycji pikseli przy maksymalnym powiększeniu można wyświetlić siatkę wokół każdego piksela.

Aby wyświetlić lub ukryć siatkę

- Kliknij kolejno **Widok** ▸ **Siatka**.

  Znacznik wyboru obok polecenia menu oznacza, że siatka jest wyświetlona.



Siatka wyświetlona.

Aby umożliwić przyciąganie do siatki obiektów i obszarów edytowalnych

- Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Przyciągaj do** ▸ **Siatka**.

Aby ustawić odstępy linii siatki

1. Kliknij **Obraz** ▸ **Opcje dokumentu**.
2. Kliknij **Siatka**.
3. 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.
4. Wpisz odpowiednią wartość w polu **W pionie**.

Aby zmienić kolor siatki

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Kliknij **Wyświetlaj**.
3. Otwórz selektor kolorów **Siatka** i kliknij jeden z kolorów.

Aby zmienić kolor i styl siatki pikseli

1. Kliknij **Obraz** ▸ **Opcje dokumentu**.
2. Kliknij **Siatka**.
3. W obszarze **Siatka pikseli** otwórz selektor **Kolor** i kliknij kolor.
4. Przesuń suwak **Krycie** w prawo, aby zwiększyć krycie siatki.

Aby wyświetlić siatkę pikseli przy maksymalnym powiększeniu

1. Kliknij **Obraz** ▸ **Opcje dokumentu**.

2 Kliknij **Siatka**.

3 W obszarze **Siatka pikseli** zaznacz pole wyboru **Pokaż siatkę pikseli przy przybliżeniu 800% i większym**.

Linijki

Linijki ekranowe stanowią graficzny punkt odniesienia przy określaniu rozmiaru i położenia obiektów i obszarów edytowalnych. Linijki można w dowolnym momencie pokazać lub ukryć. Ponadto można niezależnie pokazywać i ukrywać linijki w trybie stacjonarnym i tabletu w zależności od przepływu pracy. Domyślnie linijki są wyświetlane w trybie stacjonarnym i ukrywane po przełączeniu do trybu tabletu.

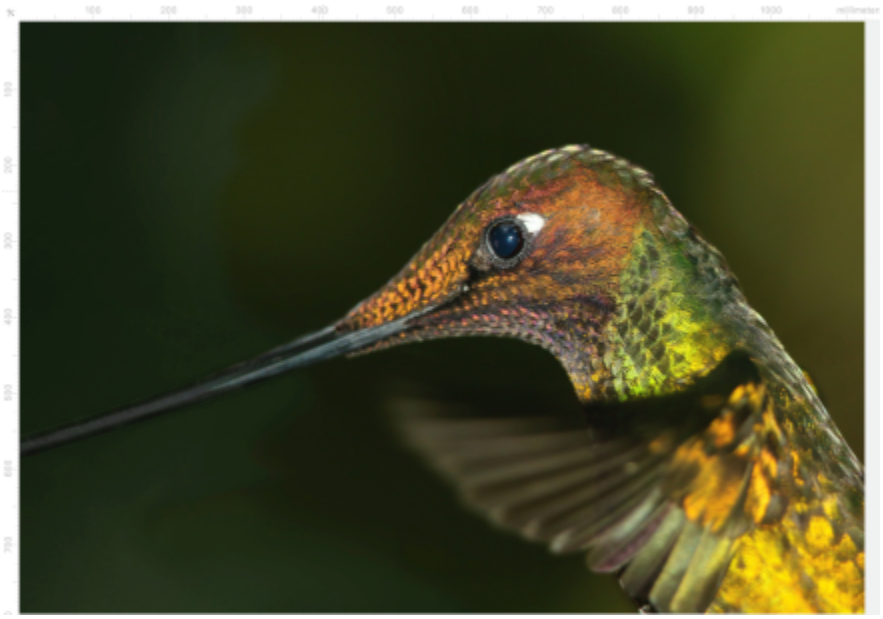
Podczas przesuwania wskaźnika myszy w oknie obrazka na linijkach wyświetlane są znaczniki wskazujące jego położenie. Można również dostosować położenie znacznika początku linijki i określić jednostkę miary dla bieżącego dokumentu.

Linijki można przenosić w dowolne miejsce w oknie obrazka. Domyślnie są one wyświetlane wzdłuż górnej i lewej krawędzi okna obrazka.

Aby pokazać lub ukryć linijki

- Kliknij kolejno **Widok** ▸ **Linijki**.

  Znacznik wyboru obok polecenia menu oznacza, że linijki są wyświetlone.



Linijki wyświetlone.

Aby pokazać lub ukryć linijki w trybie stacjonarnym i trybie tabletu

1 Kliknij **Obraz** ▸ **Dokument Opcje**.

2 Kliknij **Linijki**.

3 Na stronie **Linijki** zaznacz następujące pola wyboru lub usuń ich zaznaczenie:
   - **Pokaż linijki w trybie stacjonarnym**
   - **Pokaż linijki w trybie tabletu**

Aby dostosować linijki

1 Kliknij **Obraz** ▸ **Opcje dokumentu**.

2 Kliknij **Linijki**.

3 W obszarze **Jednostki** wybierz jednostki miary w następujących polach:

- **Pozioma**
- **Pionowa**

Jeżeli te same wartości mają zostać użyte dla linijek poziomych i pionowych, zaznacz pole wyboru **Takie same jednostki dla poziomych i pionowych linijek**.

4 W obszarze **Początek układu** wpisz wartości w następujących polach:

- **Pozioma**
- **Pionowa**

Wartość początku układu wskazuje odległość między znacznikiem zera a miejscem początku linijki, mierzoną w wybranej jednostce miary. Na przykład wartość początku układu równa 4 dla linijki poziomej powoduje przeniesienie znacznika zera tej linijki o cztery jednostki od punktu początkowego, czyli miejsca, w którym linijka ma swój początek.

5 W obszarze **Odstępy podziałki**, wpisz odpowiednią wartość w polu **Wielkość**.

Jeżeli chcesz na linijkach wyświetlić wartości ułamkowe, zaznacz pole wyboru **Pokaż ułamki**.

Aby przenieść linijkę

- Przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift** i przeciągnij linijkę w nowe położenie.

Można również

Przywrócić linijkę do pierwotnego położenia	Przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift** i kliknij dwukrotnie daną linijkę.
Jednocześnie przenieść obie linijki	Przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift** i przeciągnij miejsce przecięcia dwóch linijek.



Cofanie, ponawianie, powtarzanie i osłabianie efektów czynności

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia cofanie, ponawianie i powtarzanie czynności, a także osłabianie ich efektów. Można również przywracać obrazek lub jego fragment do uprzednio zapisanej wersji.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Cofanie i ponawianie” (stronie 109)
- „Przywracanie” (stronie 111)
- „Powtarzanie i osłabianie” (stronie 111)

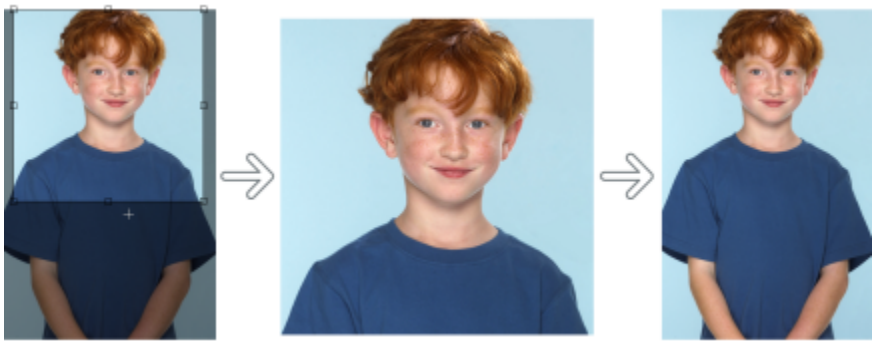
Cofanie i ponawianie

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia cofanie czynności wykonanych na obrazku, rozpoczynając od ostatnio przeprowadzonej. Jeżeli wyniki wycofania nie są zadowalające, można ponowić czynność. Można cofnąć lub ponowić czynności zastosowane do obrazka, takie jak pociągnięcia pędzla, efekty lub transformacje, nie można natomiast cofnąć ani ponowić czynności zastosowanych do obszaru roboczego, takich jak zmiana preferencji.

Można dostosować ustawienia cofania, tzn. zwiększyć lub zmniejszyć liczbę czynności, które można cofnąć i ponowić.

Należy pamiętać, że im więcej czynności znajduje się na liście cofania, tym więcej pamięci potrzeba do obsłużenia tej listy. Pamięć można zwolnić, trwale usuwając wszystkie czynności z listy cofania.

Można również przywrócić fragmenty obrazka, wymazując ostatnią czynność. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wymazywanie obszarów obrazu” na stronie 177.



Od lewej do prawej: obrazek oryginalny, obrazek wykadrowany, cofnięcie czynności kadrowania przywraca oryginalne wymiary obrazka.

Aby cofnąć lub ponowić czynność

Aby	Wykonaj następujące czynności
Cofnąć ostatnią czynność	Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Cofnij [ostatnia czynność]**.
Ponowić ostatnią czynność	Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Ponów [ostatnia czynność]**.
Cofnąć lub ponowić serię czynności	W oknie dokowanym **Historia** wybierz czynność z listy. Wszystkie czynności znajdujące się poniżej wybranej czynności zostaną cofnięte. Jeżeli **okno dokowane** inspektora nie jest otwarte, kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Historia**.
Usunąć wszystkie czynności w oknie dokowanym inspektora **Historia**, aby zwolnić pamięć	Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wyczyść** ▸ **Lista cofania**.

Podczas cofania serii czynności cofana jest wybrana czynność wraz z wszystkimi czynnościami znajdującymi się poniżej niej na liście.

W przypadku ponawiania serii czynności ponawiana jest wybrana czynność i wszystkie czynności między nią a ostatnią cofniętą czynnością.

Aby dostosować ustawienia cofania

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Kliknij **Ogólne**.
3. W obszarze **Pamięć** wpisz wartość w polu **Poziomy cofania**.

Można określić maksymalnie 99 poziomów cofania, jednak liczba poziomów cofania wpływa na rozmiar pliku wymiany. Jeżeli szybkość działania komputera nie jest zadowalająca, należy zmniejszyć liczbę poziomów cofania.

Przywracanie

Podczas tworzenia i edytowania obrazka można powrócić do jego ostatnio zapisanej wersji, aby usunąć wszystkie zmiany zastosowane od chwili zapisania obrazka. Jeżeli mają być usunięte tylko niektóre zmiany, można przywrócić niektóre obszary obrazka do stanu z ostatniej zapisanej wersji obrazka.

Można również utworzyć punkt odniesienia, aby tymczasowo zapisywać bieżący obrazek, co umożliwia powrót do danego stanu prac nad obrazkiem, jeżeli zajdzie taka potrzeba.

Można również utworzyć obszar roboczy, co umożliwi wykorzystanie punktów odniesienia przy operacjach automatycznego zapisu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby określić ustawienia automatycznego zapisywania” na stronie 117.

Aby wrócić do ostatnio zapisanej wersji obrazka

- Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Powrót do zapisanego**.



Aby powrócić do ostatnio zapisanego obrazu, możesz też kliknąć przycisk **Przywróć do ostatnio zapisanego** w oknie dokowanym inspektora **Historia**.

Aby przywrócić obszary obrazka

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Klonowanie**.
2. Na pasku narzędzi otwórz selektor **Pędzel** wybierz kategorię pędzla **Klonowanie z zapisanego** i wybierz wzorzec pędzla.
3. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.



Jeżeli obrazek jest tworzony od początku, przed użyciem narzędzia **Klonowanie z zapisanego** należy go zapisać. Więcej informacji na temat zapisywania obrazków można znaleźć w sekcji „Zapisz i zamknij” na stronie 115.

Aby utworzyć punkt odniesienia lub powrócić do niego

Aby	Wykonaj następujące czynności
Utworzyć punkt odniesienia	Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Punkt odniesienia**.
Powrócić do punktu odniesienia	Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Przywróć do punktu odniesienia**.

Powtarzanie i osłabianie

Można powtórzyć czynność lub osłabić jej efekty. Podczas powtarzania czynność jest ponownie stosowana do obrazka, dając silniejszy efekt wizualny. Podczas osłabiania efekt działania czynności jest stopniowo usuwany. Do zmodyfikowania efektu czynności można również użyć trybu scalania. Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Tryby scalania” na stronie 362.



Można powtórzyć ostatnią czynność, aby zwiększyć jej efekt. Obrazek po lewej stronie jest obrazkiem oryginalnym, do obrazka środkowego zastosowano efekt wiatru, na obrazku po prawej stronie efekt ten został powtórzony.



Można osłabić efekt czynności o określoną wartość. Obrazek po lewej stronie jest obrazkiem oryginalnym, obrazek środkowy jest rozmyty, a na obrazku po prawej stronie efekt rozmycia został osłabiony.

Aby powtórzyć lub osłabić efekt czynności

Aby	Wykonaj następujące czynności
Powtórzyć ostatnią czynność	Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Powtórz [ostatnia czynność]**.
Osłabić efekt ostatniej czynności	Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wyrazistość ostatniej operacji**. Przesuń suwak **Procent**, aby określić poziom osłabienia. Aby zmodyfikować sposób osłabiania efektu, wybierz tryb scalania z listy **Scalanie**.

Aby powtórzyć czynność lub osłabić jej efekt, należy najpierw zastosować do obrazka daną czynność, taką jak efekt, pociągnięcie pędzla lub transformacja. Czynności wykonanych w obszarze roboczym, takich jak zmiana preferencji, nie można powtórzyć lub osłabić ich efektów.



Po maksymalnym zwiększeniu wartości ustawień dla efektu specjalnego efekt ten można powtórzyć w celu dalszego zwiększenia jego wyrazistości. Więcej informacji na temat efektów specjalnych można znaleźć w sekcji „Aby zastosować efekt specjalny” na stronie 367.

Corel PHOTO-PAINT™ 2024

Zapisz i zamknij

W programie Corel PHOTO-PAINT można zapisywać pracę w trakcie tworzenia obrazka oraz przed jego zamknięciem. Obrazki można zapisywać również w wielu formatach plików.

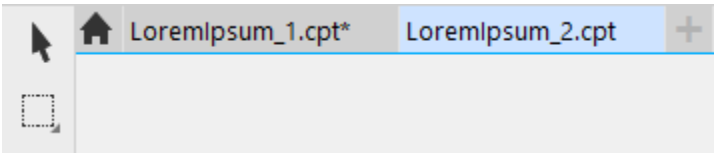
W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Zapisz obrazki” (stronie 115)
- „Eksportowanie obrazków” (stronie 117)
- „Zablokowane pliki” (stronie 119)
- „Zamknij obrazki” (stronie 119)

Zapisz obrazki

Obrazek można zapisać, aby go zachować. Obrazki można również zapisywać automatycznie w regularnych odstępach czasu i tworzyć kopie zapasowe plików.

Aplikacja ułatwia określenie, czy obrazek zawiera niezapisane zmiany, przez dodanie gwiazdki po nazwie pliku. Gwiazdka jest dodawana w różnych miejscach, w których pojawia się nazwa pliku, takich jak menu Okna, pasek tytułu i karta Dokument.



Gwiazdka po nazwie pliku na karcie Dokument pokazuje, że plik LoremIpsum_1.cpt zawiera niezapisane zmiany. Plik LoremIpsum_2.cpt nie zawiera niezapisanych zmian.

Zapisywanie obrazków

Przy zapisywaniu obrazka można określić format pliku, nazwę pliku oraz folder, w którym plik ma zostać zapisany. Obrazki są automatycznie zapisywane w wybranym formacie, pod wybraną nazwą i w wybranym miejscu. Domyślnym formatem jest rodzimy format plików programu Corel PHOTO-PAINT (CPT). Zapisanie w formacie plików programu Corel PHOTO-PAINT (CPT) powoduje zachowanie wszystkich właściwości obrazka — obiektów, ostatniej utworzonej maski, kanałów alfa, siatek, prowadnic i informacji o kolorach — co umożliwia późniejszą ich edycję.

Do obrazków można dołączać informacje (metadane), takie jak komentarze i notatki, dzięki którym łatwiej można odszukiwać i organizować obrazki.

Obrazek można także wyeksportować do innego formatu plików. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Eksportowanie obrazków” na stronie 117.

Automatyczne zapisywanie i tworzenie kopii zapasowych obrazków

Możliwe jest określenie ustawień automatycznego zapisywania, dzięki czemu podczas pracy obrazek zapisywany jest w regularnych odstępach czasu. Obrazek może być zapisywany tymczasowo na poszczególnych etapach pracy, można również zastępować ostatnią wersję obrazka.

Określenie ustawień tworzenia kopii zapasowych umożliwia tworzenie kopii obrazka przy każdym jego zapisie. Kopia zapasowa jest przechowywana w wybranym folderze.

Można również utworzyć punkt odniesienia, aby tymczasowo zapisać „migawkę” bieżącego obrazka, co umożliwi w razie potrzeby powrót do zachowanego stanu prac nad obrazkiem. Więcej informacji na temat punktów odniesienia można znaleźć w sekcji „Aby utworzyć punkt odniesienia lub powrócić do niego” na stronie 111.

Aby zapisać obrazek

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz jako**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Wybierz format pliku z listy **Zapisz jako typ**.
4. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
   Do nazwy pliku automatycznie dołączane jest rozszerzenie odpowiednie dla wybranego formatu plików, ale można je usunąć.
5. Zaznacz dowolne z następujących aktywnych pól wyboru:
   - **Tylko zaznaczenie** — zapisuje tylko obszary edytowalne zdefiniowane na obrazku, jeżeli nie ma aktywnych i zaznaczonych obiektów. Jeżeli na obrazku nie ma obszarów edytowalnych, opcja ta zapisuje tylko aktywne i zaznaczone obiekty.
   - **Nie pokazuj okna dialogowego filtrów** — pomija wyświetlanie okien dialogowych z zaawansowanymi opcjami eksportowania.
6. Kliknij przycisk **Zapisz**.

Można również

Skompresować plik	Wybierz typ kompresji z listy **Typ kompresji**. Lista **Typ kompresji** jest dostępna tylko wtedy, gdy zapisywany jest obrazek w formacie pliku, w którym możliwa jest kompresja.
Określić informacje na temat pliku	Wpisz dowolny komentarz w polu **Tytuł** lub **Temat** . Jeśli nie widzisz tej opcji, przeciągnij prawy dolny róg okna dialogowego, aby je powiększyć i wyświetlić ukryte opcje.



Po zapisaniu obrazka zawierającego obiekty w formacie plików, który nie obsługuje obiektów, w oknie obrazka można kontynuować pracę nad pierwotnym plikiem (który nadal zawiera obiekty). Obrazek i jego obiekty nadal mogą zostać zapisane w formacie programu Corel PHOTO-PAINT (CPT).

Inna metoda zapisywania obrazka polega na kliknięciu przycisku **Zapisz**  na standardowym pasku narzędzi.

Notatki można przeglądać w polu **Notatki** w oknie dialogowym **Otwórz** podczas otwierania obrazka lub w oknie dialogowym **Importuj** podczas importowania obrazka. W przypadku niektórych formatów plików zapisywanie notatek razem z obrazkiem nie jest możliwe.

Aby określić ustawienia automatycznego zapisywania

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Kliknij przycisk **Zapisz**.
3. Zaznacz pole wyboru **Zapisuj automatycznie co** i wpisz wartość w polu obok.

   Wpisana wartość określa w minutach czas pomiędzy kolejnymi automatycznymi zapisami.
4. Włącz jedną z następujących opcji:
   - **Zapisz dokonane zmiany aż do punktu odniesienia** — zapisuje tymczasową kopię obrazka w bieżącym stanie bez zastępowania wersji zapisanej na dysku
   - **Zapisz do pliku** — zastępuje ostatnią wersję pliku zapisaną na dysku

   Zaznaczenie pola wyboru **Przed zapisem wyświetlaj ostrzeżenie** spowoduje wyświetlanie komunikatu podczas każdego automatycznego zapisywania.

Podczas zapisywania obrazka lub zamykania programu Corel PHOTO-PAINT tracone są punkty odniesienia obrazka.

Aby określić ustawienia kopii zapasowych

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Kliknij przycisk **Zapisz**.
3. Zaznacz pole wyboru **Utwórz kopię zapasową podczas zapisywania**.

   Jeżeli chcesz zmienić folder, w którym zapisywane są kopie zapasowe, zaznacz pole wyboru **Lokalizacja kopii zapasowej**, a następnie kliknij przycisk **Przeglądaj**, aby określić folder.

Aby dokonać edycji właściwości dokumentu

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Właściwości dokumentu**.
2. W oknie dialogowym **Właściwości dokumentu** wprowadź słowa lub frazy odpowiadające dowolnej z następujących kategorii: **Tytuł**, **Temat**, **Słowa kluczowe**, **Prawa autorskie**, **Notatki** lub **Autor**.

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

Eksportowanie obrazków

Obrazki utworzone w programie Corel PHOTO-PAINT można eksportować w różnych formatach. Gdy obrazek zostaje wyeksportowany, jego oryginał pozostaje otwarty w oknie obrazka w dotychczasowym formacie pliku.

Wybór formatu plików zależy od tego, w jaki sposób obrazek ma być wykorzystywany w przyszłości. Jeśli obrazek jest eksportowany do formatu pliku innego niż Corel PHOTO-PAINT (CPT), niektóre właściwości obrazka mogą zostać utracone; każdy format plików ma specyficzne dla siebie cechy i zastosowania. Jeśli obrazek ma być edytowany na przykład w innej aplikacji do edycji obrazków, można go wyeksportować do formatu plików Adobe Photoshop (PSD). Wiele właściwości obrazka, takich jak obiekty i maski zostanie zachowanych, tak więc można kontynuować edycję obrazka. Jeżeli plik ma być udostępniany, najbardziej odpowiednimi formatami

plików są Tagged Image File Format (TIFF) lub mapa bitowa Windows (BMP), ponieważ mają charakter standardowy. Obrazki w tych formatach można otwierać w większości przeglądarek obrazków oraz aplikacji do edycji obrazków i DTP.

Plik można także wyeksportować tak, aby optymalnie nadawał się do aplikacji biurowych, takich jak Microsoft Office lub® WordPerfect® Office.

Obrazki można także eksportować do formatów odpowiednich dla stron WWW, takich jak JPEG lub GIF. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Eksportowanie obrazków w celu publikacji w Internecie” na stronie 517.

Więcej informacji na temat obsługiwanych formatów plików można znaleźć w sekcji „Obsługiwane formaty plików” na stronie 579.

Aby wyeksportować obrazek do innego formatu plików

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Wybierz format pliku z listy **Zapisz jako typ**.
4. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
   Do nazwy pliku automatycznie dołączane jest rozszerzenie odpowiednie dla wybranego formatu plików, niemniej można je usunąć.
5. Zaznacz dowolne z następujących aktywnych pól wyboru:
   - **Tylko zaznaczenie** — zapisuje tylko obszary edytowalne zdefiniowane na obrazku, jeżeli nie ma aktywnych i zaznaczonych obiektów. Jeżeli na obrazku nie ma obszarów edytowalnych, opcja ta zapisuje tylko aktywne i zaznaczone obiekty.
   - **Nie pokazuj okna dialogowego filtrów** — pomija wyświetlanie okien dialogowych z zaawansowanymi opcjami eksportowania.
6. Kliknij przycisk **Zapisz**.

Można również

Skompresować plik	Wybierz typ kompresji z listy **Typ kompresji**. Lista **Typ kompresji** jest dostępna tylko wtedy, gdy zapisywany jest obrazek w formacie pliku, w którym możliwa jest kompresja.
Określić informacje na temat pliku	Wpisz dowolny komentarz w polu **Tytuł** lub **Temat** .



Jeśli zostanie wyświetlone okno dialogowe formatu eksportu, określ odpowiednie opcje. Więcej informacji na temat formatów plików można znaleźć w sekcji „Obsługiwane formaty plików” na stronie 579.

Aby wyeksportować obrazek do formatu Microsoft Office lub Corel WordPerfect Office

1. Kliknij kolejno **Plik** ▸ **Eksportuj do** ▸ **Office**.
2. Z listy **Eksportuj do** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Microsoft Office**
   - **WordPerfect Office**
3. Kliknij przycisk **OK**.
4. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
5. Na liście **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
6. Kliknij przycisk **Zapisz**.



Gdy obrazek jest eksportowany do formatu Microsoft Office lub Corel WordPerfect Office, warstwy na obrazku ulegają scaleniu.

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**.

Zamknij obrazki

Można zamknąć jeden otwarty obrazek lub wiele otwartych obrazków jednocześnie. Jeżeli obrazki zostaną zamknięte bez zapisania, efekty pracy zostaną utracone.

Aby zamknąć obrazek

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zamknąć jeden otwarty obrazek	Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Zamknij okno**.
Zamknąć wszystkie otwarte obrazki	Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Zamknij wszystko**.



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

Corel PHOTO-PAINT™ 2024

Kreatywne narzędzia i treści

Można przeszukiwać zawartość, np. obrazy wektorowe i mapy bitowe (zwane także obrazami rastrowymi) w folderach lokalnych lub sieciowych oraz na urządzeniach przenośnych, a także tą zawartością 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 121)
- „Znajdź obiekt clipart i inne zasoby lokalne i sieciowe” (stronie 122)
- „Używanie i zarządzanie obrazami przy pomocy okna dokowanego Zasoby” (stronie 131)
- „Zarządzanie treścią przy pomocy okna dokowanego Zasobnik” (stronie 132)
- „Pobieranie aplikacji, modułów dodatkowych i treści” (stronie 133)
- „Zmiana lokalizacji treści” (stronie 135)

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 134.

Informacje dotyczące wypełnień można znaleźć w „Wyszukuj i wyświetlaj wypełnienia i przezroczystości” na stronie 289. Informacje dotyczące fontów można znaleźć w Corel Font Manager Help lub „Pobierz większą liczbę czcionek” na stronie 498.

Przykładowe obrazy wektorowe



Przykładowe obrazy rastrowe





Przykładowe desenie wektorowe








Przykładowe desenie mapy bitowej








Przykładowe ramki zdjęć








Przykładowe listy obrazków

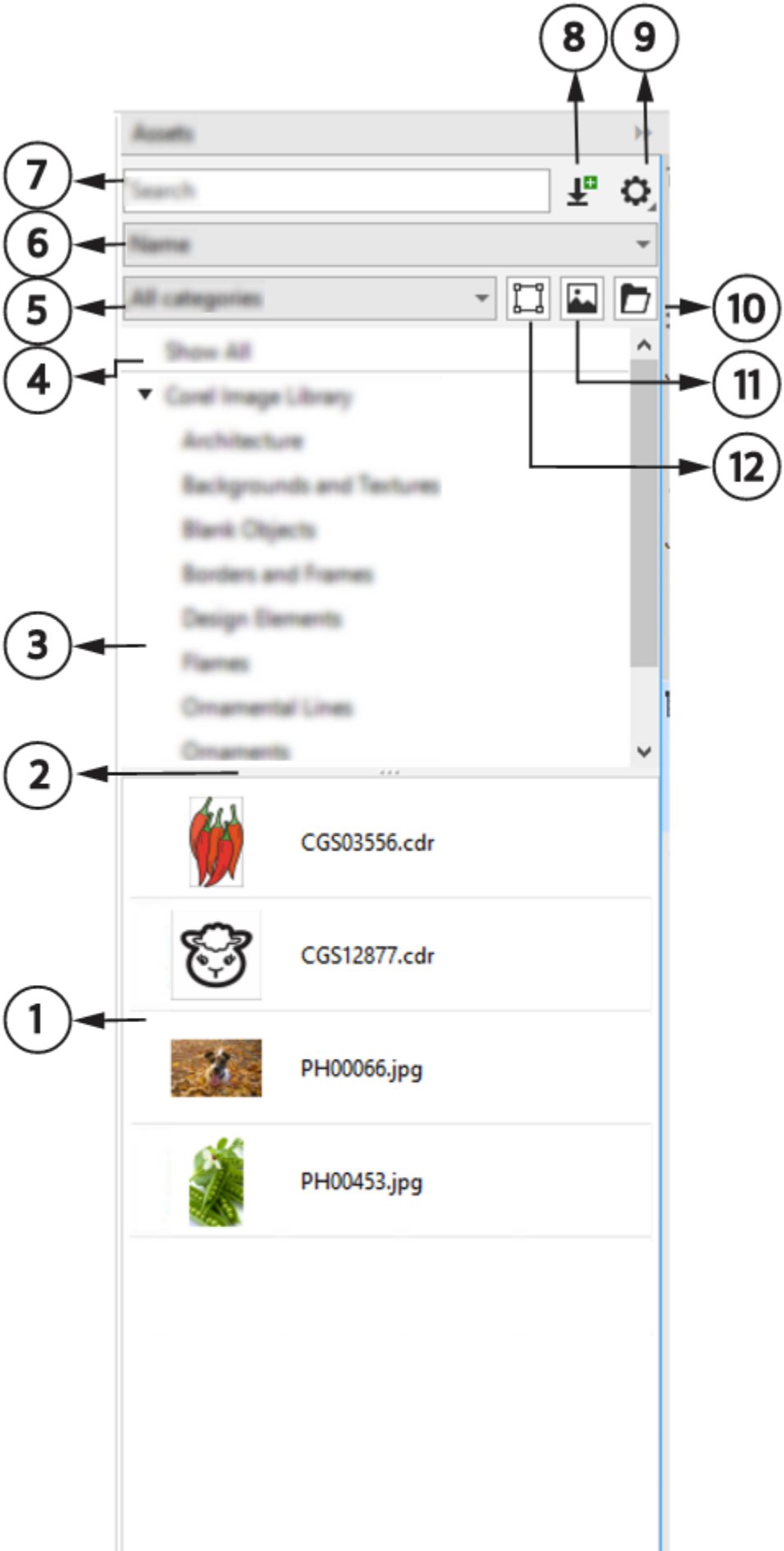



Znajdź obiekt clipart i inne zasoby lokalne i sieciowe

Okno dokowane **Zasoby** (**Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Zasoby**) to centrum wyszukiwania i przeglądania obrazów wektorowych i map bitowych przechowywanych w folderach lokalnych lub sieciowych oraz na urządzeniach mobilnych. Okno dokowane **Zasoby** zastępuje okno dokowane **CONNECT Content** z wcześniejszych wersji.

Przejrzyj okno dokowane Zasoby

Poniższy obraz przedstawia główne elementy okna dokowanego **Zasoby**.


8
9
7
6
5
4
10
11
12
3
2
1
CGS03556.cdr
CGS12877.cdr
PH00066.jpg
PH00453.jpg

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
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. **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 Corel PHOTO-PAINT
9. **Opcje**	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 Eksploratorze plików 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
10. **Przeglądaj foldery**	Umożliwia przełączanie między wyświetlaniem a chowaniem okna **Foldery** podczas wyświetlania zasobów lokalnych i sieciowych

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

Okno dokowane 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 132. 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.

Można zmieniać rozmiar okien i dostosować rozkład okna dokowanego 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 oknie dokowanym w synchronizacji z zawartością w lokalizacji źródłowej. Dodanie folderów lub zasobów w Eksploratorze plików jest szybko widoczne w oknie dokowanym **Zasoby**. Jeśli nie możesz wyświetlić obrazów w istniejącej

lokalizacji list zawartości zaraz po ich dodaniu do folderu w Eksploratorze plików, 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 Eksploratorze plików, w oknie dokowanym **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 oknie dokowanym, 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 tagów. 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 słowach kluczowych.

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 okna dokowanego Zasoby” na stronie 131.

Aby uzyskać dostęp do okna dokowanego Zasoby

- Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Zasoby**.

Aby przeglądać zasoby lokalne i sieciowe

1 W oknie dokowanym **Zasoby** kliknij przycisk **Przeglądaj foldery, aby wybrać źródło zawartości**  .

2 Kliknij lokalizację w oknie **Foldery**.
Aby zaznaczyć wiele folderów, kliknij przycisk **Opcje**  , 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 **Opcje**, 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 **Opcje** i kliknij przycisk **Ponownie indeksuj folder**.

Domyślnie włączone przeglądanie rekurencyjne (przycisk **Opcje** ▸ **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 **Opcje** ▸ **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 oknie dokowanym **Zasoby** kliknij przycisk **Przeglądaj foldery, aby wybrać źródło zawartości**.

2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	**Wykonaj następujące czynności**
Dodaj folder	Kliknij przycisk **Opcje** i przycisk **Dodaj folder**. W oknie dialogowym **Zaznacz folder** przejdź do napędu i folderu, gdzie przechowywana jest zawartość, kliknij lokalizację i przycisk **Zaznacz folder**. Nowy folder zostanie dodany do listy i będzie folderem aktywnym. **Uwagi**:

Aby	Wykonaj następujące czynności
	• **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 Eksploratorze plików, kliknij przycisk **Opcje**, 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 oknie dokowanym.
Usuń folder	Kliknij prawym przyciskiem folder w oknie **Foldery**, a następnie **Usuń z listy**. **Wskazówka**: możesz też usunąć folder, zaznaczając go w oknie **Foldery**, klikając przycisk **Opcje** i **Usuń z listy**.
Zmień nazwę folderu	Kliknij prawym przyciskiem folder w oknie **Foldery** i kliknij **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 **Opcje**, klikając opcję **Zmień nazwę** i wpisując nazwę w polu **Nazwa** okna dialogowego **Zmień nazwę**.
Zmień lokalizację folderu	Kliknij folder w oknie **Foldery**. Kliknij przycisk **Opcje**, kliknij przycisk **Przeglądaj** i przejdź do pożądanego folderu.

Aby znaleźć zasoby lokalne i sieciowe

1 W oknie dokowanym **Zasoby** kliknij 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 **Opcje**, 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**.

Aby wyszukać	Wykonaj następujące czynności
Cała dostępna zawartość	Kliknij przycisk **Pokaż wszystko** na górze listy zawartości w oknie **Foldery**.

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

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

Aby filtrować i sortować zasoby lokalne i sieciowe

1 Przeglądaj lub wyszukuj zawartość w oknie dokowanym **Zasoby**.
2 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 132
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. • **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

Aby	Wykonaj następujące czynności
	sekcji „Oznaczanie, usuwanie i edytowanie właściwości zasobu lokalnego lub sieciowego” na stronie 132.

Aby pobrać i dodać nowy pakiet obrazów

1 W oknie dokowanym **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.

Aby wyświetlić nazwę pliku i lokalizację obrazu

- Przytrzymaj kursor na miniaturze w oknie **Zawartość**.

Aby dostosować rozmiar miniatur

- Przesuń suwak **Rozmiar miniatury**.

Używanie i zarządzanie obrazami przy pomocy okna dokowanego Zasoby

Po odnalezieniu odpowiedniego obrazu wektorowego lub bitmapy w folderze lokalnym lub sieciowym 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 słowa kluczowesłowa kluczowe. Gdy obraz nie jest już potrzebny, można go usunąć.

Aby wstawić treść do aktywnego dokumentu

1 Kliknij miniaturę w oknie dokowanym **Zasoby**.

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

- **Importuj i dołącz** — umożliwia wstawienie obrazu bitmapowego jako obiektu dołączonego
- **Importuj** — 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 **Importuj**.

Plik można również wstawić do aktywnego dokumentu z okna dokowanego **Zasobnik**.

Aby otworzyć i edytować obraz

1 Kliknij miniaturę w oknie dokowanym **Zasoby**.

2 Kliknij przycisk **Edytuj** .

Plik zostanie otwarty w powiązanej z nim aplikacji.

Oznaczanie, usuwanie i edytowanie właściwości zasobu lokalnego lub sieciowego

- W oknie dokowanym **Zasoby** (**Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Zasoby**) wykonaj zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Oznacz obraz jako ulubiony	Kliknij miniaturę prawym przyciskiem myszy i kliknij pozycję **Ulubione**.
Edytuj właściwości obrazu	Kliknij miniaturę prawym przyciskiem myszy 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 oknie **Tagi**.
Usuwanie pliku z biblioteki lokalnej	Kliknij miniaturę prawym przyciskiem myszy i kliknij pozycję **Usuń**.

Zarządzanie treścią przy pomocy okna dokowanego 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.

Okno dokowane **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 131.

Aby dodać zawartość do zasobnika

1. W oknie dokowanym **Zasoby** (**Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Zasoby**) wyszukaj treść lub przejdź do niej.
2. prawym przyciskiem myszy, a następnie kliknij pozycję **Dodaj do [Nazwa zasobnika]**.



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

Aby usunąć zawartość z zasobnika

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

Aby pracować z zasobnikami

1 Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **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 Corel PHOTO-PAINT. Dostępny wybór jest aktualizowany po udostępnieniu nowych ofert. Niektóre pozycje są bezpłatne, inne płatne.

Zarówno programy, jak i moduły dodatkowe wymagają instalacji.

Aby odinstalować aplikację lub moduł dodatkowy, przejdź do Panelu sterowania systemu operacyjnego.

AfterShot 3 HDR

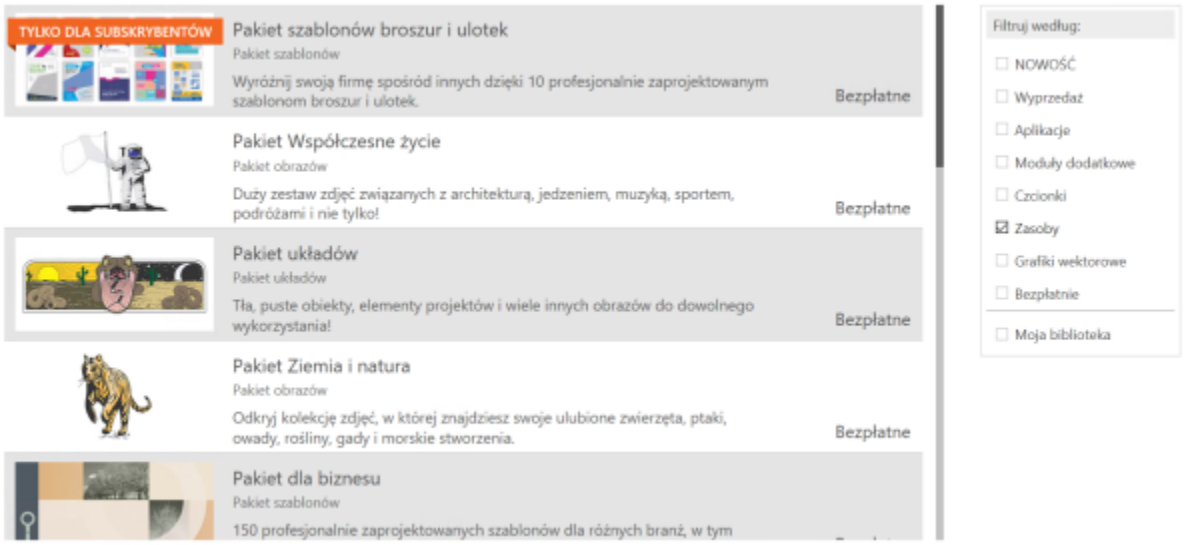
Program Corel® AfterShot™ 3 HDR umożliwia proste korekty i doskonalenia zdjęć w formacie RAW i JPEG, oraz jednoczesne stosowanie poprawek do tysięcy zdjęć przy użyciu narzędzi przetwarzania wsadowego. Dodatkowo program umożliwia także tworzenie obrazków High Dynamic Range (HDR) w module HDR dołączonym do programu AfterShot 3 HDR. Program Corel AfterShot 3 HDR można pobrać bezpłatnie ze strony Corel PHOTO-PAINT i szybko nauczyć się edycji zdjęć na poziomie profesjonalnym. Aby uzyskać dostęp do jeszcze bardziej zaawansowanych funkcji zarządzania i edycji zdjęć, można uaktualnić program do najnowszej wersji AfterShot Pro przy użyciu okna dialogowego **Pobierz więcej**.

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 **Uruchom** na standardowym pasku narzędzi, a następnie kliknij pozycję **Pobierz więcej**.



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

Aby pobrać program AfterShot 3 HDR

- Kliknij przycisk **Uruchom** na standardowym pasku narzędzi, a następnie kliknij pozycję **AfterShot 3 HDR**.

Po pobraniu programu AfterShot 3 HDR można uruchomić go przy użyciu przycisku **Uruchom** na standardowym pasku narzędzi.

Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat korzystania z programu AfterShot 3 HDR, uruchom aplikację i przejdź do Pomocy, naciskając klawisz **F1**.

Aby otworzyć aplikację lub moduł dodatkowy

- Kliknij przycisk **Uruchom** na standardowym pasku narzędzi, a następnie kliknij aplikację, moduł dodatkowy lub rozszerzenie, który chcesz używać.

Aby przywrócić zakupy

1. Kliknij pozycję **Pomoc** ▸ **Przywracanie zakupów**.
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, tacki 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 lub wielu lokalizacji zawartości do ich folderów domyślnych przy użyciu okna dialogowego **Opcje**. Zamiennie, możesz zresetować wszystkie lokalizacje zawartości podczas resetowania aplikacji do jej ustawień domyślnych przez przytrzymanie klawisza **F8** 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 kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **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**.
Zresetować lokalizację wielu typów zawartości	Przytrzymując naciśnięty klawisz **Ctrl**, kliknij odpowiednie typy zawartości, a następnie kliknij przycisk **Zresetuj**.



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

Corel PHOTO-PAINT™ 2024

Urządzenia dotykowe i urządzenia wyposażone w kółko

Niniejsza sekcja zawiera następujące tematy:

- „Urządzenia dotykowe” (stronie 137)
- „Urządzenia wyposażone w kółko” (stronie 139)

Informacje na temat korzystania z pisaka i rysika w programie Corel PHOTO-PAINT można znaleźć w sekcji „Pisaki i urządzenia czułe na nacisk” na stronie 358.

Urządzenia dotykowe

Program Corel PHOTO-PAINT posiada funkcję obsługi gestów dotykowych w postaci dotykowego obszaru roboczego, a automatyczne przełączanie obszarów roboczych pomaga maksymalnie wykorzystać urządzenie obsługiwane dotykowo.

Gesty

Można wykorzystać standardowe gesty na ekranie urządzenia dotykowego, aby przewijać, przybliżać i przesuwać dokument, jak również uzyskiwać dostęp do narzędzi zgrupowanych na paletach wysuwanych. W poniższej tabeli opisano, jak wykonywać popularne zadania przy użyciu gestów dotykowych.

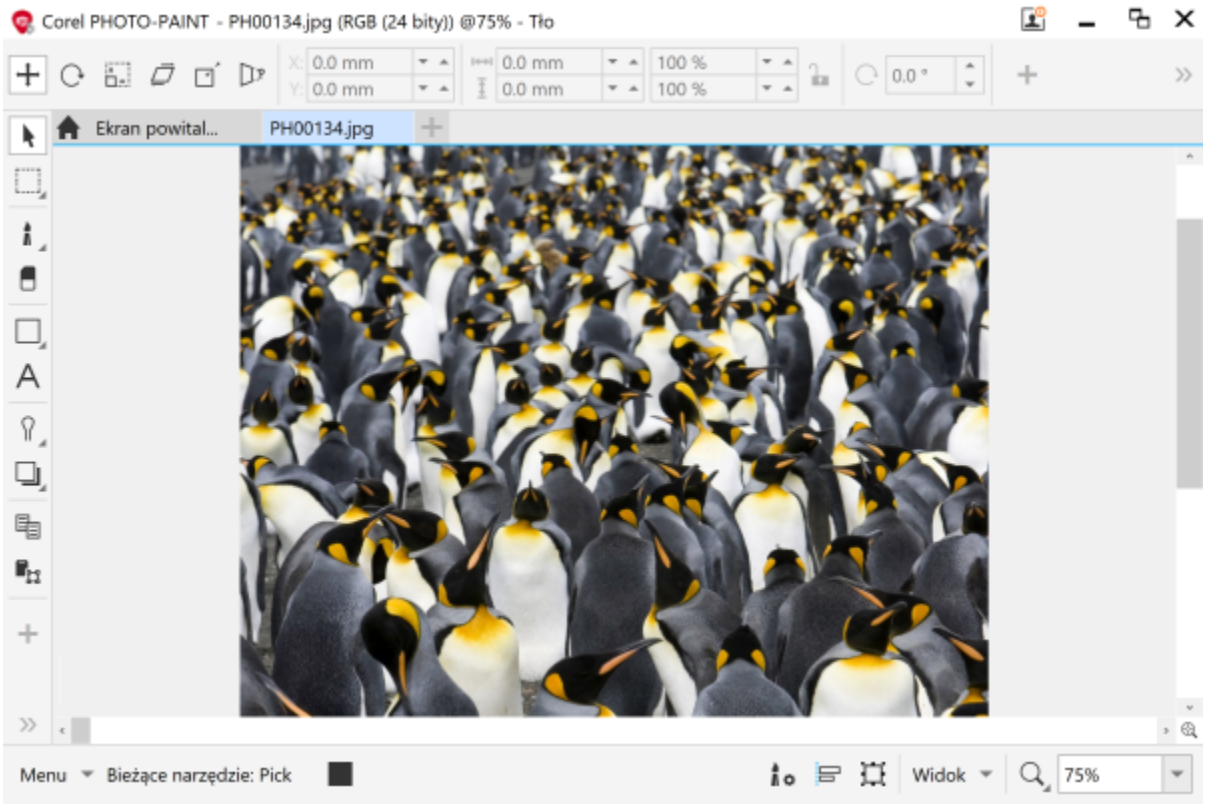
Aby	Wykonaj następujące czynności
Przewinąć dokument	Stuknij ekran dwoma palcami i przeciągnij w kierunku, w którym chcesz przewinąć.
Powiększyć lub pomniejszyć	Dwoma palcami rozsuń ekran, aby powiększyć, lub zsuń, aby pomniejszyć.
Wybrać narzędzie znajdujące się na palecie wysuwanej	W przyborniku stuknij przycisk palety wysuwanej, a następnie stuknij żądane narzędzie.

Dotykowy obszar roboczy

Dotykowy obszar roboczy, zoptymalizowany pod kątem urządzeń obsługiwanych dotykowo, idealnie nadaje się do pracy w terenie i szkicowania. Umożliwia on wykonywanie zadań przy użyciu dotyku, pokrętła lub rysika — nie potrzebujesz myszy ani klawiatury.

Dotykowy obszar roboczy usprawnił interfejs użytkownika, w którym pokazywane są tylko narzędzia i polecenia używane najczęściej podczas korzystania z tabletu. W porównaniu z innymi dostępnymi obszarami roboczymi dotykowy obszar roboczy zawiera następujące zmiany:

- Przyciski i inne elementy interfejsu użytkownika są większe, aby ułatwić obsługę dotykową.
- Przybornik został zmodyfikowany i zawiera tylko te narzędzia, które będą prawdopodobnie często stosowane.
- W przyborniku można uzyskać dostęp do poleceń cofania i ponawiania, a także kopiowania, wklejania i usuwania.
- Pasek menu nie znajduje się już na górze głównego okna. Dostęp do poleceń menu można uzyskać, klikając przycisk Menu w lewym dolnym rogu paska stanu.
- Pasek stanu umożliwia szybką zmianę poziomu powiększenia, a także uzyskanie dostępu do często używanych poleceń i okien dokowanych.



Dotykowy obszar roboczy w programie Corel PHOTO-PAINT

Przełączanie między dotykowym a stacjonarnym obszarem roboczym

Tryb tabletu to funkcja systemu Windows umożliwiająca optymalizację interfejsu użytkownika pod kątem urządzeń obsługiwanych dotykowo. Zazwyczaj tryb tabletu jest aktywowany po odłączeniu tabletu od podstawy. Gdy tablet jest zamocowany na podstawie, znajduje się w trybie stacjonarnym. W systemie Windows 10 program Corel PHOTO-PAINT automatycznie przełącza się na dotykowy obszar roboczy po włączeniu trybu tabletu. Po wyłączeniu trybu tabletu aplikacja przełącza się na stacjonarny obszar roboczy. Można wybrać, który obszar roboczy ma być używany w trybie stacjonarnym, a który w trybie tabletu. Można również wyłączyć automatyczne przełączanie obszaru roboczego.

Ponadto można niezależnie pokazywać i ukrywać linijki w trybie stacjonarnym i tabletu w zależności od przepływu pracy. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby pokazać lub ukryć linijki w trybie stacjonarnym i trybie tabletu” na stronie 106.

Podobnie jak w przypadku innych obszarów roboczych, dotykowy obszar roboczy można wybrać z menu **Okno** ▸ **Obszar roboczy**.

Aby ustawić opcje przełączania między trybem tabletu a trybem stacjonarnym

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. W lewym oknie okna dialogowego kliknij **Tryb tabletu**.
3. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Włączyć lub wyłączyć automatyczne przełączanie obszaru roboczego podczas zmiany trybu ze stacjonarnego na tablet i odwrotnie	Zaznacz pole wyboru **Automatycznie przełączaj między obszarem roboczym tabletu i stacjonarnym** lub usuń jego zaznaczenie.
Ustawić obszar roboczy dla trybu tabletu	Wybierz obszar roboczy z listy **Tryb tabletu**.
Ustawić obszar roboczy dla trybu stacjonarnego	Wybierz obszar roboczy z listy **Tryb stacjonarny**.

Aby wybrać dotykowy obszar roboczy

- Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Obszar roboczy** ▸ **Dotykowy** ▸ **Dotykowy**.

Urządzenia wyposażone w kółko

Dzięki pakietowi CorelDRAW Graphics Suite możesz korzystać z kontrolera Microsoft Surface Dial i innych urządzeń wyposażonych w kółko, tak aby móc skupić się na zadaniach kreatywnych. Urządzenia wyposażone w kółko są szczególnie przydatne w połączeniu z rysikiem i ułatwiają rysowanie oraz tworzenie w naturalny i ergonomiczny sposób. Możesz łatwo przełączać się między zadaniami, korzystając z niedominującej ręki, jednocześnie szkicując lub projektując za pomocą rysika.

Twoje urządzenie wyposażone w kółko może pracować w jednym z dwóch trybów: pozaekranowym (po umieszczeniu na biurku) lub ekranowym (po umieszczeniu bezpośrednio na ekranie). W programie Corel PHOTO-PAINT nie ma różnicy między trybem pozaekranowym a ekranowym urządzenia wyposażonego w kółko. Niezależnie od tego, czy urządzenie jest umieszczone na ekranie, czy na biurku, interfejs ekranowy zapewnia dostęp do następujących poleceń: Cofnij, Powiększ i Kolejność obiektów.

Informacje na temat konfigurowania urządzenia wyposażonego w kółko można znaleźć w instrukcjach producenta.

Tryb pozaekranowy

Po umieszczeniu urządzenia wyposażonego w kółko poza ekranem interfejs ekranowy umożliwia przybliżanie i oddalanie, a także korzystanie z funkcji cofnięcia oraz powtórzenia akcji. Dodatkowo można zmieniać kolejność obiektów, przenosząc zaznaczone obiekty przed lub za inne obiekty.

Korzystanie z urządzenia wyposażonego w kółko w trybie pozaekranowym

1. Wciśnij urządzenie wyposażone w kółko, aby wyświetlić menu ekranowe, a następnie je zwolnij.
2. Obróć urządzenie wyposażone w kółko, aby wybrać jedno z poniższych poleceń z menu ekranowego i kliknij.
   - **Powiększ** — umożliwia powiększanie i pomniejszanie obiektu
   - **Cofnij** — umożliwia cofnięcie lub powtórzenie akcji
   - **Kolejność obiektów** — umożliwia przesunięcie wybranego obiektu w górę lub w dół w ramach kolejności ułożenia
3. Obróć urządzenie wyposażone w kółko w prawo lub w lewo, aby zakończyć zadanie.

Edytowanie obrazków

Wymiary obrazka, rozdzielczość i rozmiaru papieru **143**

Kadrowanie, zszywanie, skalowanie i zmiana orientacji **149**

Retuszowanie **165**

Dostosuj kolor i ton **183**

Soczewki **209**

Obszar zmiany kształtu obrazu **213**

Corel PHOTO-PAINT™ 2024

Wymiary obrazka, rozdzielczość i rozmiaru papieru

Wymiary i rozdzielczość obrazka można zmieniać. Można również zmieniać papierowe obramowanie wokół obrazka.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Wymiary i rozdzielczość obrazu” (stronie 143)
- „Rozmiar papieru” (stronie 147)

Można również zmienić rozmiar obrazka, usuwając zbędne obszary lub łącząc wiele obrazków. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Kadrowanie, zszywanie, skalowanie i zmiana orientacji” na stronie 149.

Wymiary i rozdzielczość obrazu

Rozmiar i rozdzielczość obrazu mają wpływ na jakość wydruku. Wybierz wymiary i rozdzielczość odpowiadające zamierzonemu wykorzystaniu kompozycji.

Wymiary obrazu

Fizyczne wymiary obrazu 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 obrazu

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. 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.

- Obrazy utworzone do wyświetlania tylko na monitorze komputera mają zwykle rozdzielczość 96 lub 72 dpi, a obrazki do prezentowania na stronach WWW — 72 dpi.
- Obrazy przeznaczone do wydruku na drukarkach biurowych mają zwykle rozdzielczość 150 dpi, natomiast obrazki do wydruku profesjonalnego mają zwykle rozdzielczość 300 dpi lub wyższą.

Rozmiar na ekranie zależy od wysokości i szerokości pikseli obrazu na danym poziomie powiększenia oraz od ustawień monitora. W rezultacie rozmiar obrazu na ekranie może być inny niż po wydrukowaniu.

Zmiana rozdzielczości obrazów

Zmiana rozmiaru/rozdzielczości zmienia ilość szczegółów obrazu, ponieważ zmieniana jest rozdzielczość i wymiary pikseli obrazu.



Rozdzielczość i rozmiar obrazka można zmieniać jednocześnie. Od lewej do prawej: obrazek po zmniejszeniu rozdzielczości, obrazek oryginalny, obrazek po zwiększeniu rozdzielczości.

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 obrazu

Zwiększanie rozdzielczości dodaje więcej pikseli do obrazu. Corel PHOTO-PAINT umożliwia powiększanie obrazów bez utraty jakości i szczegółów. Można wybrać jeden z kilku trybów zwiększania rozdzielczości, zależnie od potrzeb. Metoda **Dwusześcienna** 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. 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 obrazka

1 Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Zmień rozmiar/rozdzielczość**.

2 Wybierz jednostkę miary z listy rozwijanej umieszczonej obok pól **Szerokość** i **Wysokość**.

3 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmniejszanie rozdzielczości obrazu	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 obrazu	Zwiększ wymiary obrazu, wprowadzając wartości w polach **Szerokość** i **Wysokość** lub wybierając współczynnik skalowania większy niż 100%. W obszarze **Tryb** wybierz metodę

Aby	Wykonaj następujące czynności
	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**.

4 Kliknij przycisk **OK**.

Można również	
Zachować proporcje szerokości do wysokości	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj proporcje**.
Zmienić wymiary obrazu bez zmiany liczby pikseli (bez ponownej zmiany rozdzielczości)	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj oryginalny rozmiar pliku**. Podczas zmiany szerokości i wysokości obrazu rozdzielczość jest regulowana 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.



Na podstawie analizy sprzętu systemowego i procesów działających w tle podczas inicjowania zadania programu Corel PHOTO-PAINT, szacowany czas nie uwzględnia procesów ani aplikacji, które możesz uruchomić po rozpoczęciu zadania programu Corel PHOTO-PAINT, wpływając na wydajność.

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 Corel PHOTO-PAINT, można ustawić aplikację na używanie procesora (CPU), klikając kolejno **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Globalne** i **Ogólne**, a następnie

wyłączając opcję **Zmiana rozdzielczości**. Więcej informacji na temat wymagań systemowych Corel PHOTO-PAINT można znaleźć w sekcji „Wymagania systemowe” na stronie 17.

Metody **Fotorealistyczna** i **Ilustracja** są obsługiwane tylko w wersji 64-bitowej CorelDRAW Graphics Suite.

Przy zmianie wymiarów obrazka lepszy efekt można osiągnąć, zmieniając wysokość i szerokość o wartości, które są czynnikami wartości oryginalnych. Na przykład zmniejszenie rozmiaru obrazka o 50% daje lepszy efekt wizualny niż zmniejszenie go o 77%. Podczas zmniejszania obrazka o 50% usuwany jest co drugi piksel, natomiast podczas zmniejszania o 77% piksele muszą być usuwane nieregularnie.

Aby zmienić rozdzielczość obrazu

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Zmień rozmiar/rozdzielczość**.
2. W obszarze **Rozdzielczość** wpisz wartości w następujących polach:
   - **Pozioma**
   - **Pionowa**

Można również

Zachować stały stosunek wysokości do szerokości obrazka	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj proporcje**.
Zachować rozmiar pliku	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj oryginalny rozmiar pliku**. Po zmianie rozdzielczości wysokość i szerokość obrazu są dostosowywane automatycznie, jednakże całkowita liczba pikseli w pliku pozostaje stała.

Po zmianie rozmiaru/rozdzielczości obrazka, przy ustawieniu pikseli jako jednostki miary, rozmiar obrazka również ulegnie zmianie.

Pole wyboru **Jednakowe wartości** jest nieaktywne, jeśli zaznaczone zostało pole wyboru **Zachowaj proporcje**.

Rozmiar papieru

Zmieniając rozmiar papieru, można zmieniać obszar wydruku, obejmujący zarówno obrazek, jak też i pusty papier. Przy zmianie wielkości papieru można zwiększać lub zmniejszać obramowanie w kolorze papieru, ale nie można zmieniać wymiarów oryginalnego obrazka. Zmniejszenie rozmiaru papieru poniżej wymiarów oryginalnego obrazka powoduje wykadrowanie obrazka.



Można zmienić rozmiar papieru wokół oryginalnego obrazka.

Aby zmienić rozmiar papieru

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Rozmiar papieru**.
2. Wybierz jednostkę miary z listy umieszczonej obok pola **Szerokość**.
3. Wpisz wartości w następujących polach:
   - **Szerokość**
   - **Wysokość**

   Aby zablokować proporcje rozmiaru papieru, kliknij ikonę **Zablokuj** .

Corel PHOTO-PAINT™ 2024

Kadrowanie, zszywanie, skalowanie i zmiana orientacji

Aby usunąć niepożądane obszary lub połączyć kilka obrazków w jeden duży, można wykadrować obrazek. Można też skalować obraz przy użyciu narzędzia Smart Carver™ lub zmienić orientację obrazu, odbijając go lub obracając.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Kadrowanie obrazów” (stronie 149)
- „Zszywanie obrazów razem” (stronie 151)
- „Skalowanie obrazów przy użyciu narzędzia Smart Carver” (stronie 153)
- „Prostowanie obrazów” (stronie 155)
- „Prostowanie obrazków i obiektów interaktywnie” (stronie 157)
- „Korygowanie zniekształceń perspektywy” (stronie 159)
- „Obracanie i odbijanie obrazów” (stronie 162)

Kadrowanie obrazów

Aby usunąć niechciane obszary lub poprawić układ obrazka, można go wykadrować. Można wybrać prostokątny obszar do zachowania i odrzucić resztę. Wynikiem tej operacji jest zmniejszenie rozmiaru pliku obrazka bez zmiany jego rozdzielczości.



Kadrowanie pozwala usunąć niepożądane obszary obrazka.

Można również łatwo wykadrować jednokolorowe obramowanie obrazka, np. białą krawędź wokół starej fotografii.

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia również kadrowanie wokół obszarów edytowalnych maski, jednak obrazek wynikowy ma zawsze kształt prostokąta. Informacje na temat masek można znaleźć w sekcji „Maski” na stronie 297.

Poprzez zmianę wymiarów i rozdzielczości obrazka można również zmienić jego rozmiar bez usuwania i dodawania obszarów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wymiary obrazka, rozdzielczość i rozmiaru papieru” na stronie 143.

Aby wykadrować obrazek

1 Kliknij narzędzie **Kadrowanie** .

2 Przeciągając myszą, zaznacz obszar na obrazku.

3 Kliknij dwukrotnie wewnątrz obszaru kadrowania.

Można również

Powiększyć lub zmniejszyć obszar kadrowania	Przeciągnij odpowiednie uchwyty.
Przesunąć obszar kadrowania	Kliknij wewnątrz obszaru kadrowania i przeciągnij go w inne miejsce.
Obrócić obszar kadrowania, aby go wyprostować	Kliknij wewnątrz obszaru kadrowania, aby wyświetlić uchwyty obracania . Przeciągnij uchwyty obracania, aby dopasować obszar kadrowania do obszaru obrazka, który ma być wykadrowany.
Poszerzyć obszar kadrowania poza oryginalny obrazek	Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Wykadruj** ▸ **Poszerz obszar kadrowania** i przeciągnij uchwyt kadrowania poza obrazek.
Zmienić rozdzielczość obszaru kadrowania	Wybierz wartość z listy **Rozdzielczość kadrowania** na pasku właściwości. To ustawienie pozwala określić nową rozdzielczość kadrowanego obrazka. Można np. wykadrować zdjęcie w wysokiej jakości do żądanego rozmiaru i zmienić jego rozdzielczość na 96 dpi, tak aby przycięty obrazek można było wykorzystać w Internecie.
Zmienić orientację obszaru kadrowania	Kliknij przycisk **Zmień orientację** na pasku właściwości.

Nakładkę kadrowania można ukryć, aby lepiej widzieć kadrowany obrazek. W tym celu kliknij pozycje **Obrazek** ▸ **Kadrowanie** ▸ **Nakładka kadrowania**.

Obszar obrazka można również wykadrować, klikając narzędzie **Kadrowanie** i wpisując wartości w polach **Rozmiar** i **Położenie** na pasku właściwości.

Aby wykadrować kolor obramowania z obrazka

1 Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Kadrowanie** ▸ **Wykadruj kolor obramowania**.

2 Włącz jedną z następujących opcji:
- **Tło** — umożliwia wykadrowanie koloru określonego w próbniku koloru **Tło**  , znajdującym się w obszarze sterowania kolorem w przyborniku
- **Pierwszy plan** — umożliwia wykadrowanie koloru określonego w próbniku koloru **Pierwszy plan**  , znajdującym się w obszarze sterowania kolorem w przyborniku
- **Inne** — umożliwia wykadrowanie koloru wybranego przy użyciu selektora kolorów lub narzędzia **Pipeta**  .

3 W obszarze **Tolerancja** włącz jedną z następujących opcji:
- **Zwykła** — określa tolerancję kolorów na podstawie podobieństwa wartości barwy sąsiadujących pikseli.
- **Tryb HSB** — określa tolerancję kolorów na podstawie podobieństwa poziomów barwy, nasycenia i jaskrawości sąsiadujących pikseli.

4 Przesuń suwak **tolerancji**, aby ustawić tolerancję dla koloru, który ma być wykadrowany.

Aby pomyślnie usunąć kolor obramowania, konieczne może być eksperymentowanie z różnymi ustawieniami suwaka **tolerancji**.

Aby wykadrować obszar edytowalny maski

1 Określ obszar edytowalny na obrazku.

2 Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Kadrowanie** ▸ **Wykadruj obrazek do maski**.



Więcej informacji na temat definiowania obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Definiowanie obszarów edytowalnych” na stronie 299.

Zszywanie obrazów razem

Zszywanie obrazków pozwala bezspoinowo połączyć obrazki dwuwymiarowe. Przykładowo, duży obrazek można zeskanować do postaci mniejszych zachodzących na siebie kawałków i ponownie je złożyć.



Obrazki można zszywać, aby utworzyć jeden duży obrazek. Ten obrazek zeskanowano w czterech etapach i zszyto.

W programie Corel PHOTO-PAINT można interakcyjnie zszywać wiele obrazków. Można zaznaczać, przesuwać i obracać obrazki, jak również zmieniać sposób ich wyświetlania, co umożliwia bardziej precyzyjne ustawienie. Po określeniu położenia obrazka kolor zachodzących na siebie obszarów zmieni się na czarny, sygnalizując prawidłowe wyrównanie krawędzi. Zszyte obrazki można zapisać jako jeden spłaszczony obrazek lub jako obiekty z możliwością indywidualnej edycji.

Obrazki można zszywać we wszystkich trybach koloru, oprócz trybów: czarno-białego, duotone, skali szarości (16 bitów), RGB (48 bitów) i wielokanałowego. Jeżeli wybrane obrazki są w tym samym trybie koloru, za wyjątkiem trybu koloru z paletą, nowy obrazek

również będzie w tym trybie. Jeżeli wybrane obrazki są w różnych trybach koloru lub wszystkie są w trybie koloru z paletą, nowy obrazek będzie w trybie koloru RGB. Więcej informacji na temat trybów kolorów można znaleźć w sekcji „Tryby kolorów” na stronie 239.

Aby zszyć obrazki

1 Otwórz obrazki, które chcesz zszyć.

2 Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Zszywanie nićmi**.

3 Wybierz nazwę pliku z listy **Pliki źródłowe** i kliknij przycisk **Dodaj**.
Jeżeli chcesz zaznaczyć wszystkie otwarte obrazki, kliknij przycisk **Dodaj wszystko**.

4 Aby zmienić położenie obrazka, na liście **Pliki wybrane** kliknij nazwę pliku i jeden z następujących przycisków:
- przycisk **W górę**
- przycisk **W dół**

5 Kliknij przycisk **OK**.

6 W oknie dialogowym **Zszywanie obrazków** kliknij narzędzie **Zaznaczenie** .

7 Przeciągnij obrazek w oknie zszywania obrazków, aby wyrównać go z innym.
Powtórz wyrównywanie dla pozostałych obrazków.

8 W polu listy **Metamorfoza obrazka** wpisz wartość definiującą liczbę pikseli zachodzących na siebie w łączonych obrazkach.

9 Włącz jedną z następujących opcji:
- **Połącz z tłem** — umożliwia utworzenie jednego, spłaszczonego obrazka.
- **Utwórz obiekty z obrazków** — umożliwia utworzenie zszytego obrazka, w którym każdy obrazek źródłowy jest oddzielnym obiektem. Później można dostosować jaskrawość i kontrast każdego z obiektów, tak aby do siebie pasowały.

Można również

Wyświetlić wyrównanie obrazka	Kliknij narzędzie **Różnica** . Zachodzące na siebie obszary obrazków są wyróżnione; prawidłowo wyrównane krawędzie obrazków są wyświetlane na czarno.
Obrócić jeden lub kilka zaznaczonych obrazków	Kliknij narzędzie **Obrót** i przeciągnij obrazek. Jeżeli chcesz obrócić obrazek o ustalony kąt, wpisz wartość w polu **Obróć obrazek**.
Powiększyć obszar w celu sprawdzenia obszaru połączenia obrazków	Kliknij narzędzie **Powiększ** , a następnie miejsce, które chcesz powiększyć.
Zmniejszyć	Kliknij narzędzie **Pomniejsz** i kliknij obrazek.
Wyświetlić obszary poza oknem zszywania obrazka	Kliknij narzędzie **Chwyt** i przeciągnij obrazek.

Pliki obrazków zszytych i spłaszczonych mają mniejsze rozmiary niż obrazków zawierających po zszyciu oddzielne obiekty.

Aby precyzyjnie przenieść, obrócić i wyświetlić obrazki w oknie zszywania obrazka za pomocą narzędzi **Zaznaczenie**, **Obrót** i **Chwyt**, należy używać **klawiszy strzałek**.

Skalowanie obrazów przy użyciu narzędzia Smart Carver

Narzędzie Inteligentne skalowanie pozwala zwęzić, poszerzyć, skrócić lub wydłużyć obrazek bez zniekształcania zawartości. Ta funkcja pozwala zmienić proporcje bez zauważalnej zmiany treści obrazka dzięki wstawianiu pikseli tła oraz automatycznemu wykrywaniu i usuwaniu obszarów obrazka zawierających mało szczegółów strukturalnych. Można też określić, które obszary obrazka mają zostać zachowane lub usunięte — niezależnie od ich szczegółowości.



Narzędzie Inteligentne skalowanie pozwala selektywnie usuwać lub chronić obszary podczas skalowania obrazka.

Można też skalować obrazek przy użyciu funkcji Zmień rozmiar/rozdzielczość. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wymiary i rozdzielczość obrazu” na stronie 143.

Aby skalować obrazek przy użyciu narzędzia Inteligentne skalowanie

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Inteligentne skalowanie**.
2. W obszarze **Inteligentne skalowanie** wykonaj jedno lub więcej zadań z poniższej tabeli, a następnie kliknij przycisk **OK**.

   W oknie podglądu zostaną wyświetlone wyniki działań.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Określić szerokość obrazka w pikselach	Określ wartość w polu **Szerokość**. Minimalna szerokość to 10% szerokości oryginalnego obrazka. Maksymalna szerokość to dwukrotna szerokość oryginalnego obrazka.
Określić wysokość obrazka w pikselach	Określ wartość w polu **Wysokość**. Minimalna wysokość to 10% wysokości oryginalnego obrazka. Maksymalna wysokość to dwukrotna szerokość oryginalnego obrazka.
Zmniejszać szerokość obrazka o niewielkie wartości	Klikaj przycisk **Ściśnij obrazek w poziomie**  , aż do uzyskania wybranej szerokości.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmniejszać wysokość obrazka o niewielkie wartości	Klikaj przycisk **Ściśnij obrazek w pionie**, aż do uzyskania wybranej wysokości.
Zwiększać szerokość obrazka o niewielkie wartości	Klikaj przycisk **Poszerz obrazek w poziomie**, aż do uzyskania wybranej szerokości.
Zwiększać wysokość obrazka o niewielkie wartości	Klikaj przycisk **Poszerz obrazek w pionie**, aż do uzyskania wybranej wysokości.

Można też zapisać bieżące ustawienia w oknie dialogowym **Inteligentne skalowanie**, klikając przycisk **Zapisz wzorzec** i podając nazwę w polu **Nazwa ustawienia**.

Aby usunąć obszar podczas skalowania obrazka

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Inteligentne skalowanie**.
2. W obszarze **Usunięcie obiektu** kliknij przycisk **Usuń** i określ rozmiar pędzla w polu **Rozmiar końcówki**.
3. W oknie podglądu zamaluj obszary obrazka, które chcesz usunąć.
   Na zaznaczonych obszarach pojawi się czerwona nakładka.
4. Kliknij przycisk **Automatycznie ściśnij w poziomie** lub **Automatycznie ściśnij w pionie**, aby skalować obrazek, jednocześnie usuwając obszar oznaczony czerwoną nakładką.
5. Kliknij przycisk **Połączenie tła**, aby wygładzić miejsce, gdzie zaznaczony obszar został wycięty, a pozostałe części zostały scalone.

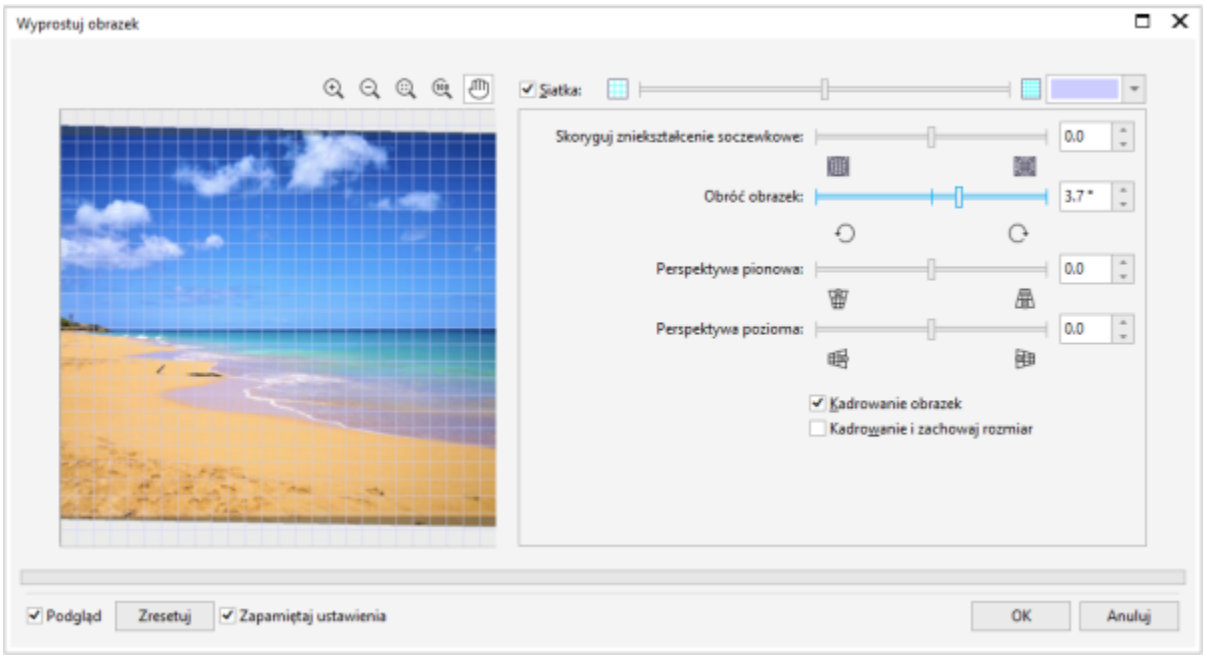
Można również	
Chronić obszar obrazka	Kliknij przycisk **Zachowaj** i zamaluj obszar obrazka, który chcesz chronić. Na zaznaczonym obszarze pojawi się zielona nakładka.
Dostosować obszar, który ma być chroniony lub zostać usunięty, usuwając części nakładki zaznaczenia	Kliknij przycisk **Gumka** i przeciągnij wskaźnik na te części nakładki zaznaczenia, które chcesz usunąć.
Ukryć nakładkę zaznaczenia w oknie podglądu	Zaznacz pole wyboru **Ukryj maskę**.
Odrzucić zmiany wprowadzone do obrazka i zacząć pracę od nowa	Kliknij przycisk **Zresetuj**.
Cofnąć ostatnie pociągnięcie pędzla lub gumki	Kliknij przycisk **Cofnij**.
Przywrócić ostatnio cofnięte działanie	Kliknij przycisk **Ponów**.

Można również

Powiększyć lub pomniejszyć obrazek	Kliknij przycisk **Powiększ** lub **Pomniejsz** i kliknij w oknie podglądu.
Wyświetlić obszar spoza okna podglądu	Kliknij przycisk **Chwyt** i przeciągnij w oknie podglądu.
Wyświetlić obrazek w jego rzeczywistym rozmiarze	Kliknij przycisk **Powiększ do 100%** .
Dopasować rozmiar obrazka do okna podglądu	Kliknij przycisk **Dopasuj powiększenie** .

Prostowanie obrazów

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. Kiedy kadrowanie jest wyłączone, wyprostowany obrazek jest wyświetlany na tle o wybranym kolorze.

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. Kliknij **Obiekt** ▸ **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.
2. Przesuń suwak **Obróć obrazek** lub wpisz wartość z zakresu od **-15** do **15** w polu **Obróć obrazek**.
3. W razie konieczności przesuń suwak **Siatka**, aby dostosować rozmiar komórek siatki.
4. 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**

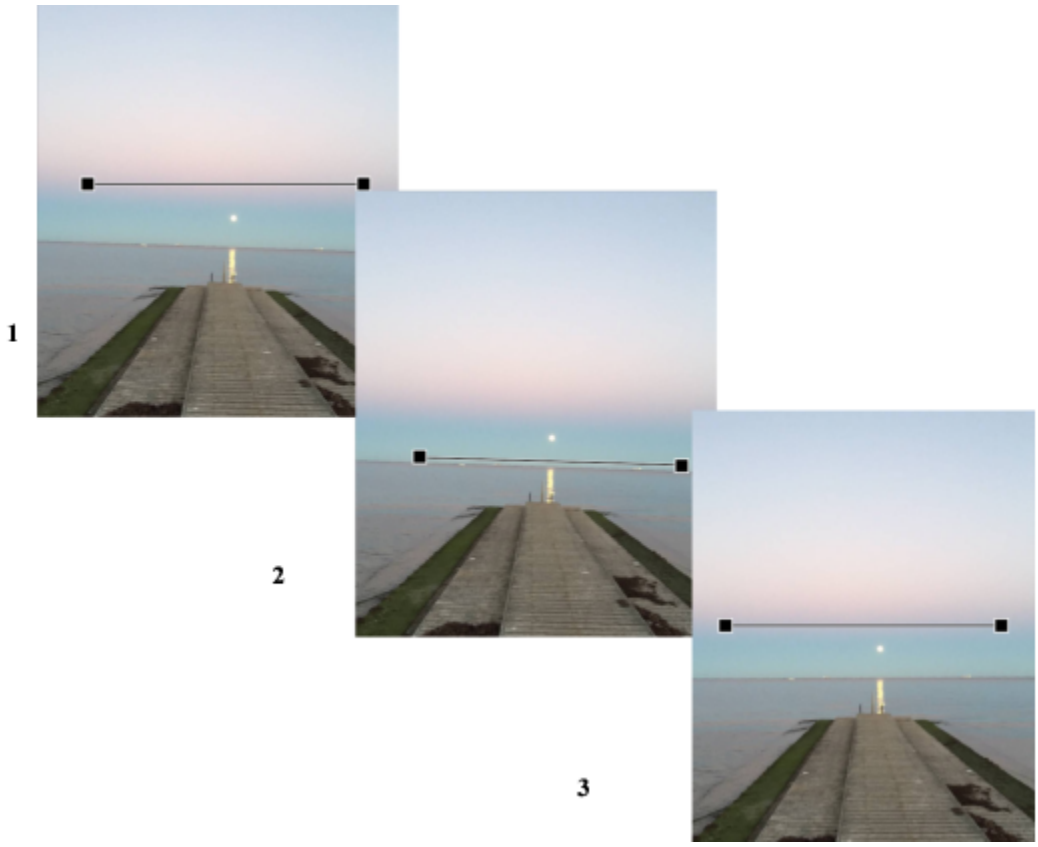
Można również

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** .
Wyświetlić obrazek w jego rzeczywistym rozmiarze	Kliknij przycisk **100%** .
Przywróć ustawienia domyślne przy każdym otwarciu obrazka	Usuń zaznaczenie pola wyboru **Zapamiętaj ustawienia**.

Mimo że obrazek w trybie duotone wyświetlany jest w oknie podglądu okna dialogowego **Wyprostuj obrazek** jako obrazek w skali szarości, otrzymany obrazek będzie w trybie duotone.

Prostowanie obrazków i obiektów interaktywnie

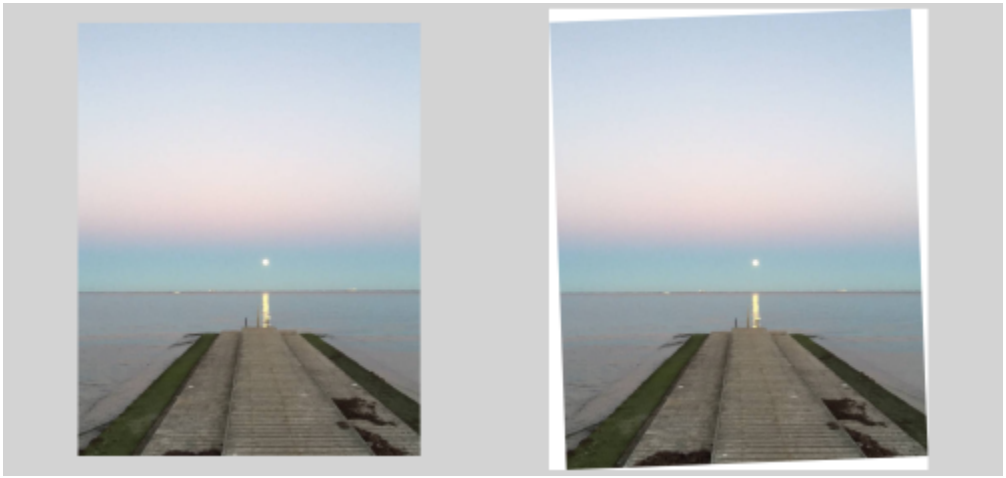
Narzędzie **Prostowanie** umożliwia interaktywne wyprostowanie przekrzywionych obrazów i obiektów przez wyrównanie paska prostującego z funkcją obrazka. Po wyrównaniu paska prostującego program Corel PHOTO-PAINT obraca obraz, tak aby pasek prostujący przyjął pozycję idealnie poziomą. Narzędzie **Prostowanie** jest przydatne zwłaszcza, jeśli obraz ma silną charakterystykę pionową lub poziomą, na przykład przedstawia budynek lub horyzont.



Prostowanie obrazka: 1. Wyświetl pasek prostujący, wybierając narzędzie Prostowanie. 2. Wyrównaj pasek prostujący z elementem obrazka. 3. Zastosuj obrót.

Dostępne są trzy tryby prostowania, ułatwiające wybór sposobu obrotu obrazka lub obiektu. Domyślny tryb **Automatyczny** obraca obrazek na podstawie pozycji paska prostującego. Aby uzyskać większą kontrolę, można wybrać tryb **Pionowy** lub **Poziomy**.

Domyślnie aplikacja automatycznie kadruje obraz po wyprostowaniu, aby usunąć krawędzie wyświetlane pod kątem. Możesz zdecydować się na brak kadrowania obrazu, zamiast tego wypełniając krawędzie obrazu kolorem tła.



Wykadrowany obraz po wyprostowaniu (po lewej stronie); obrazek końcowy bez kadrowania (po prawej stronie)

Pasek prostujący reguluje się zazwyczaj przez przesuwanie jego uchwytów. Aby uzyskać większą precyzję, można także określić kąt obrotu paska prostującego. Można także zresetować pasek prostujący, usuwając wszystkie wcześniejsze obroty.

Aby interaktywnie wyprostować obrazek

1 Kliknij narzędzie **Prostowanie**  w przyborniku. (To narzędzie znajduje się w palecie wysuwanej **Kadrowanie**.)

Na obrazku zostanie wyświetlony pasek prostujący z uchwytami końcowymi.

2 Przeciągnij uchwyty paska prostującego, aby wyrównać go z elementem obrazka, który chcesz wyprostować.

3 Na pasku właściwości wybierz z listy **Tryb prostowania** jedną z następujących opcji:

- **Automatyczny** — automatycznie prostuje obrazek na podstawie pozycji paska prostującego
- **Pionowy** — daje w wyniku obrazek o orientacji pionowej
- **Poziomy** — daje w wyniku obrazek o orientacji poziomej

4 Kliknij przycisk **Zastosuj** na pasku właściwości.

Można również

Wyprostować pojedynczy obiekt	Przed kliknięciem narzędzia **Prostowanie** zaznacz obiekt.
Określić kąt paska prostującego	Wpisz wartość w polu **Kąt obrotu** na pasku właściwości.
Wykadrować obrazek po wyprostowaniu	Kliknij przycisk **Wykadruj obrazek**  , aby go włączyć przed kliknięciem przycisku **Zastosuj**.
Wypełnić krawędzie obrazu kolorem tła po wyprostowaniu	Kliknij przycisk **Wykadruj obrazek**, aby go wyłączyć przed kliknięciem przycisku **Zastosuj**.
Zresetować pasek prostujący	Kliknij przycisk **Wyczyść obrót**  na pasku właściwości. Wskazówka: Aby zresetować pasek prostujący, możesz też nacisnąć klawisz **Esc**.



Narzędzie **Prostowanie** można także wybrać, naciskając klawisze **Shift+X**.

Możesz także kliknąć dwukrotnie obrazek, aby zastosować rotację.

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.

Zniekształcenia perspektywy można skorygować przy użyciu okna dialogowego **Wyprostuj obrazek** lub interaktywnie, przy użyciu narzędzia **Korygowanie zniekształceń perspektywy**.



Korygowanie zniekształceń perspektywy

Interaktywne korygowanie zniekształceń perspektywy

Narzędzie **Korygowanie zniekształceń perspektywy** umożliwia naprawienie zniekształceń perspektywy przez umieszczenie prostokąta ograniczającego nad zniekształconymi elementami. Należy przeciągnąć uchwyty prostokąta ograniczającego do narożników elementu obrazka, który wydaje się pochylony lub umieszczony pod kątem. Jeśli wymagana jest większa precyzja, można przesunąć uchwyty prostokąta ograniczającego, określając ich współrzędne x i y. Dodatkowo można wyświetlić linie siatki w prostokącie ograniczającym. Można zresetować prostokąt ograniczający, usuwając wszelkie wcześniejsze korekty, a także przełączyć widok siatki.



Korygowanie zniekształceń perspektywy: 1. Wyświetl prostokąt ograniczający, wybierając narzędzie Korygowanie zniekształceń perspektywy. 2. Umieść uchwyty w narożnikach zniekształconego elementu obrazka. 3. Zastosuj korekcję zniekształceń perspektywy.

Domyślnie aplikacja automatycznie przycina obraz po skorygowaniu perspektywy, aby usunąć krawędzie wyświetlane pod kątem. Z tego względu końcowy obrazek ma mniejszy rozmiar. Możesz zdecydować się na brak kadrowania obrazu, zamiast tego wypełniając krawędzie obrazu kolorem tła.



Wyniki końcowe z kadrowaniem włączonym (po lewej stronie) i wyłączonym (po prawej stronie).

Aby skorygować zniekształcenia perspektywy na zdjęciach

1 Kliknij **Obiekt** ▸ **Wyprostuj obrazek**.

2 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.
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**.

Aby interaktywnie skorygować zniekształcenia perspektywy

1 W przyborniku wybierz narzędzie **Korygowanie zniekształceń perspektywy** . (To narzędzie znajduje się w palecie wysuwanej **Kadrowanie**.)

Na obrazku zostanie wyświetlony prostokąt ograniczający z uchwytami narożnymi.

2 Przeciągnij uchwyty do narożników elementu obrazka, który powinien mieć kształt prostokąta.

3 Kliknij przycisk **Zastosuj** na pasku właściwości.

Można również

Wyświetlić siatkę	Na pasku właściwości kliknij przycisk **Siatka** .

Można również

Przesunąć uchwyty prostokąta ograniczającego, określając współrzędne	Na pasku właściwości wpisz wartości w polach **X** i **Y** dla każdego uchwytu.
Wykadrować obrazek po skorygowaniu perspektywy	Kliknij przycisk **Wykadruj** , aby go włączyć. Wyłączenie przycisku **Wykadruj** sprawia, że obrazek wydaje się przekrzywiony.
Wyczyścić wszystkie zmiany wprowadzone w prostokącie ograniczającym	Kliknij przycisk **Wyczyść korekcję zniekształceń perspektywy** na pasku właściwości. Wskazówka: Prostokąt ograniczający można także zresetować, naciskając klawisz **Esc**.

Narzędzia **Korygowanie zniekształceń perspektywy** nie można używać na obrazach 1-bitowych i 48-bitowych.

Narzędzie **Korygowanie zniekształceń perspektywy** można wybrać, naciskając klawisze **Shift+C**.

Możesz także kliknąć dwukrotnie obrazek, aby zastosować perspektywę.

Obracanie i odbijanie obrazów

Poprzez obracanie i odbijanie obrazka można zmienić jego orientację w oknie. Aby zmienić położenie zeskanowanego obrazka lub utworzyć efekty specjalne, można odbijać obrazek w pionie lub w poziomie.

Przy obracaniu obrazka można określić kąt i kierunek obrotu, a także kolor papieru, który stanie się widoczny po wykonaniu operacji obrotu.



Odbijając obrazek, można utworzyć jego lustrzane odbicie.

Aby odbić obrazek

- Kliknij **Obraz** ▸ **Odbicie lustrzane**, a następnie kliknij jedno z następujących poleceń:
  - **W poziomie**
  - **W pionie**

Aby obrócić obrazek

1. Kliknij pozycje **Obrazek** ▸ **Obróć** ▸ **Niestandardowy**.
2. Wpisz wartość w polu **Kąt**.
3. Włącz jedną z następujących opcji:
   - **W prawo**
   - **W lewo**
4. Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
   - **Zachowaj oryginalny rozmiar obrazka** — umożliwia zachowanie oryginalnego rozmiaru obrazka.
   - **Wygładzanie** — umożliwia wygładzenie krawędzi na obrazku.
5. Otwórz selektor kolorów **Kolor tła** i kliknij kolor.

Obrazek można obrócić, klikając kolejno **Obrazek** ▸ **Obróć** i klikając opcję **90° w prawo**, **90° w lewo** lub **180°**.



Obrazek można obrócić w celu zmiany jego orientacji.



Retuszowanie

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia retuszowanie obrazków w celu polepszenia ich jakości lub modyfikacji ich zawartości.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Ulepszanie skanowanych obrazków” (stronie 165)
- „Korekcja czerwonych oczu” (stronie 166)
- „Usuwanie kurzu i rys” (stronie 168)
- „Klonowanie obszarów obrazu” (stronie 171)
- „Wyostrzanie obrazków” (stronie 174)
- „Usuwanie artefaktów i szumu z obrazków JPEG” (stronie 176)
- „Usuwanie tła obrazka” (stronie 177)
- „Wymazywanie obszarów obrazu” (stronie 177)
- „Rozmazywanie i mieszanie kolorów” (stronie 179)

Ulepszanie skanowanych obrazków

Istnieje możliwość usunięcia linii ze skanowanych obrazków lub obrazków wideo z przeplotem. Te linie można zastąpić kopiami sąsiednich linii pikseli lub kolorami pochodzącymi z pikseli otaczających. Można również usunąć morę lub szum. Mora jest efektem o kształcie fali powstającym w wyniku nałożenia w tym samym obrazku dwóch rastrów o różnej gęstości. Szum to efekt „śnieżenia” powstający podczas skanowania lub przechwytywania wideo.



Linie na skanowanych obrazkach można usuwać za pomocą filtru Usuń przeplot.

Aby ulepszyć skanowane obrazki

Aby	Wykonaj następujące czynności
Usunąć morę	Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Szum** ▸ **Usuń morę** i określ potrzebne ustawienia. Spowoduje to zastosowanie efektu jako efektu niszczącego. Aby zastosować efekt jako efekt nieniszczący, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Efekty**, a następnie kliknij przycisk **Dodaj efekt** i wybierz **Szum** ▸ **Usuń morę**.
Usuń szum	Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Szum** ▸ **Usuń szum** i określ żądane ustawienia. Spowoduje to zastosowanie efektu jako efektu niszczącego. Aby zastosować efekt jako efekt nieniszczący, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Efekty**, a następnie kliknij przycisk **Dodaj efekt** i wybierz **Szum** ▸ **Usuń szum**.
Usunąć linie	Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Transformuj** ▸ **Usuń przeplot**. Spowoduje to zastosowanie efektu jako efektu niszczącego. Aby zastosować efekt jako efekt nieniszczący, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Efekty**, a następnie kliknij przycisk **Dodaj efekt** i wybierz **Transformacje** ▸ **Usuń przeplot**.

Korekcja czerwonych oczu

Ze zdjęć można usuwać efekt „czerwonych oczu”. Efekt „czerwonych oczu” powstaje, gdy światło lampy błyskowej odbija się od siatkówki oka.



Ze zdjęć można usunąć efekt „czerwonych oczu”.

Aby usunąć efekt „czerwonych oczu”

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Usuwanie efektu „czerwonych oczu”** .

2 W polu **Rozmiar końcówki** wpisz wartość, aby dopasować rozmiar pędzla do wielkości obrazu oka.

3 Kliknij obraz oka, aby usunąć czerwone piksele.

Można również

Zmienić poziom tolerancji	Na pasku właściwości wybierz wartość z listy **Tolerancja**.
Zmienić kształt pędzla	Na pasku właściwości wybierz kształt pędzla z selektora **Kształt końcówki**.
Zmienić przezroczystość pociągnięcia pędzlem	Naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.
Zmienić wtapianie pociągnięcia pędzlem	Naciśnij i przytrzymaj klawisze **Ctrl + Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka wtapiania.
Kontrolować zakres stosowania efektu ślimaka za pomocą nacisku pióra cyfrowego	Kliknij przycisk **Nacisk pióra** na pasku właściwości.

Domyślna wartość w polu **Tolerancja** powoduje usunięcie efektu „czerwonych oczu” w przypadku większości zdjęć; jeżeli jednak trudno jest wyizolować obszar oka, a na twarzy postaci występują czerwone zabarwienia, można zmniejszyć wartość w polu **Tolerancja**, aby rozróżnić czerwień oczu od odcienia skóry.

Narzędzia **Usuwanie efektu „czerwonych oczu”** można używać na obrazkach w następujących trybach kolorów: Z paletą, Lab, RGB i CMYK.

Czerwony obszar oka można szybko powiększyć, klikając narzędzie **Powiększenie** i przeciągając narzędziem w oknie obrazka tak, aby prostokątem powiększania objąć obszar oka.

Rozmiar pędzla można interaktywnie dostosowywać, przytrzymując klawisz **Shift** podczas przeciągania w oknie obrazka.

Usuwanie kurzu i rys

Program Corel PHOTO-PAINT oferuje różne sposoby ulepszania wyglądu obrazka, na którym widoczne są kurz lub rysy. Filtr można zastosować do całego obrazka lub, jeżeli na obrazku występuje jedna lub kilka rys w określonym obszarze, można utworzyć maskę wokół rys i na obszarach edytowalnych zastosować filtr.

Działanie filtru polega na eliminowaniu kontrastu między pikselami, które przekraczają ustawiony próg kontrastu. Istnieje możliwość ustawienia promienia określającego liczbę pikseli, których dotyczyć będą zmiany. Ustawienia zależą od rozmiaru skazy i otaczającego ją obszaru. Przykładowo jeżeli na obrazku na czarnym tle widoczna jest biała rysa o szerokości 1 lub 2 pikseli, można ustawić promień o wielkości 2 lub 3 pikseli i ustawić próg kontrastu wyżej niż w przypadku tej samej rysy na białym tle.

Można również usunąć z obrazka usterki, na przykład ślady rozdarcia, zadrapania, zmarszczki, mieszając ich tekstury i kolory. Tak jak w przypadku korzystania z filtru, wybiera się zakres pikseli potrzebnych do poprawienia obrazka, w zależności od wielkości poprawki i obszaru otaczającego.

Jeżeli rysa lub skaza jest dużych rozmiarów lub występuje w obszarze o zróżnicowanych kolorach i teksturze, takich jak liście na drzewie, lepsze rezultaty można uzyskać, klonując obszary obrazka. Więcej informacji na temat klonowania można znaleźć w sekcji „Klonowanie obszarów obrazu” na stronie 171.

Aby usunąć kurz i rysy z całego obrazka

1. Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Korekcja** ▸ **Kurz i rysy**.
2. Przesuń następujące suwaki:
   - **Promień** — określa zakres pikseli wykorzystywanych do utworzenia efektu. Aby zachować szczegóły obrazka, ustaw możliwie najmniejszą wartość promienia.
   - **Próg** — określa zakres redukcji szumu. Aby zachować szczegóły obrazka, ustaw możliwie największą wartość.



Z obrazka można usunąć kurz i rysy, stosując filtr Kurz i rysy.

Aby usunąć rysy z części obrazka

1. Określ obszar edytowalny obejmujący rysy.
2. Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Korekcja** ▸ **Kurz i rysy**.
3. Przesuń następujące suwaki:

- **Promień** — określa zakres pikseli wykorzystywanych do utworzenia efektu. Aby zachować szczegóły obrazka, ustaw możliwie najmniejszą wartość promienia.
- **Próg** — określa zakres redukcji szumu. Aby zachować szczegóły obrazka, ustaw możliwie największą wartość.



Można usunąć rysę z określonego obszaru, otaczając ją maską przed zastosowaniem filtru Kurz i rysy. Obecność maski wskazuje linia przerywana lub zabarwiona na czerwono nakładka.

Aby określić obszar edytowalny, który obejmuje rysy, można użyć narzędzia **Pędzel maski**. Wybierz końcówkę o rozmiarze szerszym od rysy, tak aby pędzel bez problemu pokrył rysę. Więcej informacji na temat narzędzia **Pędzel maski** można znaleźć w sekcji „Aby zdefiniować obszar edytowalny za pomocą narzędzia Maska odręczna” na stronie 301.

Wtapianie krawędzi obszaru edytowalnego może poprawić wyniki dzięki zmiękczeniu przejścia między naprawionymi obszarami a pierwotnym obrazkiem. Więcej informacji na temat wtapiania można znaleźć w sekcji „Aby wtopić krawędzie obiektu” na stronie 461.

Aby usunąć niedokładności obrazka, mieszając tekstury i kolory

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Pędzel poprawek**.
2. Wybierz końcówkę za pomocą selektora **Kształt końcówki**.
3. Wpisz wartość w polu **Rozmiar końcówki**, aby określić rozmiar końcówki.
4. Wybierz opcję z listy **Siła**, aby ustawić intensywność efektu.
5. Kliknij wskaźnikiem pędzla w oknie obrazka, aby zastosować efekt.



Za pomocą narzędzia Pędzel poprawek można usunąć niedoskonałości z obrazka przez mieszanie tekstur i kolorów.

Można również

Stosować efekt jednocześnie do obiektu i tła	Kliknij przycisk **Scalanie ze źródłem** na pasku właściwości.
Zmienić rozmiar pędzla	Podczas przeciągania w oknie obrazka przytrzymaj klawisz **Shift**. Gdy rozmiar końcówki zmieni się odpowiednio, należy zwolnić klawisz.
Zmienić przezroczystość pociągnięcia pędzlem	Naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.
Zmienić wtapianie pociągnięcia pędzlem	Naciśnij i przytrzymaj klawisze **Ctrl + Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka wtapiania.
Kontrolować zakres stosowania efektu ślimaka za pomocą nacisku pióra cyfrowego	Kliknij przycisk **Nacisk pióra** na pasku właściwości.

Narzędzia **Pędzel poprawek** można używać do obrazków w następujących trybach kolorów: skala szarości, duotone, Lab, RGB i CMYK.

Można szybko wybrać kształt kwadratowego lub okrągłego pędzla, klikając przycisk **Okrągła końcówka** lub przycisk **Kwadratowa końcówka** na pasku właściwości.

Klonowanie obszarów obrazu

Możliwe jest kopiowanie pikseli z jednego obszaru obrazka do drugiego, aby zakryć uszkodzone lub niepożądane elementy obrazka. Można na przykład naprawić rozdarcie lub usunąć osobę z obrazka, stosując sklonowane piksele do obszaru, który ma zostać usunięty. Wybrane elementy obrazka można klonować z myślą o zastosowaniu ich do innego obszaru obrazka lub innego obrazka. W przypadku klonowania obiektu nowo sklonowane obszary są dodawane do aktywnego obiektu. Możliwe jest również tworzenie abstrakcyjnych obrazków w oparciu o piksele pobrane z obrazka oryginalnego.

Podczas klonowania w oknie obrazka widoczne są dwa pędzle: pędzel pikseli źródłowych i pędzel klonowania, który stosuje piksele klonowane z pikseli źródłowych. Na pędzlu pikseli źródłowych wyświetlany jest wskaźnik krzyżowy w celu odróżnienia go od pędzla klonowania. Pędzel pikseli źródłowych przesuwa się wraz z pędzlem klonowania podczas przeciągania wzdłuż obrazka.



Naszyjnik został usunięty za pomocą narzędzia Klonowanie.

Niedoskonałości ze zdjęć można usuwać bez śladu także dzięki nakładaniu na nie fragmentów o podobnej teksturze, dostosowanych kolorem do otaczającego je obszaru. Pędzel punktu źródłowego pobiera fragment tekstury z punktu źródłowego. Pędzel punktu docelowego nakłada pobraną teksturę, dostosowując ją do koloru bezpośredniego otoczenia. Można zresetować punkt źródłowy, a także użyć tego samego punktu źródłowego dla wielu pociągnięć pędzlem.



Z twarzy dziewczyny po lewej usunięto niedoskonałości, nakładając pobraną teksturę.

Aby sklonować obszar obrazka lub obiektu

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Klonowanie**.

2 Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię klonowania a potem typ klonowania.

3 Określ wymagane ustawienia na pasku właściwości.

4 Kliknij obrazek, aby określić punkt źródłowy operacji klonowania.
Jeżeli chcesz zresetować punkt źródłowy, kliknij prawym przyciskiem myszy obszar, który chcesz sklonować.

5 Przeciągnij pędzel klonowania w oknie obrazka, aby zastosować piksele z punktu źródłowego.

Można również

Utworzyć abstrakcyjny obrazek w oparciu o piksele pobrane z punktu źródłowego	Przed przeciągnięciem w oknie obrazka wybierz kategorię **Klonowanie impresjonistyczne** lub **Klonowanie puentylistyczne** w selektorze **Pędzel**.
Utworzyć wiele klonów danego obiektu	Kliknij przycisk **Przełącz składanie** na pasku **Atrybuty pociągnięć** wyświetlanym w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**. Opcja ta jest dostępna tylko dla niektórych narzędzi **Efekt** oraz dla narzędzia **Klonowanie**. Jeżeli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia pędzla**.
Klonować jednocześnie obiekt i tło	Kliknij przycisk **Przełącz scalanie ze źródłem** na pasku **Atrybuty dotknięć** wyświetlanym w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**. Ta opcja dostępna jest tylko wtedy, gdy przycisk **Przełącz składanie** jest wyłączony.

Można również

Klonuj z symetrycznymi deseniami	Przed przeciągnięciem w oknie obrazu kliknij **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Pasek symetrii** i wybierz ustawienia paska **Symetria**. Więcej informacji na temat korzystania z paska **Symetria** można znaleźć w „Aby malować symetrycznymi deseniami” na stronie 354.
Zmienić rozmiar końcówki pędzla	Przytrzymaj naciśnięty klawisz **Shift** i przesuń do lub od punktu środkowego końcówki.
Zmienić przezroczystość pociągnięcia pędzlem	Naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.
Zmienić wtapianie pociągnięcia pędzlem	Naciśnij i przytrzymaj klawisze **Ctrl + Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.
Użyć tego samego punktu źródłowego, co przy ostatnim pociągnięciu pędzlem.	Naciśnij i przytrzymaj klawisze **Shift** + **Alt**, a następnie przeciągnij teksturę w oknie obrazu.
Malować pędzlem tylko linie proste	Podczas przeciągania w oknie obrazka naciśnij i przytrzymaj klawisz **Ctrl**. Aby zmienić kierunek linii prostej (z pionowej na poziomą i odwrotnie), naciśnij i przytrzymaj klawisz **Shift**.
Sklonować fragment obrazka w linii prostej między dwoma kliknięty mi punktami	Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby ustawić punkt źródłowy i rozpocząć klonowanie. Naciśnij i przytrzymaj klawisze **Ctrl + Alt + Shift**, a następnie kliknij w oknie obrazu, aby sklonować fragment obrazka w linii prostej.

Aby retuszować obszary obrazka przy użyciu pobranej tekstury

1 W obszarze przybornika kliknij narzędzie **Klonowanie korygujące**  .

2 Określ wymagane ustawienia na pasku właściwości.

3 Kliknij obraz, aby ustawić punkt źródłowy i pobrać żądaną teksturę.
Jeżeli chcesz zresetować punkt źródłowy, kliknij prawym przyciskiem myszy obszar, z którego chcesz pobrać próbkę.

4 Przeciągnij teksturę na obszar, który chcesz zakryć.

Można również

Użyć tego samego punktu źródłowego, co przy ostatnim pociągnięciu pędzlem.	Naciśnij i przytrzymaj klawisze **Shift** + **Alt**, a następnie przeciągnij teksturę w oknie obrazu.

Można również

Zmienić rozmiar końcówki pędzla	Przytrzymaj naciśnięty klawisz **Shift** i przesuń do lub od punktu środkowego końcówki.
Zmodyfikować atrybuty pędzla	Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia pędzla**, kliknij strzałkę w dół na dostępnych paskach w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** i określ wartości żądanych atrybutów.
Klonuj z symetrycznymi deseniami	Przed przeciągnięciem w oknie obrazu kliknij **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Pasek symetrii** i wybierz ustawienia paska **Symetria**. Więcej informacji na temat korzystania z paska **Symetria** można znaleźć w „Aby malować symetrycznymi deseniami” na stronie 354.
Zwiększyć wydajność pracy z narzędziem	Na pasku właściwości kliknij przycisk **Podgląd w czasie rzeczywistym**, aby go wyłączyć. Efekt wyłączenia podglądu jest widoczny wyłącznie podczas używania dużych końcówek pędzla.

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 lub pociągnięć pędzla. Filtry można również stosować przy użyciu soczewki. Więcej informacji na temat soczewek można znaleźć w sekcji „Tworzenie soczewek” na stronie 209. 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 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.

Aby wyostrzyć zaznaczone obszary za pomocą pociągnięć pędzla

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Efekt** .

2 Na pasku właściwości otwórz selektor **Pędzel**, kliknij pozycję **Wyostrzanie** i wybierz pędzel.

3 Wybierz końcówkę za pomocą selektora **Kształt końcówki**.

4 Wpisz wartość w polu **Rozmiar końcówki**, aby określić rozmiar końcówki.

5 Przeciągnij wzdłuż obszaru obrazka.

Można szybko wybrać kształt kwadratowego lub okrągłego pędzla, klikając przycisk **Okrągła końcówka** lub przycisk **Kwadratowa końcówka** na pasku właściwości.

Przed przeciągnięciem w oknie obrazu możesz zastosować efekt wyostrzający z deseniami symetrycznymi klikając **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Symetria** i wybrać ustawienia paska **Symetria**. Więcej informacji na temat korzystania z paska **Symetria** można znaleźć w „Aby malować symetrycznymi deseniami” na stronie 354.

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. Corel PHOTO-PAINT 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.

Aby usunąć artefakty i szum z obrazka JPEG

- Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Usuń artefakty JPEG**.

Usuwanie tła obrazka

Program Corel PHOTO-PAINT oferuje szereg narzędzi i funkcji ułatwiających usuwanie tła ze zdjęć, w tym **Pracownia wycinków**, narzędzie **Maska zaznaczenia inteligentnego** i narzędzie **Gumka** .

Zobacz poniższy film, aby uzyskać szybkie wprowadzenie do **Pracowni wycinków** i narzędzia **Maska zaznaczenia inteligentnego**.

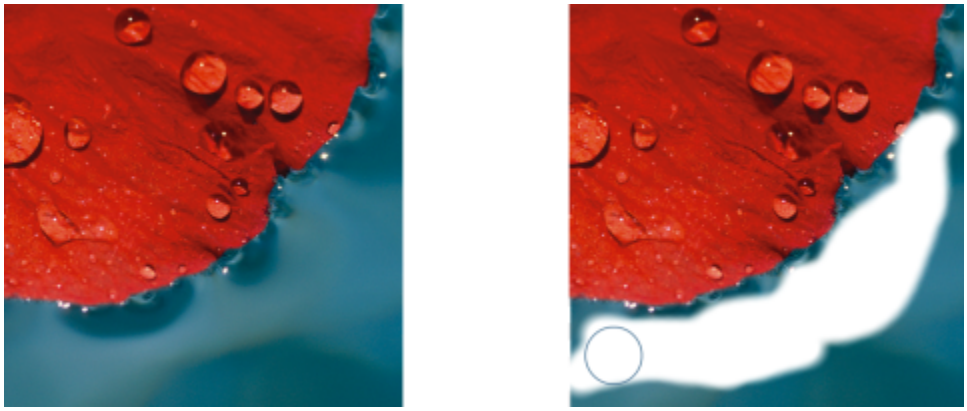
Aby uzyskać więcej informacji na temat **Pracowni wycinków** i narzędzia **Maska zaznaczenia inteligentnego**, zobacz sekcję „Przycinanie obrazów” na stronie 319 i „Definiowanie obszaru edytowalnego na podstawie kształtu lub obszaru” na stronie 303.

Informacje na temat narzędzia **Gumka** można znaleźć w sekcji „Wymazywanie obszarów obrazu” na stronie 177.

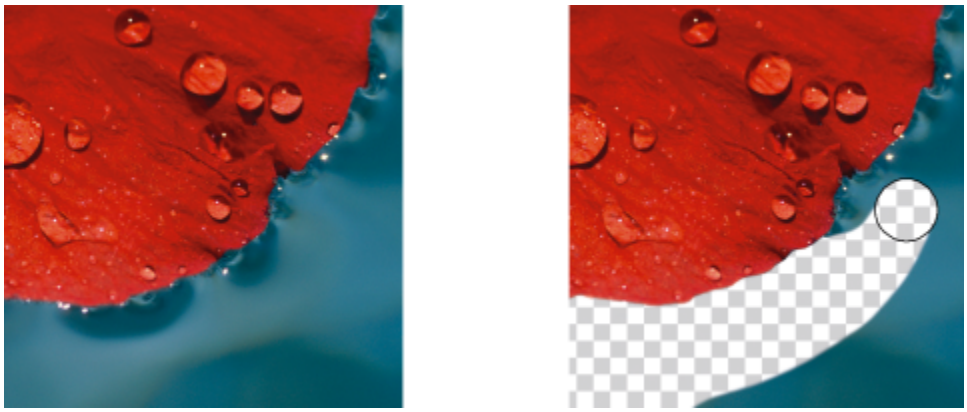
Aby uzyskać informacje na temat różnych narzędzi maskowania, których można użyć do wyodrębnienia i usunięcia tła ze zdjęć, zobacz „Maski” na stronie 297.

Wymazywanie obszarów obrazu

Obrazki i obiekty można edytować, wymazując obszary. Można na przykład wymazać część obiektu, aby zmienić jego kształt lub w większym stopniu odsłonić warstwę znajdującą się poniżej. Można również wymazać obszary tła obrazka lub część ostatniej czynności zastosowanej do obrazka.



Narzędzie Gumka zostało użyte do usunięcia obszarów tła i odsłonięcia koloru tła.



Tło zostało najpierw przekształcone w obiekt, a następnie użyto narzędzia Gumka do usunięcia obszarów tła, przez co stają się one w pełni przezroczyste.

Narzędzia używane do wymazywania mają wiele takich samych ustawień jak pędzle, co oznacza, że można kontrolować ich rozmiar, kształt oraz przezroczystość w celu tworzenia niepowtarzalnych efektów. Przykładowo, można zastosować wypełnienie mapą bitową do całego obrazka, zwiększyć wartość przezroczystości narzędzia wymazywania i utworzyć efekt nakładania, częściowo wymazując wypełnienie (ostatnia wykonana czynność). Obrazek można również wymazać w oparciu o kolor. Kolor tła zastępuje wymazywany kolor pierwszego planu.

Aby wymazać obszary obrazu

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Zaznacz obiekt.
- Zaznacz warstwę tła.

2 Kliknij narzędzie **Gumka** .

3 Określ wymagane ustawienia na pasku właściwości.

4 Przeciągnij wskaźnik myszy przez obszar, który chcesz wymazać.

Usunięcie części obiektu spowoduje odsłonięcie obiektu poniżej lub tła.

Usunięcie tła spowoduje odsłonięcie koloru tła. Aby wymazane obszary były w pełni przezroczyste, najpierw utwórz obiekt z tła, klikając kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Utwórz** ▸ **Z tła**.

Aby zachować kształt obiektu, włącz przycisk **Zablokuj przezroczystość obiektu** w oknie dokowanym **Obiekty**. Jeśli okno dokowane **Obiekty** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**.

Aby interakcyjnie dopasować przezroczystość, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.

Aby interakcyjnie dopasować wtapianie naciśnij i przytrzymaj klawisze **Ctrl + Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka wtapiania.

Aby wymazać z deseniami symetrycznymi, przed przeciągnięciem w oknie obrazu kliknij **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Pasek symetrii** i wybierz ustawienia paska **Symetria**. Więcej informacji na temat korzystania z paska **Symetria** można znaleźć w „Aby malować symetrycznymi deseniami” na stronie 354.

Aby wymazać ostatnią czynność zastosowaną do obrazka

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Cofnij pędzel** .

2 Określ wymagane ustawienia na pasku właściwości.

3 Przeciągnij wskaźnik myszy przez obszar, który chcesz wymazać.

Aby całkowicie wymazać ostatnią czynność, kliknij przycisk **Cofnij** na standardowym pasku narzędzi. Więcej informacji na temat cofania czynności można znaleźć w sekcji „Cofanie i ponawianie” na stronie 109.

Można również wymazać ostatnią czynność zastosowaną do obiektu, ale aby wymazać sam obiekt, należy użyć narzędzia **Gumka** .

Aby interakcyjnie dopasować przezroczystość, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.

Aby interakcyjnie dopasować wtapianie naciśnij i przytrzymaj klawisze **Ctrl + Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka wtapiania.

Aby zastąpić kolor pierwszego planu kolorem tła

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Pędzel zamiany kolorów** .

2 Na pasku właściwości wybierz kształt końcówki z selektora **Kształt końcówki**.

3 Wpisz wartość w polu **Tolerancja**, aby określić tolerancję koloru na podstawie podobieństwa kolorów.

4 W obszarze sterowania kolorem w przyborniku dwukrotnie kliknij próbnik koloru **Pierwszy plan** i wybierz kolor.

5 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Można zaznaczyć kolor pierwszego planu na obrazku, klikając narzędzie **Pipeta** i klikając kolor w oknie obrazka. Wybrany kolor wyświetlany jest w próbniku **Kolor pierwszego planu**.

Można szybko wybrać kształt kwadratowego lub okrągłego pędzla, klikając przycisk **Okrągła końcówka** lub przycisk **Kwadratowa końcówka** na pasku właściwości.

Aby interakcyjnie dopasować przezroczystość, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.

Aby interakcyjnie dopasować wtapianie naciśnij i przytrzymaj klawisze **Ctrl + Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka wtapiania.

Rozmazywanie i mieszanie kolorów

Kolor w obrazku można smużyć, rozmazywać i mieszać. Smużenie daje podobny efekt do przeciągania po mokrej farbie. Rozmazywanie daje taki efekt jak pocieranie palcem po rysunku wykonanym pastelami. Zastosowanie mieszania powoduje wygładzenie przejść między kolorami i zmiękczenie ostrych krawędzi. Można smużyć, rozmazywać lub mieszać kolory na całym obrazku lub na zdefiniowanym obszarze edytowalnym. Więcej informacji na temat definiowania obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Definiowanie obszarów edytowalnych” na stronie 299.



Kształty otaczające gwiazdę zostały zmodyfikowane za pomocą narzędzia Smużenie.

Aby zastosować smużenie, rozmazywanie lub mieszanie kolorów na obrazku

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Efekt** .

2 Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości i wybierz jedną z następujących kategorii pędzli:
- **Smużenie**
- **Rozmazanie**
- **Metamorfoza**

3 Z otwartego selektora **Pędzel** wybierz pędzel.

4 Wybierz końcówkę z selektora **Kształt końcówki** na pasku właściwości.

5 Wpisz wartość w polu **Rozmiar końcówki**, aby określić rozmiar końcówki.

6 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Można również

Zwiększyć efekt pędzla wzdłuż obszaru, unikając wielokrotnego klikania w danym obszarze	Kliknij przycisk **Składanie** na pasku **Atrybuty pociągnięć** wyświetlanym w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**. Opcja ta jest dostępna tylko dla niektórych narzędzi **Efekt** oraz dla narzędzia **Klonowanie**. Jeżeli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia pędzla**.
Stosować efekt jednocześnie do obiektu i tła	Kliknij przycisk **Scalanie ze źródłem** na pasku **Atrybuty dotknięć** wyświetlanym w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**. Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy przycisk **składania** jest wyłączony.
Zmienić przezroczystość pociągnięcia pędzlem	Naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.

Można również

Zmienić wtapianie pociągnięcia pędzlem	Naciśnij i przytrzymaj klawisze **Ctrl + Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka wtapiania.
Stosowanie efektu pędzla ze wzorami symetrycznymi	Przed przeciągnięciem w oknie obrazu kliknij **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Pasek symetrii** i wybierz ustawienia paska **Symetria**. Więcej informacji na temat korzystania z paska **Symetria** można znaleźć w „Aby malować symetrycznymi deseniami” na stronie 354.



Można szybko wybrać kształt kwadratowego lub okrągłego pędzla, klikając przycisk **Okrągła końcówka**  lub przycisk **Kwadratowa końcówka**  na pasku właściwości.



Dostosuj kolor i ton

Aby poprawić jakość obrazka, można poprawić jego kolory oraz tony. Można skorygować przebarwienie, zrównoważyć nadmierną ciemność lub jasność albo zmodyfikować określone kolory.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Narzędzia i efekty dopasowania kolorów” (stronie 183)
- „Okno dokowane Dopasowania” (stronie 185)
- „Histogramy” (stronie 190)
- „Automatyczne dopasowania” (stronie 191)
- „Filtry dopasowujące” (stronie 192)
- „Stosowanie i tworzenie ustawień wzorców dopasowania oraz zarządzanie nimi” (stronie 203)
- „Dopasuj kolory i tony za pomocą efektów pędzla” (stronie 205)
- „Kanały kolorów” (stronie 206)

Narzędzia i efekty dopasowania kolorów

W programie Corel PHOTO-PAINT dostępne są narzędzia oraz filtry znane również jako dopasowania lub efekty dopasowujące służące do edycji kolorów i tonów obrazków. Podczas edycji kolorów i tonów dopasowywane są elementy, takie jak barwa, nasycenie, jaskrawość, kontrast lub intensywność. Filtr dopasowania możesz nałożyć bezpośrednio na obraz, aby edytować kolor i ton całego obrazu. Możesz również zastosować soczewkę, która występuje na oddzielnej warstwie obiektu i może być edytowana bez zmiany oryginalnego obrazu. Informacje na temat soczewek można znaleźć w sekcji „Soczewki” na stronie 209.

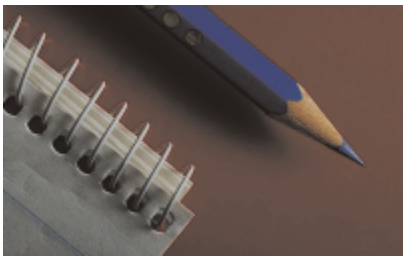
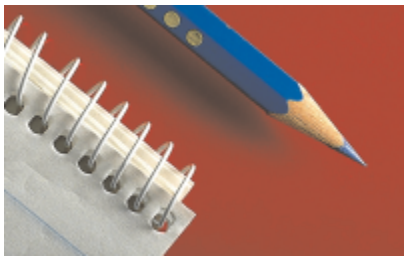
Okno dokowane Dopasowania

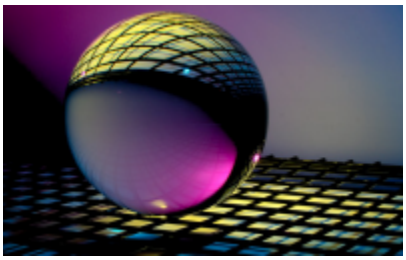
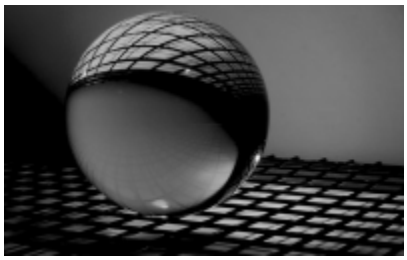
Okno dokowane **Dopasowania** to narzędzie, którego można użyć w pierwszej kolejności, aby dostosować obrazki. Pozwala ono na stosowanie wszystkich korekt w sposób nieniszczący podczas przeglądania zmian w kontekście. Ponadto można użyć trybu dostosowania lokalnego, aby edytować tylko określone obszary obrazka. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Okno dokowane Dopasowania” na stronie 185.

Filtry dopasowujące

Dostęp do wszystkich filtrów dopasowania możesz również uzyskać w menu **Dopasuj**.

W poniższej tabeli przedstawiono filtry, które można stosować w celu dopasowania obrazków.

Aby dopasować	Zastosuj poniższe filtry
	
Naświetlenie, cienie, półcienie i światła	Poziomy automatyczne, Krzywa tonalna, Gamma, Próbka i wynik, Automatyczna krzywa tonalna, Wyrównaj
	
Wszystkie kolory	Balans bieli, Balans kolorów, Mikser kanałów
	
Określone kolory	Selektywna zmiana kolorów, Zamień kolory
	
Blade obrazki o słabym kontraście	Światło, Poziomy

Aby dopasować	Zastosuj poniższe filtry
	
Nasycenie	Barwa-Nasycenie-Jasność, Zmniejsz nasycenie do zera

Niektóre filtry automatycznie poprawiają obrazek, natomiast inne umożliwiają sterowanie procesem dopasowania na różnych poziomach. Przykładowo filtr **Automatyczna krzywa tonalna** powoduje automatyczne dopasowanie zakresu tonalnego we wszystkich kanałach kolorów, natomiast filtr **Krzywa tonalna** umożliwia użytkownikowi wyznaczenie i dopasowanie tonu i koloru za pomocą oddzielnych kanałów kolorów. Filtry bardziej zaawansowane, takie jak **Krzywa tonalna** i **Poziomy**, są precyzyjne i stosując je można skorygować wiele różnych problemów, ale wymaga to praktyki.

Więcej informacji na temat każdego filtru dopasowującego można znaleźć w sekcji „Filtry dopasowujące” na stronie 192.

Pracownia dopasowywania obrazka

Pracownia dopasowywania obrazka została usunięta, a jej ustawienia są teraz dostępne z poziomu filtrów dopasowywania **Balans bieli** i **Światło** w oknie dokowanym **Dopasowania**.

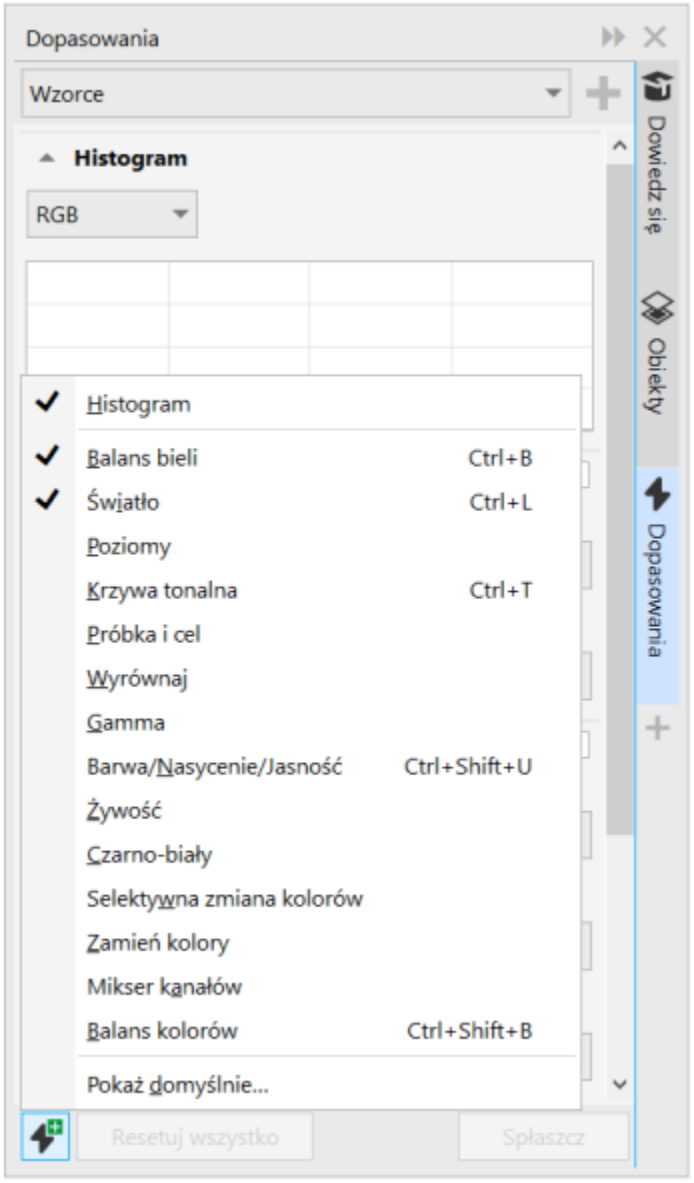
Efekty pędzla

Można korzystać z efektów pędzla do dopasowywania kolorów i tonów obrazków. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Dopasuj kolory i tony za pomocą efektów pędzla” na stronie 205.

Okno dokowane Dopasowania

Okno dokowane **Dopasowania** pozwala na zastosowanie jednego lub kilku dopasowań podczas przeglądania zmian w oknie obrazka. Dopasowania są nieniszczące, dzięki czemu można eksperymentować, aby uzyskać pożądane wyniki poprzez ich pokazanie lub ukrycie.

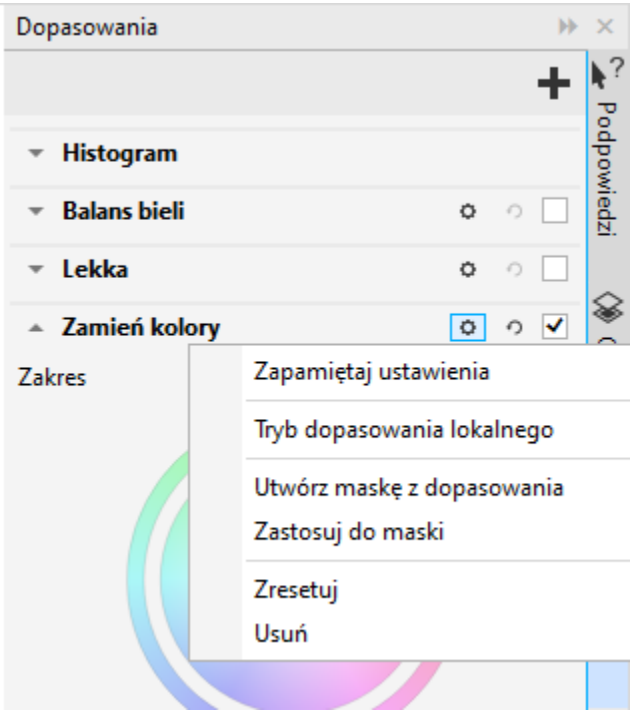
Dopasowania **Histogram**, **Balans bieli** i **Światło** są domyślnie wyświetlane w oknie dokowanym **Dopasowania**, ale więcej dopasowań można dodawać w dowolnym momencie. Można również usunąć dopasowania.



Okno dokowane Dopasowania umożliwia dostęp do często używanych dopasowań.

Okno dokowane **Dopasowania** posiada histogram, który można wykorzystać do oceny i dostosowania koloru i tonu. Na przykład histogram pomaga w wykrywaniu ukrytych szczegółów na zdjęciu zbyt ciemnym z powodu niedoświetlenia (czyli zdjęciu zrobionym przy niedostatecznym świetle). Informacje na temat korzystania z histogramu można znaleźć w sekcji „Histogramy” na stronie 190.

Jeśli efekt dopasowania nie jest zadowalający, można przywrócić jego ustawienia domyślne. Jeśli dopasowanie jest zadowalające, można zapamiętać jego ustawienia, aby można je było zastosować do innego obrazka. Podczas pracy w oknie dokowanym **Dopasowania** masz dostęp do wszystkich narzędzi maski i innych narzędzi edycji, dzięki czemu możesz precyzyjnie dostosować obszary, które chcesz dopasować. Na przykład można zmienić obszar, do którego ma być zastosowane dopasowanie, tworząc maskę i stosując dopasowanie do nowo zdefiniowanego obszaru edytowalnego. Ponadto można utworzyć maskę z obszarów, na których ma wpływ dopasowanie, aby można było ją ponownie użyć podczas stosowania innych dopasowań.



Przycisk Opcje znajdujący się po prawej stronie nazwy dopasowania umożliwia dostęp do dodatkowych funkcji.

Aby zastosować dopasowania tylko do określonych obszarów obrazka, można użyć trybu dopasowania lokalnego, który aktywuje narzędzie **Pędzel maski** i umożliwia zamalowanie problematycznych obszarów. Inne narzędzia maski mogą być również używane w trybie dopasowania lokalnego.



Obrazek z dopasowaniem Światła zastosowanym tylko w określonym obszarze (po prawej)

Jeśli często korzystasz z tych samych dopasowań i chcesz mieć je pod ręką dla każdego obrazka, z którym pracujesz, możesz je domyślnie wyświetlić w oknie dokowanym **Dopasowania**.

Aby zastosować dopasowanie

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz tło — aby zastosować dopasowanie do warstwy tła
- Zdefiniuj obszar edytowalny — aby zastosować dopasowanie do obszaru obrazka

- Wybierz obiekt — aby zastosować dopasowanie do obiektu

2 W oknie dokowanym **Dopasowania** kliknij przycisk **Dodaj dopasowanie** i wybierz dopasowanie.

Jeśli okno dokowane **Dopasowania** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Dopasowania.**

3 Wybierz żądane ustawienia dopasowania.

Można również

Pokazać i ukryć dopasowanie	Włączyć lub wyłączyć pole wyboru znajdujące się po prawej stronie nazwy dopasowania.
Przywrócić ustawienia domyślne dopasowania	Kliknij przycisk **Zresetuj** znajdujący się po prawej stronie nazwy dopasowania.
Zapamiętać ustawienia dopasowania do późniejszego wykorzystania	Kliknij przycisk **Opcje** i kliknij przycisk **Zapamiętaj ustawienia.**
Usunąć dopasowanie z okna dokowanego **Dopasowania**	Kliknij przycisk **Opcje** i kliknij przycisk **Usuń**.

Aby zmienić obszar, do którego ma być zastosowane dopasowanie

1 Za pomocą narzędzia maski określ edytowalny obszar, do którego chcesz zastosować dopasowanie.

2 W oknie dokowanym **Dopasowania** w obszarze dopasowania kliknij kolejno przycisk **Opcje** i **Zastosuj do maski**.



(Po lewej) Do obrazka zastosowano dopasowanie Zamień kolory. (Po prawej) Dopasowanie zostało ograniczone do prostokątnego obszaru edytowalnego.

Aby utworzyć maskę z zastosowanego dopasowania

1 W oknie dokowanym **Dopasowania** kliknij dopasowanie, z którego chcesz utworzyć maskę.

2 Kliknij przycisk **Opcje**, a następnie **Utwórz maskę z dopasowania**.



(Po lewej) Do obrazka zastosowano dopasowanie Zamień kolory. (Po prawej) Z obszarów, do których zastosowano dopasowanie, została utworzona maska.

Aby zastosować lokalne dopasowanie

1 W oknie dokowanym **Dopasowania** przejdź do dopasowania, które ma być zastosowane do określonego obszaru obrazka.

2 Kliknij przycisk **Opcje**, a następnie **Tryb dopasowania lokalnego** .
Narzędzie **Pędzel maski** staje się aktywne.

3 Wybierz żądane ustawienia dopasowania.

4 Zamaluj obszary, które chcesz dopasować.
Aby zastosować dopasowanie w kilku pociągnięciach, kliknij przycisk **Addytywne** na pasku właściwości po pierwszym pociągnięciu.

5 W razie potrzeby dostosuj ustawienia dopasowania.

6 Kliknij przycisk **Pokaż dopasowanie** po prawej stronie przycisku **Opcje** z wciśniętym klawiszemCtrl, aby wyjść z trybu dopasowania lokalnego.

Można również użyć innych narzędzi maski w trybie dopasowania lokalnego, a także poleceń z menu **Maska**, takich jak **Maska z obiektu**, **Maska ze ścieżki**, **Dopełnij maskę**, **Usuń maskę**, **Nakładka maski**, **Markiza maski** oraz **Zastosuj zaznaczenie inteligentne do maski**.

Można również wyjść z trybu dopasowania lokalnego, klikając dowolne narzędzie z wyjątkiem narzędzia**Powiększenie**, **Przesuń** i wszystkich narzędzi maski.

Aby wybrać, które dopasowania mają być domyślnie wyświetlane w oknie dokowanym Dopasowania

1 W oknie dokowanym **Dopasowania** kliknij przycisk **Dodaj dopasowanie** i wybierz pozycję **Pokaż domyślnie**.

2 W oknie dialogowym **Opcje** zaznacz pola wyboru dla dopasowań, które mają być domyślnie wyświetlane w oknie dokowanym **Dopasowania** i kliknij pozycję **OK**.

Kopiowanie i spłaszczanie dopasowań

Można skopiować dopasowania nałożone na obraz lub obiekt i wkleić je do innego obrazu lub obiektu. Kopiowanie i wklejanie dopasowań może być szczególnie przydatne w przypadku obrazów złożonych.

Gdy użytkownik jest zadowolony z wprowadzonych dopasowań, może je spłaszczyć, aby trwale zastosować je do obrazu lub obiektu. Spłaszczenie dopasowań zmniejsza rozmiar pliku obrazu i poprawia działanie niektórych narzędzi, takich jak narzędzie Pędzel.

Aby skopiować dopasowania

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby skopiować dopasowania z obrazu, upewnij się, że nie wybrano żadnych obiektów.
- Aby skopiować dopasowania z obiektu, wybierz obiekt.

2 Kliknij kolejno pozycję **Dopasuj** ▸ **Kopiuj dopasowania**.

3 Kliknij inny obraz lub wybierz inny obiekt.

4 Kliknij kolejno pozycję **Dopasuj** ▸ **Wklej dopasowania**.



Polecenie **Kopiuj dopasowania** jest niedostępne, gdy nie zastosowano żadnych dopasowań.

Polecenie **Wklej dopasowania** jest niedostępne, jeśli nie skopiowano żadnych dopasowań.



Można również kopiować dopasowania z obrazu lub obiektu, klikając je prawym przyciskiem myszy z wciśniętym klawiszem Control i klikając polecenie **Kopiuj dopasowania**.

Można również wkleić dopasowania do innego obrazu lub obiektu, klikając je prawym przyciskiem myszy z wciśniętym klawiszem Control i klikając polecenie **Wklej dopasowania**.

Aby spłaszczyć dopasowania

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby spłaszczyć wszystkie dopasowania nałożone na obraz, upewnij się, że nie wybrano żadnych obiektów.
- Aby spłaszczyć wszystkie dopasowania nałożone na obiekt, wybierz obiekt.

2 W dolnej części okna dokowanego **Dopasowania** (**Okno** ▸ **Okno dokowane** ▸ **Dopasowania**), kliknij przycisk **Spłaszcz**.

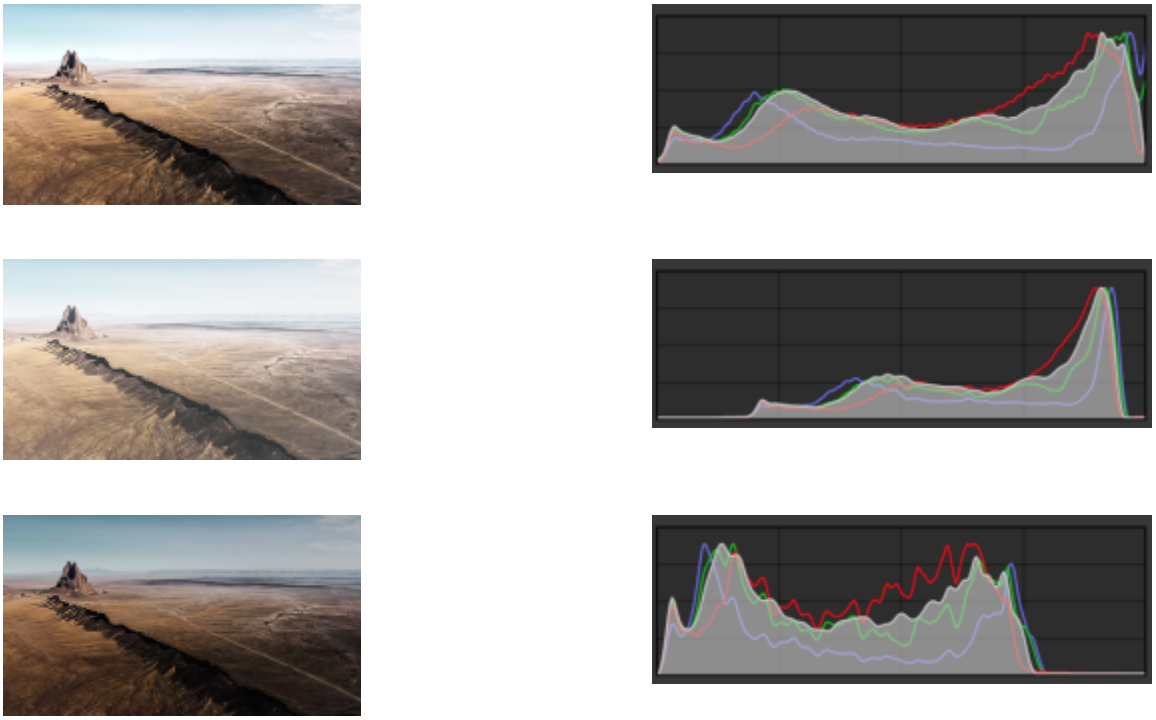
Histogramy

Histogram umożliwia zapoznanie się z zakresem tonalnym 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 to poziomy wykres słupkowy, obrazujący wartości jaskrawości pikseli obrazka na skali od 0 (ciemne) do 255 (jasne). Lewa część histogramu odpowiada cieniom obrazka, część środkowa — półtonom, a strona prawa — światłom. Wysokość poszczególnych słupków pokazuje liczbę pikseli o danej jaskrawości. Przykładowo, duża liczba ciemnych pikseli (lewa strona histogramu) wskazuje, że w ciemnych obszarach obrazu znajdują się szczegóły.

Histogram jest dostępny w oknie dokowanym **Dopasowania** oraz z następującymi filtrami:
- Poziomy (dawniej znany pod nazwą Poprawa kontrastu)
- Wyrównaj (dawniej znany pod nazwą Równoważenie histogramu)

- Próbka i wynik (dawniej znany pod nazwą Balans próbka/wynik)
- Krzywa tonalna



Każde z powyższych zdjęć ma inne naświetlenie: średnie (u góry), zbyt duże (na środku), zbyt małe (u dołu). Histogramy każdego zdjęcia (po prawej) pokazują ilościowy rozkład pikseli, od ciemnych do jasnych. Na zdjęciu o średnim naświetleniu piksele są rozłożone bardziej równomiernie w zakresie tonalnym.

Aby użyć histogramu w oknie dokowanym Dopasowania

1 Kliknij opcję **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Dopasowania.**

2 W obszarze **Histogram** wybierz z listy kanał kolorów, który chcesz wyświetlić.
Domyślnie histogram wyświetla wszystkie kanały kolorów obrazka.

3 Wybierz dopasowanie i ustawienia, które chcesz zastosować.
Za każdym razem, gdy stosowane jest dostosowanie, histogram jest aktualizowany, co ułatwia ocenę wyników.

Automatyczne dopasowania

Menu **Dopasuj** umożliwia szybki dostęp do następujących dopasowań automatycznych: **Poziomy automatyczne** (dawniej znane pod nazwą Automatyczne dopasowanie), **Automatyczna krzywa tonalna** (dawniej znane pod nazwą Automatyczne dopasowanie tonu) i **Zmniejsz nasycenie**. Po zastosowaniu któregokolwiek z tych dopasowań w odpowiedniej sekcji pojawi się okno dokowane **Dopasowania** z dostosowanymi wartościami.

Poziomy automatyczne

Filtr Poziomy automatyczne umożliwia dopasowanie tonu, koloru i kontrastu obrazka, zachowując jednocześnie szczegóły w obszarach cieni i świateł, które ulegają utracie podczas dopasowywania jaskrawości, kontrastu i intensywności obrazka. Dopasowanie jest przeprowadzane na każdym kanale koloru obrazka, powodując zmiany w kolorach i tonach obrazka.





Obrazek oryginalny (po lewej); obrazek po zastosowaniu filtra Poziomy automatyczne (po prawej).

To dopasowanie można zastosować z menu **Dopasuj** i z sekcji **Poziomy** okna dokowanego **Dopasowania**.

Automatyczna krzywa tonalna

Filtr **Automatyczna krzywa tonalna** umożliwia równoważenie cieni, półcieni i świateł przez automatyczną zmianę rozkładu wartości pikseli w całym zakresie tonalnym.

To dopasowanie można zastosować z menu **Dopasuj** i z sekcji **Krzywa tonalna** okna dokowanego **Dopasowania**.

Automatyczne zmniejszanie nasycenia

Filtr **Zmniejsz nasycenie do zera** tworzy obrazek w skali szarości, przy czym nie zmienia trybu kolorów. Filtr **Zmniejsz nasycenie do zera** można na przykład zastosować do zdjęcia kolorowego w celu uzyskania efektu zdjęcia czarno-białego. Spowoduje to automatyczne zmniejszenie nasycenia każdego koloru do zera, usunięcie składowej barwy i zamianę każdego koloru na jego odpowiednik w skali szarości.

To dopasowanie można zastosować z menu **Dopasuj**.

W sekcji **BNJ (barwa, nasycenie i jasność)** okna dokowanego **Dopasowania** można użyć przycisków **Kanał** oraz suwaków **Barwa**, **Nasycenie** i **Jasność**, aby precyzyjnie dopracować rezultat.

Filtry dopasowujące

W programie Corel PHOTO-PAINT dostępnych jest wiele filtrów służących do dopasowywania kolorów i tonów obrazków. Większość filtrów to zaawansowane narzędzia zapewniające większy wpływ na proces korekcji obrazka lub umożliwiające zmianę kolorów dla uzyskania szczególnych efektów. Wszystkie filtry dopasowujące są stosowane w sposób nieniszczący: zawsze można usunąć dopasowania.

Wiele z tych filtrów to jednocześnie typy wzorców soczewek. Więcej informacji na temat używania soczewek można znaleźć w sekcji „Soczewki” na stronie 209.

Lista filtrów dopasowania obejmuje:

- „Balans bieli” (stronie 193)
- „Światło (dawniej znane pod nazwą jaskrawość/kontrast/intensywność)” (stronie 194)
- „Poziomy (dawniej znany pod nazwą Poprawa kontrastu)” (stronie 195)
- „Krzywa tonalna” (stronie 196)
- „Próbka i wynik” (stronie 197)
- „Wyrównaj (dawniej znany pod nazwą Równoważenie histogramu)” (stronie 197)
- „Gamma” (stronie 198)
- „Barwa/Nasycenie/Jasność” (stronie 198)
- „Żywość” (stronie 198)
- „Czarno-biały (dawniej znany pod nazwą Skala szarości)” (stronie 199)
- „Selektywna zmiana kolorów” (stronie 200)
- „Zamień kolory” (stronie 200)
- „Mikser kanałów” (stronie 202)
- „Balans kolorów” (stronie 203)

Balans bieli

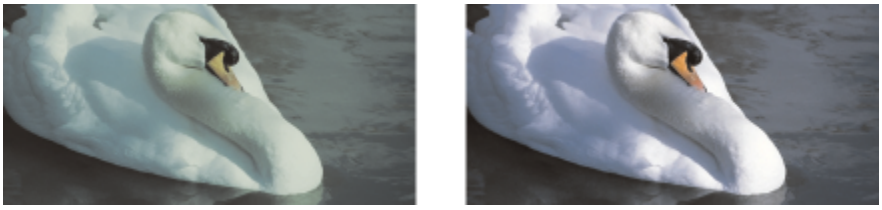
Dopasowanie **Balans bieli** może pomóc w uzyskaniu dokładnych kolorów na zdjęciach, korygując przebarwienia na obrazku. Przebarwienia zwykle wynikają z warunków oświetlenia, w jakich zdjęcie było robione; na ich powstawanie może mieć także wpływ procesor w aparacie fotograficznym lub skanerze.

Aby skorygować przebarwienie

1 Kliknij opcję **Okno ▸ Okna dokowane ▸ Dopasowania.**

2 W obszarze **Balans bieli** okna dokowanego **Dopasowania** przesuń jeden z następujących suwaków:

- 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.



Korekcja przebarwienia. Po prawej widoczna jest jego poprawiona wersja.



Korygowanie przebarwienia

Dostęp do dopasowania **Balans bieli** można też uzyskać z menu **Dopasuj** lub naciskając klawisze **Ctrl** + **B**.

Światło (dawniej znane pod nazwą jaskrawość/kontrast/intensywność)

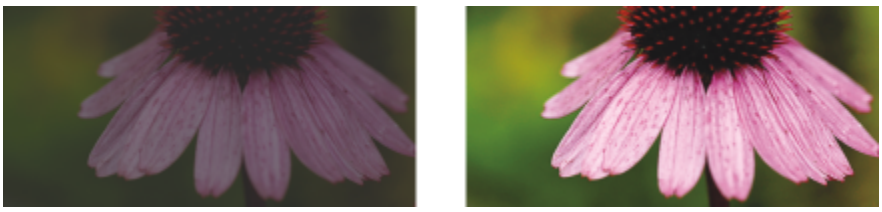
Dopasowania **Światła** pozwalają dopasować jaskrawość i kontrast całego obrazka, a także rozjaśnić lub przyciemnić określone obszary obrazków, takie jak jego światła, cienie i środkowy zakres tonów.

Aby użyć dopasowania Światła

1 Kliknij opcję **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Dopasowania.**

2 W obszarze **Światło** okna dokowanego **Dopasowania** przesuń jeden z następujących suwaków:

- 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**.
- 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.
- Suwak **Intensywność** — umożliwia zwiększanie lub zmniejszanie intensywności kolorów. Zwykle zmianie kontrastu towarzyszy dopasowanie intensywności, gdyż zwiększenie kontrastu może spowodować zanik szczegółów w cieniach i obszarach rozjaśnionych, a zwiększenie intensywności może te szczegóły odtworzyć.



Poprawiając jaskrawość i kontrast obrazka, można wydobyć z niego więcej szczegółów.

- 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.



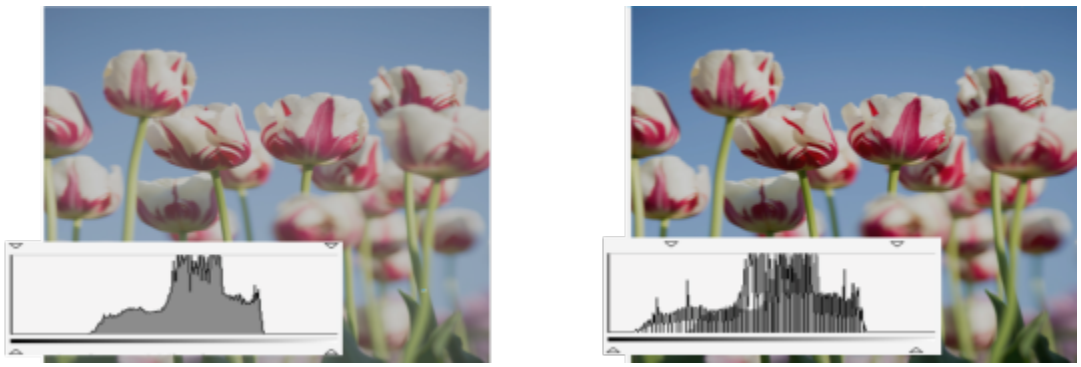
Za pomocą suwaków Światła i Cienie można rozjaśniać lub przyciemniać określone obszary obrazka.

- Suwak **Półcienie** — umożliwia zmianę jaskrawości obszarów w środkowym zakresie tonów obrazka. Po dopasowaniu świateł i cieni można precyzyjnie dopasować obrazek za pomocą suwaka **Półcienie**.

Dostęp do dopasowania **Światło** można też uzyskać z menu **Dopasuj** lub naciskając klawisze **Ctrl** + **L**.

Poziomy (dawniej znany pod nazwą Poprawa kontrastu)

Filtr **Poziomy** umożliwia dopasowanie tonu, koloru i kontrastu obrazka, zachowując jednocześnie szczegóły w obszarach cieni i świateł, które ulegają utracie podczas dopasowywania jaskrawości, kontrastu i intensywności obrazka. Za pomocą interakcyjnego histogramu można rozszerzyć lub ograniczyć wartości jaskrawości, tak aby mieściły się w granicach dopuszczalnych przy drukowaniu. Histogram można również dopasować za pomocą próbki wartości z obrazka.



Obrazek oryginalny (po lewej); obrazek po zastosowaniu Poziomów i rozszerzonym zakresem tonalnym (po prawej).

Aby interaktywnie korzystać z dopasowania Poziomy za pomocą histogramu

1. Kliknij opcję **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Dopasowania.**
2. Kliknij przycisk **Dodaj dopasowanie**, a następnie kliknij pozycję **Poziomy**.
3. Przesuń strzałki **Wyjście** znajdujące się nad histogramem, aby precyzyjnie wyregulować kontrast.
   Aby rozjaśnić ciemne obszary, przesuń lewą strzałkę w prawo.
   Aby przyciemnić jasne obszary, przesuń prawą strzałkę w lewo.
4. Przesuń strzałki **Wejście** znajdujące się poniżej histogramu, aby dopasować cienie i światła.
   Strzałka lewa pozwala zaciemniać obszary cieni. Nowa wartość punktu czerni jest mapowana do wartości wyjściowej dla cieni, która domyślnie wynosi 0.
   Strzałka z prawej strony pozwala rozjaśniać obszary świateł. Nowy punkt bieli jest mapowany do wartości wyjściowej dla świateł, która domyślnie wynosi 255.
5. Przesuń strzałkę **Półcienie** znajdującą się nad histogramem, aby dopasować środkowy zakres tonów.

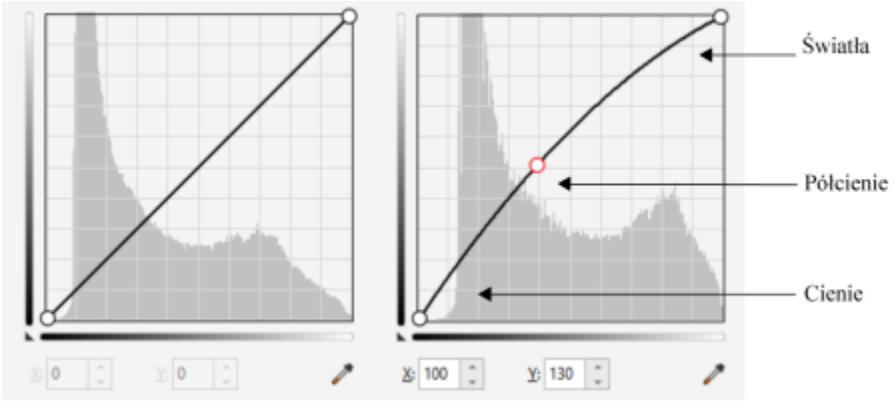
Można również

Dopasować kolor obrazka	Przed dopasowaniem tonu wybierz kanał kolorów z listy **Kanał**.
Dokonać automatycznej redystrybucji pikseli w danym zakresie tonalnym	Kliknij przycisk **Poziomy automatyczne** .
Ustawić punkty czerni i bieli przez zaznaczenie pikseli na obrazku	Kliknij przycisk **Pobierz próbkę koloru z cieni** , aby próbkować obszary cienia lub kliknij przycisk **Pobierz próbkę koloru ze świateł** , aby próbkować obszary światła.

Dostęp do dopasowania **Poziomy** można również uzyskać z menu **Dopasuj**.

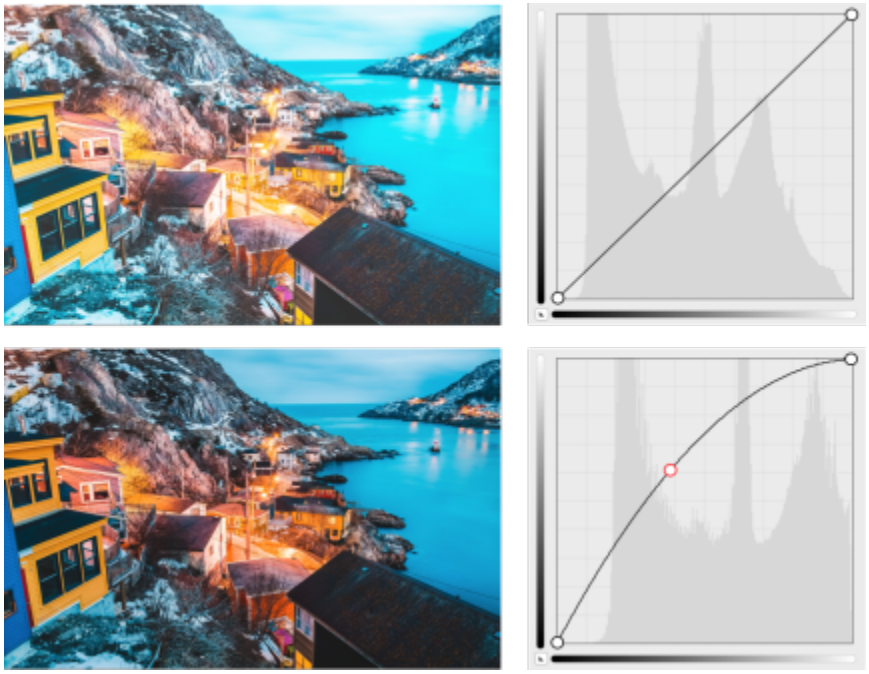
Krzywa tonalna

Filtr **Krzywa tonalna** umożliwia korekcję kolorów i tonów poprzez dopasowanie wybranych kanałów kolorów lub kanału pełnokolorowego (czyli połączonych wszystkich kanałów). Wartości poszczególnych pikseli są rozmieszczane na wykresie krzywej tonalnej i obrazują stopień zrównoważenia cieni (dolna część wykresu), półcieni (środek wykresu) i świateł (górna część wykresu). Oś x wykresu reprezentuje wartości tonalne oryginalnego obrazka lub wartości wejściowe, natomiast oś y wykresu reprezentuje wartości tonalne lub wartości wyjściowe obrazka po dopasowaniach.



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.

Kłopotliwe obszary można skorygować, dodając do krzywej tonalnej węzły i przeciągając krzywą. W celu dopasowania konkretnych obszarów obrazka można użyć narzędzia **Pipeta kolorów (Pobierz próbkę tonu z obrazka)** i zaznaczyć je w oknie obrazka. Następnie, w celu osiągnięcia żądanego efektu, można przeciągnąć węzły wyświetlone na krzywej tonalnej.



Obrazek oryginalny (na górze); obrazek po dopasowaniu zakresu tonalnego (na dole).

Histogram umożliwia zapoznanie się z dopasowanym zakresem tonalnym i ocenę wyników. Więcej informacji na temat histogramów można znaleźć w sekcji „Histogramy” na stronie 190.

Aby precyzyjnie dostosować ustawienia, możesz kliknąć przycisk **Opcje** i wybrać styl z menu **Styl krzywej**. Można na przykład zmodyfikować krzywą za pomocą linii odręcznych lub segmentów linii prostej.

Dostęp do filtra **Krzywa tonalna** można uzyskać także z menu **Dopasuj** lub naciskając klawisze **Ctrl** + **T**.

Próbka i wynik

Filtr **Próbka i wynik** umożliwia przesunięcie zakresu tonalnego obrazka poprzez próbkowanie określonych obszarów obrazka. Próbki można pobrać z obszarów cienia, półcienia oraz podświetlenia i ustawić zakres tonalny przez wybranie koloru z modelu kolorów. Przykładowo, aby zwiększyć zakres tonalny, można pobrać próbkę z obszaru cienia i ustawić kolor odniesienia jako czarny, a następnie pobrać próbkę z obszaru światła i ustawić kolor odniesienia jako biały. Można również dokonać przesunięcia w zakresie tonalnym określonego kanału kolorów. Zakres tonalny wyświetlany jest jako histogram.

Dostęp do tego dopasowania można uzyskać z okna dokowanego **Dopasowania** lub z menu **Dopasuj**.

Wyrównaj (dawniej znany pod nazwą Równoważenie histogramu)

Filtr **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.



Dostęp do tego dopasowania można uzyskać z okna dokowanego **Dopasowania** lub z menu **Dopasuj**.

Gamma

Filtr **Gamma** umożliwia wydobycie szczegółów na mało kontrastowych obrazkach w sposób nie powodujący znaczącej zmiany w cieniach i światłach. W wypadku tego filtru korekcja tonalna obrazka oparta jest na różnym postrzeganiu tonów w zależności do otaczającego obszaru. 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, mimo że wartości jaskrawości w obu wypadkach będą identyczne. Filtr **Gamma** wpływa na wszystkie wartości kolorów w obrazku, jednak jego funkcja jest oparta na krzywej, dlatego największe zmiany zachodzą w zakresie półcieni.



Dostęp do tego dopasowania można uzyskać z okna dokowanego **Dopasowania** lub z menu **Dopasuj**.

Barwa/Nasycenie/Jasność

Filtr **Barwa-Nasycenie-Jasność** umożliwia zmianę wartości barwy, nasycenia i jasności obrazka lub kanału. Barwa reprezentuje kolor, nasycenie reprezentuje głębię lub intensywność koloru, a jasność reprezentuje ogólny procentowy udział bieli w kolorach obrazka.



Dostęp do tego dopasowania można uzyskać z okna dokowanego **Dopasowania**, menu **Dopasuj** lub naciskając klawisze **Ctrl** + **Shift** + **U**.

Żywość

Filtr **Żywość** umożliwia zwiększanie nasycenia obrazka RGB bez obcinania lub „prześwietlania” obrazka. 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.



Zdjęcie przed zastosowaniem (po lewej) i po zastosowaniu (po prawej) filtru Żywość.

Dostęp do tego dopasowania można uzyskać z okna dokowanego **Dopasowania** lub z menu **Dopasuj**.

Czarno-biały (dawniej znany pod nazwą Skala szarości)

Filtr **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. Ponadto można skorzystać z opcji podziału tonalnego w celu izolowania cieni i świateł obrazu, co umożliwia oddzielną regulację barwy i nasycenia poszczególnych cech obrazu.



Zdjęcie przed zastosowaniem (po lewej) i po zastosowaniu (po prawej) filtru Czarno-biały.

Dostęp do tego dopasowania można uzyskać z okna dokowanego **Dopasowania** lub z menu **Dopasuj**.

Selektywna zmiana kolorów

Filtr **Selektywna zmiana kolorów** umożliwia modyfikowanie koloru poprzez zmianę procentowego udziału składowych kolorów rozbarwianych (wartości CMYK) w spektrum kolorów (czerwonych, żółtych, zielonych, niebieskozielonych, niebieskich i purpurowych). 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.

Dostęp do tego dopasowania można uzyskać z okna dokowanego **Dopasowania** lub z menu **Dopasuj**.

Zamień kolory

Filtr **Zamień kolory** umożliwia zastąpienie kolorów obrazka, obszaru edytowalnego lub obiektu. Po wybraniu koloru, który ma zostać zastąpiony, aplikacja automatycznie wybiera również zakres podobnych kolorów do zastąpienia. Można wybrać oryginalne i zastępcze kolory z obrazka lub z selektora kolorów.

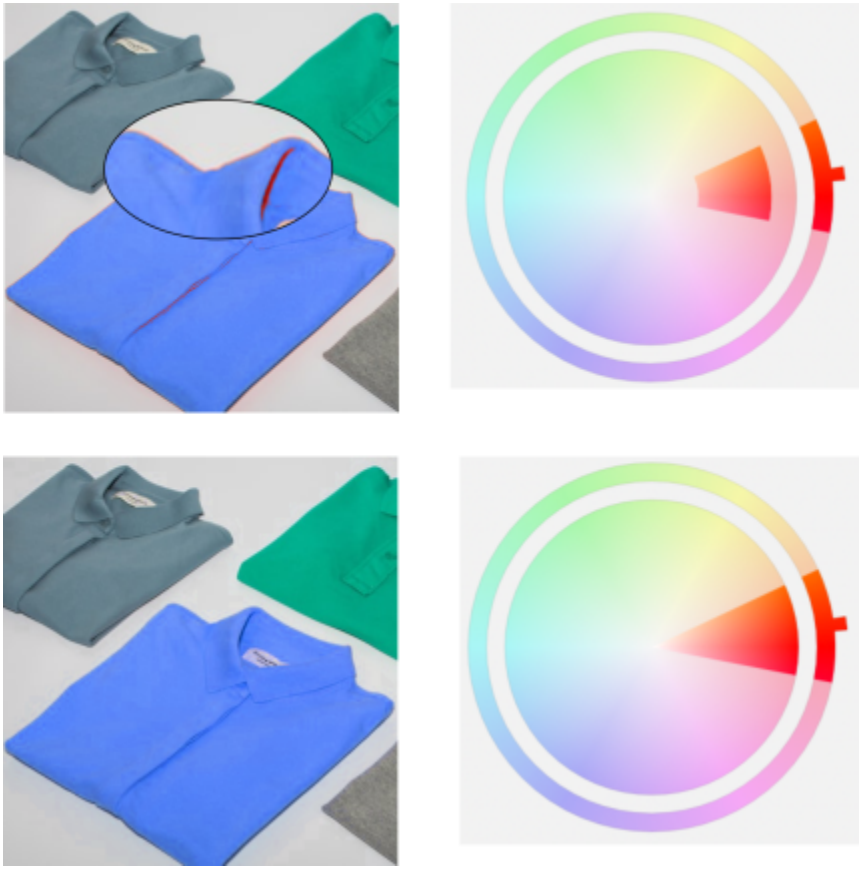


Dopasowanie Zamień kolory zostało zastosowane w celu zastąpienia czerwieni kolorem purpurowym.

Aby dodać lub usunąć kolory z zaznaczenia, można dostosować zakres odcieni i nasycenia. Można również wybrać i zastąpić jeden kolor na obrazku. Aby zapobiec nagłym zmianom kolorów, można wygładzić przejście pomiędzy wybranymi i niewybranymi pikselami. Dla nowego koloru można również ustawić barwę, nasycenie i jasność.



Z obrazka został wybrany kolor pomarańczowy.



Kolor pomarańczowy w koszuli jest zastępowany niebieskim, ale nadal pozostają niektóre pomarańczowe i czerwone kolory (na górze). Zakres nasycenia jest regulowany w celu wybrania i zastąpienia tych kolorów (na dole).

Aby zamienić kolory

1. Kliknij opcję **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Dopasowania.**
2. Kliknij przycisk **Dodaj dopasowanie** i kliknij **Zamień kolory**.
3. W obszarze **Oryginał** kliknij narzędzie pipeta i pobierz próbkę kolor bazowy z obrazka lub wybierz kolor z selektora kolorów.

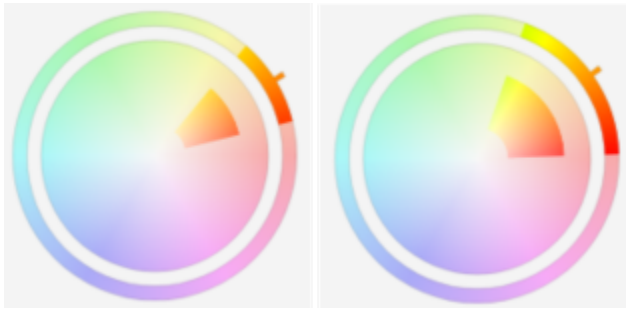
Element sterujący **Zakres** pokazuje zakres wybranych kolorów.

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.
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**.
Ustawić barwę, nasycenie i poziom jasności koloru wyjściowego	Przesuń odpowiednio suwaki **Barwa**, **Nasycenie** i **Jasność**.



Dopasować wybrany zakres odcieni

Dostęp do tego dopasowania można uzyskać także z menu **Dopasuj**.

Mikser kanałów

Aby zrównoważyć kolory w obrazku można mieszać kanały kolorów. Przykładowo, jeżeli obrazek zawiera zbyt dużo czerwonego, aby polepszyć jego jakość można w trybie RGB dopasować kanał czerwony. Więcej informacji na temat mieszania kanałów można znaleźć w sekcji „Kanały kolorów” na stronie 206.

Dostęp do tego dopasowania można uzyskać z okna dokowanego **Dopasowania** lub z menu **Dopasuj**.

Balans kolorów

Filtr **Balans kolorów** umożliwia dopasowanie balansu kolorów obrazka poprzez przesuwanie kolorów w ramach dopełniających się par wartości kolorów podstawowych RGB i dodatkowych CMY. Ta metoda jest użyteczna podczas poprawiania przebarwień. Aby ograniczyć na przykład ilość czerwieni na fotografii, można przesunąć wartości kolorów od czerwonego do niebieskozielonego.

Można również zastosować przesunięcia kolorów do cieni, półtonów i świateł niezależnie, co daje więcej możliwości dopasowania kolorów. Na przykład można przesunąć cienie na kolor niebieski, a światła na pomarańczowy. Ponadto można użyć narzędzia Pipeta koloru neutralnego, aby wybrać kolor, który powinien być neutralnie szary, a filtr automatycznie usunie kolor z pikseli w zaznaczeniu.



Dostęp do tego dopasowania można uzyskać z okna dokowanego **Dopasowania**, menu **Dopasuj** lub naciskając klawisze **Ctrl** + **Shift** + **B**.

Stosowanie i tworzenie ustawień wzorców dopasowania oraz zarządzanie nimi

Nieniszczące wzorce dopasowania umożliwiają łatwe dostosowanie kolorów i tonów obrazów. Można stosować i tworzyć wzorce dopasowania wielu filtrów, a także organizować wzorce w kategorie niestandardowe lub przypisywać je do domyślnych kategorii czarno-białych, kolorowych i tonowych.

Stosowanie wzorców dopasowania

Dostępne w oknie dokowanym **Dopasowania** wzorce dopasowania umożliwiają szybkie dostosowanie koloru i tonów obrazów w sposób nieniszczący. Miniatury stylów dynamicznego wzorca zapewniają wizualny podgląd bezpośredniego efektu na obrazie, ułatwiając wybór spośród dostępnych stylów.

Zarządzanie wzorcami dopasowania

Selektor **Wzorce** umożliwia zarządzanie listą wzorców dopasowania. Można na przykład zmienić nazwę wzorców dopasowania, a także usunąć wzorce dopasowania z listy. Jeżeli wzorzec dopasowania przestał działać, ponieważ folder, w którym się znajduje został przeniesiony, można przejść do nowej lokalizacji w celu przywrócenia łącza.

Aby z łatwością odnaleźć wzorce dopasowania, można oznaczyć je jako ulubione. Dodatkowo można wyświetlać i zmieniać właściwości wzorca dopasowania. Można na przykład zmienić jego nazwę i kategorię. Gdy wzorzec dopasowania nie jest już potrzebny, można go usunąć. Można również ponownie zindeksować folder zawierający wzorce dopasowania, co jest przydatne w przypadku tworzenia wielu wzorców lub kopiowania ich do innego folderu.

Tworzenie wzorców dopasowania

Po zastosowaniu lub zmodyfikowaniu dopasowania lub wielu dopasowań można utworzyć niestandardowy wzorzec i dodać do niego metadane, takie jak nazwa i kategoria w wybranym języku. Wzorce są zapisywane w specjalnym formacie pliku z rozszerzeniem **.cdss**, w którym przechowywane są informacje o zastosowanych dopasowaniach.

Aby zastosować wzorzec

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz tło — aby zastosować wzorzec do warstwy tła
   - Zdefiniuj obszar edytowalny — aby zastosować wzorzec do obszaru obrazka
   - Wybierz obiekt — aby zastosować wzorzec do obiektu
2. W oknie dokowanym **Dopasowania** otwórz selektor **Wzorce**.

   Jeśli okno dokowane **Dopasowania** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Dopasowania.**
3. Z listy **Wybierz źródło zawartości** wybierz pozycję **Wszystkie wzorce** i kliknij dwukrotnie miniaturę wzorca.

   Pozycje w obszarze **Wszystkie wzorce** zawierają wszystkie dostępne wzorce ze wszystkich kategorii.

Można również

Wybrać inną kategorię wzorca	W selektorze **Wzorce** wybierz jeden z poniższych wzorców z listy **Filtruj zawartość**: • **Bez kategorii** • **Wszystkie kategorie** • **Czarno-biały** • **Kolor** • **Ton**
Dostosować rozmiar miniatur wzorców	W selektorze **Wzorce** przesuń suwak **Rozmiar miniatury**.

Aby zarządzać wzorcami dopasowania

1. W oknie dokowanym **Dopasowania** otwórz selektor **Wzorce**.
2. Z listy **Wybierz źródło zawartości** wybierz jedną z opcji. Elementy w sekcji **Wszystkie wzorce** przedstawiają domyślne wzorce dopasowania dostarczone przez firmę Corel oraz wszelkie niestandardowe wzorce dopasowania dodane przez użytkownika.
3. Aby wyszukać, wpisz słowo kluczowe w polu **Szukaj** i naciśnij klawisz **Enter**.
4. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	**Wykonaj następujące czynności**
Oznaczyć wzorzec jako ulubiony	Kliknij miniaturę prawym przyciskiem myszy i kliknij pozycję **Ulubione**.
Zmienić nazwę wzorca dopasowania w lokalnej bibliotece	Kliknij miniaturę prawym przyciskiem myszy i kliknij pozycję **Właściwości**. W oknie dialogowym **Właściwości** wykonaj jedno z poniższych działań: • Wpisz nową nazwę w polu **Nazwa**. • Wybierz kategorię z listy **Kategoria**, aby dodać wzorzec dopasowania do kategorii.
Usunąć wzorzec dopasowania z biblioteki lokalnej	Kliknij miniaturę prawym przyciskiem myszy i kliknij pozycję **Usuń**.

Aby zaktualizować listę wzorców dopasowania w selektorze Wzorce

1. W oknie dokowanym **Dopasowania** otwórz selektor **Wzorce**.
2. Z listy **Wybierz źródło zawartości** wybierz jedną z opcji. Elementy w sekcji **Wszystkie wzorce** przedstawiają domyślne wzorce dopasowania dostarczone przez firmę Corel oraz wszelkie niestandardowe wzorce dopasowania dodane przez użytkownika.
3. Kliknij przycisk **Opcje**  i wykonaj czynność z poniższej tabeli.

Aby	**Wykonaj następujące czynności**
Przejrzeć lub przeszukać wszystkie elementy w swojej bibliotece **Wszystkie wzorce**	Kliknij pozycję **Powtarzaj przeglądanie**.
Ponownie zindeksować folder	Kliknij pozycję **Zindeksuj folder ponownie**.

Wyświetlić 25 ostatnio używanych wzorców	W polu listy **Wybierz źródło zawartości** wybierz opcję **Ostatnie**.
Wyświetlić ulubione wzorce	W polu listy **Wybierz źródło zawartości** wybierz opcję **Ulubione**.
Sortować wzorce	W polu listy **Wybierz źródło zawartości** wybierz wzorzec w opcji **Cała zawartość** lub alias. Kliknij przycisk **Opcje** i wybierz jedno z następujących poleceń: • **Sortuj według nazwy** sortuje wzorce według ich nazwy i wyświetla je w kolejności alfabetycznej. • **Sortuj według daty utworzenia** sortuje wzorce według daty utworzenia, począwszy od ostatnio utworzonego wzorca. • **Sortuj według daty ostatniej modyfikacji** sortuje wzorce według daty modyfikacji, począwszy od ostatniego zmodyfikowanego wzorca. Wzorce na liście **Ulubione** są sortowane automatycznie według daty oznaczenia ich jako ulubione, począwszy od ostatniego wzorca dodanego do listy **Ulubione**. Wzorce na liście **Ostatnie** są sortowane automatycznie według daty użycia, począwszy od ostatniego użytego wzorca.

Aby utworzyć niestandardowy wzorzec dopasowania

1 W oknie dokowanym **Dopasowania** kliknij przycisk **Utwórz wzorzec** .

2 W oknie dialogowym **Utwórz wzorzec** wpisz nazwę w polu **Nazwa**, wybierz kategorię z listy **Kategoria**, a następnie kliknij opcję **Zapisz**.

Wzorce z biblioteki osobistej zapisywane są domyślnie w folderze **Dokumenty\Corel\Corel Content\Wzorce dopasowania**. Można zmienić domyślną lokalizację, w której zapisywane są wzorce dopasowania. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zmiana lokalizacji treści” na stronie 135.

Dopasuj kolory i tony za pomocą efektów pędzla

Jaskrawość, kontrast, barwę i nasycenie w części obrazka można dopasować przez zastosowanie efektów pędzla. Na przykład w celu rozjaśnienia jednego obiektu na zdjęciu można użyć narzędzia **Jaskrawość**, aby rozjaśnić dany fragment bez oddziaływania na otaczający go obszar.

Można wykorzystać gotowe pędzle lub utworzyć pędzel niestandardowy. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Pędzle niestandardowe” na stronie 356.

Aby dopasować kolory i tony obrazka za pomocą efektów pędzla

1 Zaznacz obiekt lub obrazek tła.

2 W przyborniku kliknij narzędzie **Efekt** .

3 Na pasku właściwości otwórz selektor **Pędzel** i kliknij jedną z następujących kategorii pędzli:
- **Jaskrawość** — umożliwia rozjaśnienie lub przyciemnienie obrazu.
- **Kontrast** — umożliwia zwiększenie lub zmniejszenie kontrastu.

- **Barwa** — umożliwia przesunięcie wszystkich barw na kole kolorów o liczbę stopni określoną w polu **Wielkość**.
- **Zamiana barw** — umożliwia zachowanie jaskrawości i nasycenia oryginalnych kolorów przy jednoczesnym zastąpieniu wszystkich barw bieżącym kolorem farby.
- **Gąbka** — umożliwia zwiększenie lub zmniejszenie nasycenia kolorów.
- **Odcień** — powoduje zabarwienie obrazka bieżącym kolorem farby.
- **Rozjaśnianie/Przyciemnianie** — umożliwia rozjaśnienie (prześwietlenie) lub przyciemnienie (niedoświetlenie) obrazka. Z listy **Typ pędzla** można wybrać wzorzec pędzla Rozjaśniania lub Przyciemniania.

4 Wybierz wzorzec pędzla z selektora **Pędzel**.
Aby dostosować ustawienia pędzla, należy na pasku właściwości określić żądane ustawienia.

5 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Można również

Zwiększyć efekt narzędzia typu pędzel bez wielokrotnego klikania	W oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** kliknij przycisk **Składanie** na pasku **Atrybuty pociągnięć**. Ta opcja jest dostępna tylko dla niektórych narzędzi **Efekt**. Jeżeli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia pędzla**.
Stosować efekt jednocześnie do obiektu i tła	W oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** kliknij przycisk **Scalanie ze źródłem** na pasku **Atrybuty dotknięć**. Opcja ta dostępna jest tylko wtedy, gdy przycisk **Składanie** jest wyłączony.

Kanały kolorów

Kolory i tony obrazka można dopasowywać, wprowadzając zmiany bezpośrednio w kanałach kolorów obrazka. Liczba kanałów kolorów zależy od liczby elementów trybu kolorów skojarzonego z obrazkiem. Na przykład obrazki w trybie czarno-białym, skali szarości, duotone i z paletą mają tylko jeden kanał kolorów, obrazki w trybie RGB i Lab mają trzy kanały, a obrazki w trybie CMYK mają cztery kanały kolorów. Więcej informacji na temat tych modeli kolorów można znaleźć w sekcji „Modele kolorów” na stronie 219. Można użyć dodatkowych kanałów, aby zachować na obrazku kolory dodatkowe. Więcej informacji na temat kanałów kolorów dodatkowych można znaleźć w sekcji „Kanały kolorów dodatkowych” na stronie 236.

Wyświetlanie, mieszanie i edytowanie kanałów kolorów

Kanały kolorów odpowiadają kolorowym elementom obrazka, ale domyślnie w oknie obrazka wyświetlane są jako obrazki w skali szarości. Można jednak wyświetlić je również w odpowiadających im odcieniach, wówczas kanał czerwony jest przedstawiany w odcieniach czerwieni, kanał niebieski w odcieniach niebieskiego itd.

Aby zrównoważyć kolory w obrazku można mieszać kanały kolorów. Przykładowo, jeżeli obrazek zawiera zbyt dużo czerwonego, aby polepszyć jego jakość można w trybie RGB dopasować kanał czerwony.

Kanały kolorów można edytować w ten sam sposób, w jaki edytuje się inne obrazki w skali szarości. Można np. zaznaczać obszary, malować, stosować wypełnienia, efekty specjalne i filtry oraz wycinać i wklejać obiekty.

Rozdzielanie i łączenie obrazków z zastosowaniem kanałów kolorów

Obrazek można podzielić na szereg plików zawierających 8-bitowe obrazki w skali szarości — jeden dla każdego kanału kolorów w danym trybie kolorów. Rozdzielenie obrazka na pliki oddzielnych kanałów umożliwia edycję jednego z nich bez wpływu na pozostałe.

Dla dokonania edycji, przed przekształceniem obrazka w inny tryb lub skojarzeniem kanałów z różnych trybów, należy zapisać informacje o kanale. Na przykład jeśli okazało się, że kolory obrazka RGB są zbyt mocno nasycone, można obniżyć nasycenie, rozdzielając ten obrazek na kanały trybu HSB i zmniejszyć kanał nasycenia (S). Po zakończeniu edycji można je ponownie połączyć w jeden obrazek. Połączenie obrazków nastąpi automatycznie z zastosowaniem równych wartości kolorów.

Obrazek można rozdzielić na następujące kanały kolorów:

Tryb rozdzielenia	Tworzone kanały kolorów
RGB	Czerwony (R), zielony (G), niebieski (B)
CMYK	Niebieskozielony (C), purpurowy (M), żółty (Y) i czarny (K)
HSB	Barwa (H), nasycenie (S) i jaskrawość (B)
HLS	Barwa (H), jasność (L) i nasycenie (S)
YIQ	Luminancja (Y) i dwie wartości chromatyczności (I, Q)
Lab	Luminancja (L), proporcja koloru zielonego do purpurowego (a) i koloru niebieskiego do żółtego (b)

Scalanie kanałów lub obrazków z zastosowaniem obliczeń

Możliwe jest modyfikowanie istniejącego obrazka lub tworzenie nowego obrazka pełnokolorowego przez scalenie danych o kanałach z jednego obrazka z danymi o kanałach z innego. Obliczenia trybu scalania są wykonywane na pikselach i stosowane do określonego kanału, otwartego obrazka lub nowego pliku. Obliczenia można wykorzystać do korekcji obrazków poprzez scalenie kanałów jednego obrazka lub poprzez scalenie dwóch obrazków utworzonych przez rozdzielenie jednego obrazka. Poprzez scalenie różnych obrazków można uzyskać efekt nałożenia. Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Tryby scalania” na stronie 362.

Aby wyświetlić kanały kolorów

- Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Kanały**.



Kanały kolorów można wyświetlać z użyciem odpowiadających im kolorów. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**. Kliknij pozycję **Wyświetlanie** i zaznacz pole wyboru **Zabarw kanały kolorów na ekranie**.

Aby mieszać kanały kolorów

1. Kliknij kolejno **Dopasowanie** ▸ **Mikser kanałów**.
2. Z listy **Model kolorów** wybierz tryb kolorów.
3. Wybierz kanał wyników z listy **Kanał wyników**.
4. Przesuń suwaki w obszarze **Kanały wejściowe**.



Kanały kolorów można mieszać w oknie dokowanym **Dopasowania**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zastosować dopasowanie” na stronie 187.

Aby edytować kanał kolorów

1 W oknie dokowanym **Kanały** kliknij kanał, który chcesz edytować.

Jeśli okno dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Obraz** ▸ **Kanały**.

2 Edytuj obrazek.



Aby wyświetlić edytowany obrazek, można u góry okna dokowanego **Kanały** kliknąć kanał pełnokolorowy.

Aby rozdzielić obrazek z zastosowaniem kanałów kolorów

- Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Rozdziel kanały na**, a następnie kliknij tryb kolorów.



Obrazki w trybach kolorów CMYK i Lab muszą być rozdzielane na własne, oryginalne kanały składowe.

Aby połączyć obrazki z zastosowaniem kanałów kolorów

1 Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Połącz kanały**.
2 W obszarze **Tryb** wybierz opcję trybu koloru.
3 W obszarze **Kanał** wybierz opcję kanału i na liście **Obrazki** kliknij nazwę pliku, aby skojarzyć kanał z plikiem.
4 Powtarzaj krok 3, dopóki wszystkie kanały z obszaru **Kanał** nie zostaną skojarzone z obrazkami z listy **Obrazki**.

Aby scalić kanały kolorów lub obrazki z zastosowaniem obliczeń

1 Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Obliczenia**.
2 W obszarze **Źródło 1** wybierz nazwę pliku z listy **Obrazek**.
3 Wybierz typ kanału z listy **Kanał**.
4 W obszarze **Źródło 2** wybierz nazwę pliku z listy **Obrazek**.
5 Wybierz typ kanału z listy **Kanał**.
6 W obszarze **Przeznaczenie** wybierz nazwę pliku z listy **Obrazek** i typ kanału z listy **Kanał**.
7 W obszarze **Metoda** wybierz z listy metodę scalania.
8 Wpisz wartość w polu **Krycie**.



Tryb scalania określa sposób mieszania kolorów. Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Tryby scalania” na stronie 362.

Polecenie **Obliczenia** jest niedostępne, jeśli obraz zawiera obiekty. Przed wykonaniem obliczeń wszystkie obiekty znajdujące się na obrazku muszą zostać scalone z tłem.



Soczewki

Soczewki umożliwiają wyświetlanie efektów specjalnych, korekcji lub zmian w oddzielnej warstwie obiektów. W niektórych programach soczewki są określane mianem warstw dopasowywania.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Tworzenie soczewek” (stronie 209)
- „Edytowanie soczewek” (stronie 210)
- „Scalanie soczewek z tłem obrazka” (stronie 212)

Tworzenie soczewek

Soczewki umożliwiają podglądanie zmian oraz efektów specjalnych, które mają być zastosowane w obrazku. Po utworzeniu soczewki, zmiany nie są wprowadzane w pikselach obrazka, lecz zostają wyświetlone na ekranie przez soczewkę. Soczewka jest tworzona jako oddzielny obiekt warstwy ponad tłem obrazka, możliwe jest więc wykonanie oddzielnej edycji soczewki i tła obrazka. Po uzyskaniu zamierzonego efektu soczewkę można scalić z tłem obrazka. Po wyeksportowaniu lub wydrukowaniu obrazka widoczne są na nim efekty zastosowanej soczewki.

Tworzona soczewka może pokryć cały obrazek. Można też utworzyć soczewkę z obszaru edytowalnego dowolnej maski. W obrazku można utworzyć dowolną liczbę soczewek i przypisać każdej z nich unikatową nazwę. Aby wprowadzać kolejne modyfikacje określonego obszaru obrazka, można używać wielu soczewek.

Większość efektów specjalnych jest także dostępna jako soczewki. Zastosowanie efektu do soczewki wpływa na wygląd wszystkich obiektów pod soczewką, a zastosowanie efektu nieniszczącego do obiektu wpływa tylko na wygląd wybranego obiektu. Więcej informacji na temat efektów specjalnych można znaleźć w sekcji „Aby zastosować efekt specjalny” na stronie 367.



Zdjęcie mężczyzny to obiekt wycięty z ciemniejszego obrazka. Zastosowano soczewkę do rozjaśnienia obiektu obrazka bez trwałej zmiany obiektu lub tła.

Aby utworzyć soczewkę

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Otwórz obraz — aby utworzyć soczewkę z obrazu
   - Zdefiniuj obszar edytowalny — aby utworzyć soczewkę z maski
2. Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Utwórz** ▸ **Nowa soczewka**.
3. Wybierz kategorię efektów specjalnych z listy po lewej stronie, a następnie kliknij efekt na liście po prawej stronie.
4. Kliknij przycisk **OK**.

   Jeśli zostanie wyświetlone okno dialogowe, dostosuj ustawienia filtra efektu specjalnego .

Po utworzeniu soczewki ikona soczewki zostanie wyświetlona obok nazwy obiektu w oknie dokowanym **Obiekty**.

Aby utworzyć soczewkę, możesz też kliknąć przycisk **Nowa soczewka** w oknie dokowanym **Obiekty**. Jeśli okna dokowanego **Obiekty** nie jest otwarty, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**.

Edytowanie soczewek

Po utworzeniu soczewki można ją edytować. Można na przykład zwiększać lub zmniejszać jej obszar. W celu precyzyjnego dostosowania zmian, które mają zostać zastosowane do obrazu, można zmienić ustawienia efektu specjalnego stosowanego do soczewki lub zmienić przezroczystość soczewki.

Soczewki można zaznaczać i poddawać przekształceniom, tak samo jak obiekty. Więcej informacji na temat wyboru i przekształcania obiektów można znaleźć w sekcji „Praca z obiektami” na stronie 435 i „Transformacje obiektów” na stronie 455.. Można także stosować efekty niszczące z kategorii **3D** i **Zniekształcenie**, aby zmieniać kształt soczewek. Więcej informacji na temat efektów niszczących można znaleźć w sekcji „Stosowanie efektu niszczącego” na stronie 372.

Aby powiększyć obszar soczewki

1. Kliknij narzędzie **Wskaźnik** .
2. Zaznacz soczewkę.
3. Kliknij jedną z następujących opcji:

- Narzędzie **Malowanie**
- Narzędzie **Prostokąt**
- Narzędzie **Elipsa**
- Narzędzie **Wielokąt**
- Narzędzie **Linia**

4 Na pasku właściwości zdefiniuj atrybuty wybranego narzędzia.
Upewnij się, że przycisk **Nowy obiekt** na pasku właściwości jest wyłączony.

5 Przeciągnij wskaźnik myszy nad obszarami, o które chcesz powiększyć obszar soczewki.

Podczas zwiększania obszaru soczewki wartość koloru pierwszego tła lub koloru wypełnienia w skali szarości wpływają na krycie soczewki. Kolor biały powoduje dodanie obszaru do soczewki, natomiast kolor czarny powoduje, że obszar soczewki staje się przezroczysty. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Przezroczystość” na stronie 277.

Domyślnie narzędzia **Prostokąt**, **Elipsa**, **Wielokąt** i **Linia** tworzą nowe obiekty.

Aby zmniejszyć obszar soczewki

1 Kliknij narzędzie **Wskaźnik** .
2 Zaznacz soczewkę.
3 Kliknij narzędzie **Gumka** .
4 Na pasku właściwości zdefiniuj atrybuty narzędzia **Gumka**.
5 Przeciągnij wskaźnik myszy nad obszarami, które mają być usunięte z soczewki.

Edytowanie ustawień efektu zastosowanego do soczewki

1 Kliknij narzędzie **Wskaźnik** .
2 Zaznacz soczewkę.
3 Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Edytuj soczewkę**.
4 Dostosuj ustawienia filtru efektu specjalnego.

Nie można zmieniać właściwości soczewki typu **Zmniejsz nasycenie do zera** ani soczewki typu **Dopełnienie**.

Można także edytować ustawienia efektu zastosowanego do soczewki, klikając ikonę soczewki obok nazwy obiektu w oknie dokowanym **Obiekty** i dostosowując ustawienia filtra efektu specjalnego.

Aby zmniejszyć przezroczystość soczewki

1 Kliknij narzędzie **Wskaźnik** .
2 Zaznacz soczewkę.
3 W oknie dokowanym **Obiekty** wpisz wartość w polu **Krycie**.

Jeśli nie otwarto okna dokowanego **Obiekty**, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**.

Pole **Krycie** jest niedostępne podczas pracy z obrazkami czarno-białymi zapisanymi w formacie 1-bitowym.

Zmiana kształtu soczewki przy użyciu efektu niszczącego

1 Kliknij narzędzie **Wskaźnik** .

2 Zaznacz soczewkę.

3 Kliknij **Efekty** i kliknij efekt z kategorii **3D** i **Zniekształcenie**.

4 Zdefiniuj ustawienia filtru efektów specjalnych.

Scalanie soczewek z tłem obrazka

Aby zastosować modyfikacje soczewki i efekty specjalne do pikseli na obrazku, należy scalić soczewkę z tłem obrazka. Po scaleniu soczewki z obrazkiem zmniejsza się rozmiar pliku i możliwe staje się zapisanie obrazka w formacie innym niż rodzimy format programu. Jeśli obrazek jest zapisywany jako plik w formacie programu Corel PHOTO-PAINT, razem z obrazkiem zapisywane są także soczewki i nie trzeba ich scalać z tłem. Po scaleniu soczewki z tłem obrazka nie można jej już zaznaczyć ani zmodyfikować.

Podczas scalania można natomiast wybrać tryb scalania, aby poprawić ostateczny wynik. Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Tryby scalania” na stronie 362.

Scalanie soczewki z tłem obrazka

1 Kliknij narzędzie **Wskaźnik** .

2 Zaznacz soczewkę.

3 W oknie dokowanym **Obiekty** wybierz tryb scalania z listy **Tryb scalania**.

Jeśli nie otwarto okna dokowanego **Obiekty**, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**.

4 Kliknij **Obiekt** ▸ **Połącz**, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:

- **Połącz obiekty z tłem** — łączy zaznaczoną soczewkę z obrazkiem w tle.
- **Połącz wszystkie obiekty z tłem** — łączy zaznaczoną soczewkę i wszystkie inne obiekty z obrazkiem w tle.

Corel PHOTO-PAINT™ 2024

Obszar zmiany kształtu obrazu

Narzędzia Płyn pozwalają zmienić kształt określonych obszarów obrazka bez modyfikowania jego pozostałej części. Efekt zmiany kształtu może być dowolnie subtelny i intensywny, dzięki czemu narzędzia Płyn są idealne zarówno do retuszowania zdjęć, jak i do tworzenia efektów artystycznych.

Dostęp do tych narzędzi można uzyskać z przybornika i z paska narzędzi **Narzędzia Płyn** (**Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Narzędzia Płyn**).

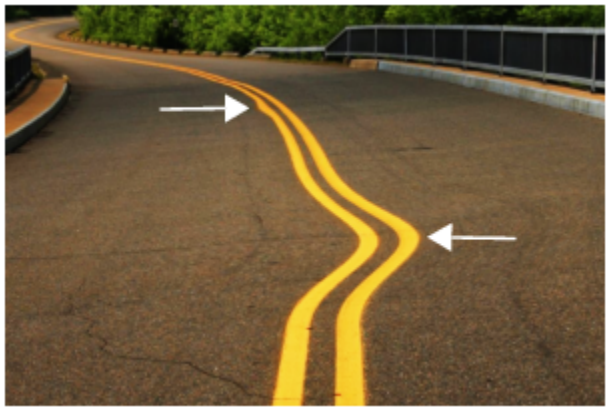
W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Stosowanie smużenia na obszarach obrazka” (stronie 213)
- „Dodawanie efektów ślimaka” (stronie 214)
- „Zmiana kształtu obszarów obrazka przez przyciąganie lub odpychanie pikseli” (stronie 215)

Stosowanie smużenia na obszarach obrazka

Narzędzie **Smużenie** pozwala zastosować efekt smużenia na określonych obszarach obrazu bez modyfikowania jego pozostałej części. Efekt przypomina przeciągnięcie przez obszar mokrego pędzla.

Aby kontrolować efekt smużenia, można ustawić rozmiar końcówki pędzla i siłę efektu. Można też stosować nacisk pióra cyfrowego. Podczas stosowania efektu smużenia pociągnięcia pędzla mogą być szpiczaste lub zaokrąglone.



Smużenie na obszarach obrazka w celu uzyskania subtelnego (na górze) i wyrazistego (na dole) efektu

Aby zastosować smużenie na obszarach obrazka

1 Kliknij narzędzie **Smużenie** w przyborniku.

2 Przeciągnij kursor przez obszar, na którym chcesz zastosować efekt smużenia.

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 obrazka, przytrzymując klawisz **Shift**. Przeciągnij w stronę środka końcówki, aby zmniejszyć jej promień, albo na zewnątrz, aby go zwiększyć.
Ustawić siłę smużenia	Wpisz wartość w polu **Nacisk** na pasku właściwości. Aby dostosować siłę smużenia, możesz też przeciągnąć w oknie obrazka, przytrzymując klawisz opcji **Alt**.
Zastosować efekt smużenia zaokrąglonego	Kliknij przycisk **Smużenie gładkie** na pasku właściwości.
Zastosować efekt smużenia szpiczastego	Kliknij przycisk **Smużenie ostre** na pasku właściwości.
Kontrolować siłę smużenia za pomocą nacisku pióra cyfrowego	Kliknij przycisk **Nacisk pióra** na pasku właściwości.

Różnica między gładkim a ostrym smużeniem jest zauważalna jedynie przy wyższych wartościach ustawienia **Nacisk**.

Dodawanie efektów ślimaka

Na obszarach obrazka można utworzyć efekt ślimaka. Aby dostosować efekt ślimaka, można zmienić rozmiar końcówki pędzla, szybkość stosowania efektu i kierunek ślimaka. Do określenia intensywności efektu ślimaka można też użyć nacisku pióra cyfrowego.



Efekty ślimaka przy różnych rozmiarach końcówki pędzla i w różnych kierunkach

Aby dodać efekt ślimaka

1 Kliknij narzędzie **Ślimak** w przyborniku.

2 Kliknij obrazek i przytrzymaj przycisk myszy do momentu uzyskania odpowiedniego rozmiaru ślimaka.

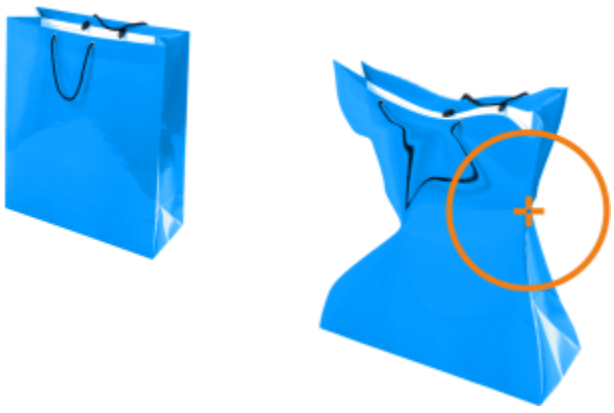
Aby określić położenie i zmienić kształt ślimaka, przeciągnij narzędziem podczas przytrzymywania przycisku myszy.

Można również

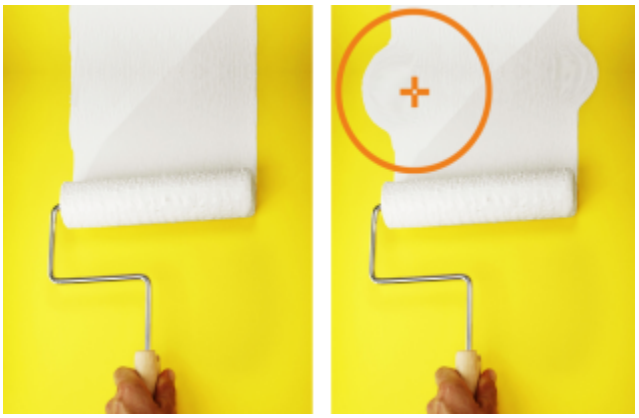
Ustawić rozmiar końcówki pędzla	Wpisz wartość w polu **Rozmiar końcówki** na pasku właściwości. Aby zmienić rozmiar końcówki pędzla, możesz też przeciągnąć w oknie obrazka, przytrzymując klawisz **Shift**. Przeciągnij w stronę środka końcówki, aby zmniejszyć jej promień, albo na zewnątrz, aby go zwiększyć.
Ustawić szybkość stosowania efektu ślimaka	Wpisz wartość z zakresu od 1 do 100 w polu **Szybkość** na pasku właściwości. Aby dostosować szybkość, możesz też przeciągnąć w oknie obrazka, przytrzymując klawisz opcji **Alt**.
Ustawić kierunek efektu ślimaka	Kliknij przycisk **Ślimak w lewo** lub przycisk **Ślimak w prawo** na pasku właściwości
Kontrolować siłę efektu ślimaka za pomocą nacisku pióra cyfrowego	Kliknij przycisk **Nacisk pióra** na pasku właściwości.

Zmiana kształtu obszarów obrazka przez przyciąganie lub odpychanie pikseli

Narzędzia **Płyn - przyciąganie** i **Płyn - odpychanie** pozwalają kształtować obszary obrazka przez przyciąganie lub odpychanie pikseli. Aby kontrolować efekt kształtowania, można ustawić rozmiar końcówki pędzla i szybkość przyciągania lub odpychania pikseli. Można też stosować nacisk pióra cyfrowego.



Używanie narzędzia Przyciąganie do zmiany kształtu obszaru obrazu



Używanie narzędzia Odpychanie do zmiany kształtu obszaru obrazu

Aby zmienić kształt obszaru obrazka przez przyciąganie lub odpychanie pikseli

1 W przyborniku kliknij jedno z następujących narzędzi:
   - **Przyciągaj**
   - **Odpychaj**

2 Kliknij obrazek i przytrzymaj przycisk 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 obrazka, przytrzymując klawisz **Shift**. Przeciągnij w stronę środka końcówki, aby zmniejszyć jej promień, albo na zewnątrz, aby go zwiększyć.
Ustawić szybkość stosowania efektu,	Wpisz wartość w polu **Tempo** na pasku właściwości. Aby dostosować szybkość, możesz też przeciągnąć w oknie obrazka, przytrzymując klawisz opcji **Alt**.
Kontrolować efekt za pomocą nacisku pióra cyfrowego	Kliknij przycisk **Nacisk pióra** na pasku właściwości.

Kolory, wypełnienia i przezroczystości

Kolor **219**

Tryby kolorów **239**

Zarządzanie kolorami **247**

Wypełnienia **265**

Przezroczystość **277**

Znajdź, zarządzaj i zapisuj wypełnienia i przezroczystości **289**



Kolor

Program Corel PHOTO-PAINT 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 obrazka 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.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Modele kolorów” (stronie 219)
- „Głębia kolorów” (stronie 221)
- „Wybieranie kolorów” (stronie 222)
- „Paleta obrazka” (stronie 228)
- „Twórz i edytuj palety kolorów” (stronie 230)
- „Pokaż lub ukryj palety kolorów” (stronie 234)
- „Ustawienia właściwości palet kolorów” (stronie 235)
- „Kanały kolorów dodatkowych” (stronie 236)

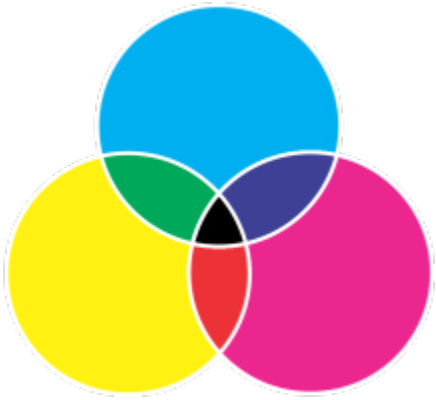
Modele kolorów

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.

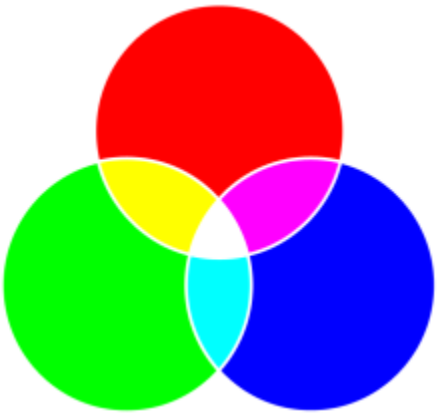


Kolor czarny jest wynikiem połączenia trzech kolorów CMY, z których każdy ma maksymalną intensywność.

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.

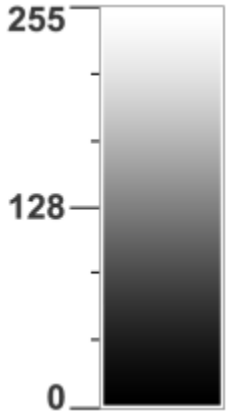
Nasycenie opisuje żywość lub stłumienie koloru. Nasycenie obejmuje wartości w zakresie od 0 do 100 i są to wartości procentowe (im wyższa wartość, tym żywszy kolor). Jaskrawość opisuje ilość bieli w kolorze. Wartości jaskrawości, tak jak wartości nasycenia, zawierają się w zakresie od 0 do 100 i są to 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.

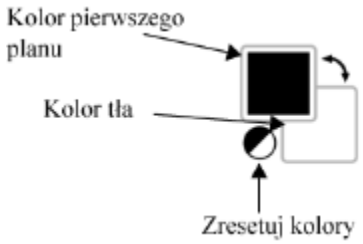
Wybieranie kolorów

Kolory pierwszego planu i tła możesz wybierać z obszaru sterowania kolorem, palet kolorów, przeglądarki kolorów, harmonii kolorów i metamorfozy kolorów lub pobierając próbki kolorów z obrazka.

Informacje na temat stosowania wybranych kolorów można znaleźć w sekcjach „Wypełnienia jednolite” na stronie 265, „Rysowanie i malowanie” na stronie 343 i „Praca z obiektami” na stronie 435.

Obszar sterowania kolorem

W obszarze sterowania kolorem możesz zobaczyć wybrane kolory pierwszego planu i tła oraz wybierać nowe kolory. Kolor pierwszego planu jest do wszystkich narzędzi malowania oraz tekstu podczas pierwszego wpisywania. Kolor tła staje się widoczny po wymazaniu obszarów tła za pomocą narzędzia **Gumka**.



Domyślna paleta kolorów

Paleta kolorów to kolekcja próbników kolorów. W niektórych programach palety kolorów są nazywane „paletami próbników”.

W programie Corel PHOTO-PAINT domyślna paleta kolorów jest oparta na trybie kolorów obrazka. Na przykład jeśli otwarty zostanie obrazek CMYK, w oknie obrazka pojawi się paleta CMYK, a jeśli zostanie otwarty obrazek z paletą, w oknie obrazka pojawi się paleta RGB.

Kolory pierwszego planu, tła i wypełnienia możesz wybierać za pomocą domyślnej palety kolorów, która zawiera kolory z modelu barwnego RGB.

Paleta obrazka

Gdy tworzony jest nowy obrazek, aplikacja automatycznie generuje pustą paletę, tzw. paletę obrazka. Ułatwia to rozeznanie, jakie kolory zostały użyte, gdyż są one przechowywane i można ich użyć ponownie. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Paleta obrazka” na stronie 228.

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.

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 550.

Niestandardowe palety kolorów mogą zawierać kolory z dowolnego modelu kolorów, w tym z palet znajdujących się w bibliotekach 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 sekcji „Twórz i edytuj palety kolorów” na stronie 230.

Próbkowanie kolorów

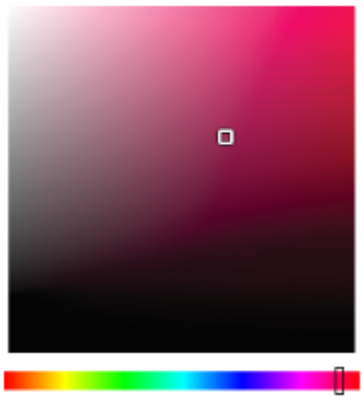
Aby użyć koloru, który występuje już w obiekcie lub obrazku, można pobrać próbkę koloru w celu osiągnięcia dokładnego dopasowania. Domyślnie próbkowany jest pojedynczy piksel z okna obrazka.

W przypadku próbkowania koloru ze zdjęcia, obszar o jednolitym z wyglądu kolorze może być w rzeczywistości delikatnie cieniowany lub symulowany. W takiej sytuacji przydatne jest uśrednienie kolorów pikseli na większym obszarze próbki. Wielkość obszaru próbki można ustawić na 3×3 piksele lub na 5×5 pikseli w wypadku obrazków o wysokiej rozdzielczości. Próbkować można również piksele w zaznaczonym obszarze.

Chcąc próbkować i wykorzystywać większą liczbę kolorów z okna obrazka, można je przechowywać w niestandardowej palecie kolorów. Więcej informacji na temat niestandardowych palet kolorów można znaleźć w sekcji „Twórz i edytuj palety kolorów” na stronie 230.

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 219.



Przykładowa przeglądarka kolorów

Wybieranie kolorów internetowych

Kolorów internetowych można używać do projektowania dokumentów, które zostaną opublikowane w Internecie. Kolory internetowe w programie można definiować za pomocą wartości heksadecymalnych modelu RGB (na przykład: #aa003f).

Kolory niereprodukowalne

Jeśli wybrany kolor nie należy do kolorów drukowalnych drukarki, w programie Corel PHOTO-PAINT można go zastąpić podobnym kolorem, należącym do kolorów drukowalnych drukarki.

Aby wybrać kolor za pomocą obszaru sterowania kolorem

1 Kliknij dwukrotnie jedną z następujących pozycji w obszarze sterowania kolorem w przyborniku:
   - **Próbnik kolorów**pierwszego planu 
   - **Próbnik koloru tła** 
2 Przesuń suwak koloru w górę lub w dół, aby ustawić zakres kolorów wyświetlanych w obszarze wyboru kolorów.
3 Kliknij kolor w obszarze wyboru kolorów.

Można również

Przywrócić domyślne kolory próbników kolorów	Kliknij ikonę **Zresetuj kolory** . Przywrócony zostanie kolor czarny jako kolor pierwszego planu i biały jako kolor tła.
Zamień kolor pierwszego planu i kolor tła	Kliknij strzałkę w prawym górnym rogu obszaru sterowania kolorem.

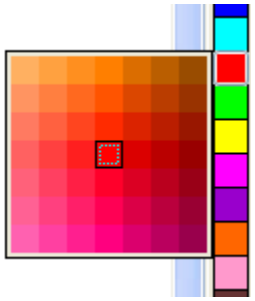
Kolory pierwszego planu i tła możesz wybierać również za pomocą okna dokowanego **Kolor**. Aby otworzyć okno dokowane **Kolor**, kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kolor**.

Aby wybrać kolor za pomocą domyślnej palety kolorów

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybierz kolor pierwszego planu	Kliknij próbnik koloru.
Wybierz kolor złożony	Przytrzymaj klawisz **Ctrl**
Wybrać kolor wypełnienia	Kliknij prawym przyciskiem myszy próbnik koloru.

Wskazując próbnik, można wyświetlić nazwę koloru.

Kolory pierwszego planu i tła możesz wybierać również za pomocą okna dokowanego **Kolor**. Aby otworzyć okno dokowane **Kolor**, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kolor**.



Przykładowa podręczna paleta kolorów

Aby wybrać kolor za pomocą palety kolorów

1. Kliknij dwukrotnie jedną z następujących pozycji w obszarze sterowania kolorem w przyborniku:
   - **Próbnik kolorów pierwszego planu**
   - **Próbnik barw złożonych**
2. Zaznacz opcję **Paleta barw**.

3 Z listy **Paleta** wybierz paletę kolorów.

4 Przesuń suwak koloru w górę lub w dół, aby ustawić zakres kolorów wyświetlanych w obszarze wyboru kolorów.

5 Kliknij kolor w obszarze wyboru kolorów.

Można również

Zamienić kolory	W oknie dokowanym **Kolor** kliknij przycisk **Więcej opcji kolorów** i wybierz opcję **Zamień kolory**. Spowoduje to zamianę koloru **Starego** (bieżącego koloru pierwszego planu lub tła) i **Nowego** (wybranego w obszarze wyboru kolorów).

Każdy próbnik koloru dodatkowego na palecie kolorów oznaczony jest białym kwadracikiem.

Jeśli wybrany kolor nie należy do kolorów drukowalnych drukarki, w programie Corel PHOTO-PAINT można go zastąpić podobnym kolorem, należącym do kolorów drukowalnych drukarki. Więcej informacji można znaleźć w części „Aby zastąpić kolor niereprodukowalny kolorem reprodukowalnym” na stronie 227.Więcej informacji na temat korekcji kolorów można znaleźć w części „Zarządzanie kolorami” na stronie 247.

Używanie jednego modelu kolorów dla wszystkich kolorów na obrazku pozwoli na zachowanie spójności kolorów oraz ułatwi dokładniejsze przewidzenie wyglądu kolorów na ostatecznym wydruku. Więcej informacji na temat dokładnego odtwarzania kolorów można znaleźć w sekcji „Zarządzanie kolorami” na stronie 247.

Dostęp do palet kolorów można także uzyskać w oknie dokowanym **Kolor** klikając przycisk **Pokaż palety kolorów** i wybierając paletę z listy. W przypadku zamkniętego okna dokowanego **Kolor** kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kolor**.

Aby pobrać próbkę koloru

1 Kliknij narzędzie **Pipeta**.

2 Kliknij obraz, aby wybrać kolor pierwszego planu.

Domyślny rozmiar próbki to 1 piksel.

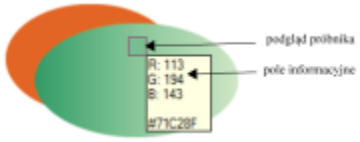
Można również

Zwiększyć rozmiar próbki	Na pasku właściwości kliknij przycisk **3 × 3**.
Zwiększyć rozmiar próbki w przypadku obrazka o wysokiej rozdzielczości	Na pasku właściwości kliknij przycisk **5 × 5**.
Pobrać próbkę koloru z zaznaczonego obszaru	Kliknij przycisk **Wybierz próbkę** na pasku właściwości i przeciągnij wskaźnikiem myszy w oknie obrazka, aby zaznaczyć obszar.
Wybierz kolor złożony	Naciśnij klawisz **Ctrl** i kliknij obraz.

Można również

Wybrać kolor wypełnienia	Kliknij obraz myszki.

W oknie obrazka do narzędzia **Pipeta** jest dołączony podgląd próbnika wraz z polem informacyjnym, w którym wyświetlane są wartości składowych modelu kolorów. W przypadku próbkowania koloru RGB pole informacyjne zawiera również heksadecymalną wartość koloru.



Narzędzie **Pipeta** możesz również uaktywnić, naciskając klawisz **E**. Naciśnij **klawisz spacji**, aby powrócić do poprzednio wybranego narzędzia.

Używając okna dokowanego **Informacje o obrazku**, można również wyświetlić wartości składowych piksela obrazka w danym modelu kolorów, na przykład składowych czerwonej, zielonej i niebieskiej piksela na obrazku RGB, lub jego heksadecymalną wartość koloru. Jeśli nie otwarto okna dokowanego **Informacje o obrazku**, kliknij przycisk **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Informacje**.

Aby wybrać kolor wypełnienia za pomocą przeglądarki kolorów

1. Kliknij dwukrotnie jedną z następujących pozycji w obszarze sterowania kolorem w przyborniku:
   - **Próbnik kolorów pierwszego planu**
   - **Próbnik barw złożonych**
2. Z listy **Model kolorów** wybierz model kolorów.
3. Z listy **Przeglądarki kolorów** wybierz przeglądarkę kolorów.
4. Przesuń suwak koloru.
5. Kliknij kolor w obszarze wyboru kolorów.

Można również

Pobrać próbkę koloru z obrazka	Kliknij narzędzie **Pipeta** i kliknij obrazek lub pulpit.
Zamienić kolory	W oknie dokowanym **Kolor** kliknij przycisk **Więcej opcji kolorów** i wybierz opcję **Zamień kolory**. Spowoduje to zamianę koloru **Starego** (bieżącego koloru pierwszego planu lub tła) i **Nowego** (wybranego w obszarze wyboru kolorów).

Jeśli wybrany kolor nie należy do kolorów drukowalnych drukarki, w programie Corel PHOTO-PAINT można go zastąpić podobnym kolorem, należącym do kolorów drukowalnych drukarki. Więcej informacji można znaleźć w części „Aby zastąpić

kolor niereprodukowalny kolorem reprodukowalnym” na stronie 227.Więcej informacji na temat korekcji kolorów można znaleźć w części „Zarządzanie kolorami” na stronie 247.

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

Kolor wypełnienia możesz wybrać dwukrotnie klikając próbnik **Koloru pierwszego planu** w obszarze sterowania kolorem. W oknie dialogowym **Wybierz wypełnienie** kliknij przycisk **Wypełnienie jednolite** i kliknij przycisk **Edytuj**.

Dostęp do modeli kolorów można również uzyskać w dokowanym **Kolor**, klikając przycisk **Pokaż przeglądarki kolorów** i wybierając model kolorów z listy. W przypadku zamkniętego okna dokowanego **Kolor** kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kolor**.

Aby wybrać kolor internetowy

1. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kolor**.
2. W oknie dokowanym **Kolor** kliknij próbnik koloru **tła** lub **pierwszego planu**, a następnie wybierz opcję Domyślna paleta RGB z listy.
3. 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.

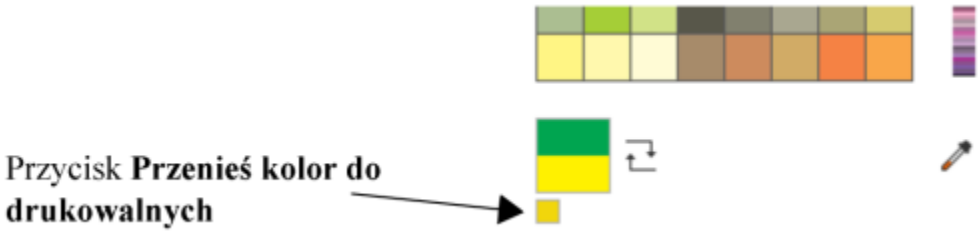
Heksadecymalne wartości kolorów można określać tylko w przypadku kolorów RGB.
Kolor nie zmieni się, jeśli zostanie wpisana nieprawidłowa wartość heksadecymalna.

Heksadecymalne wartości kolorów można zobaczyć na pasku stanu.

Kolory internetowe można także wybrać w oknach dialogowych **Kolor pierwszego planu**, **Kolor tła** lub **Wypełnienie jednolite**. Te okna dialogowe umożliwiają wyświetlanie i kopiowanie heksadecymalnych odpowiedników kolorów spoza modelu RGB.

Aby zastąpić kolor niereprodukowalny kolorem reprodukowalnym

1. Kliknij dwukrotnie jedną z następujących pozycji w obszarze sterowania kolorem w przyborniku:
   - **Próbnik kolorów pierwszego planu**
   - **Próbnik barw złożonych**
2. Wybierz kolor.
3. 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.



Paleta obrazka

Kiedy rozpoczniesz tworzenie nowego obrazu, w lewym dolnym rogu okna obrazu pojawi się zadokowana pusta paleta kolorów, zwana paletą obrazu. Każde użycie koloru na obrazku powoduje automatyczne dodanie tego koloru do palety obrazka. Jeśli jednak użytkownik chce kontrolować, które kolory są dodawane do palety obrazka, można wyłączyć automatyczne aktualizacje i dodawać kolory ręcznie.

W przypadku ręcznego dodawania kolorów można wybrać kolory z palety kolorów, obrazu lub próbnika kolorów. Ponadto można dodawać kolory z importowanego obrazka lub obiektu.



Aby dodać kolory, przeciągnij obiekt do palety obrazu.

Z palety obrazu można usunąć wszystkie niepożądane lub nieużywane kolory pojedynczo lub odświeżając paletę, co pozwala na odświeżenie wszystkich nieużywanych kolorów jednocześnie.

W przypadku otwierania obrazka, który został utworzony w poprzedniej wersji programu Corel PHOTO-PAINT, paleta obrazka nie zawiera żadnych kolorów. Niemniej jednak paletę obrazka można łatwo zbudować, dodając kolory z całego obrazka, obszaru edytowalnego lub zaznaczonego obiektu.

Paletę obrazka można również ukryć.

Aby wyświetlić lub ukryć paletę obrazu

- Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Paleta obrazu**.
  Paleta obrazu znajduje się w lewym dolnym rogu okna aplikacji.

Ukrycie palety obrazu nie powoduje wyłączenia automatycznego dodawania kolorów.

Aby wyłączyć automatyczne dodawanie kolorów do palety obrazu

- W lewym górnym rogu palety obrazu kliknij przycisk palety wysuwanej  , a następnie kliknij kolejno **Paleta** ▸ **Dodaj kolory automatycznie**.

Możesz też wyłączyć automatyczne dodawanie koloru, klikając kolejno **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**, klikając **Paleta kolorów** w lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego, a następnie odznaczając pole wyboru **Automatycznie aktualizuj paletę obrazu**.

Aby dodać kolor do palety obrazka

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać wszystkie kolory z obrazka	W lewym rogu palety obrazu kliknij przycisk palety wysuwanej, a następnie kliknij **Paleta** ▸ **Dodaj kolory z obrazu**.
Dodać kolor z obrazka	Na Palecie obrazu kliknij narzędzie **Pipeta**, a następnie kliknij obraz.
Dodać wiele kolorów z obrazka	Na palecie obrazu kliknij narzędzie **Pipeta**, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Ctrl**, a następnie klikaj obrazek, aż dodasz potrzebne kolory.
Dodać kolory z obiektu za pomocą przeciągania	Przeciągnij obiekt do palety obrazu.
Dodać kolory z obszaru edytowalnego	Zdefiniuj obszar edytowalny. W lewym górnym rogu palety obrazu kliknij przycisk palety wysuwanej, a następnie kliknij **Paleta** ▸ **Dodaj kolory z widocznego**.
Dodać kolory z jednego lub większej liczby obiektów	Zaznacz co najmniej jeden obiekt. W lewym rogu palety obrazu kliknij przycisk palety wysuwanej, a następnie kliknij **Paleta** ▸ **Dodaj kolory z obiektów**.

Kolory z wypełnień postscriptowych nie są obsługiwane.

Aby cofnąć wybór narzędzia **Pipeta**, można nacisnąć klawisz **Esc**.

Aby przenieść próbnik kolorów, można ją przeciągnąć do nowego położenia.

Aby usunąć kolor z palety obrazka

1. Kliknij próbnik koloru na palecie obrazka.
2. W lewym rogu palety obrazu kliknij przycisk palety wysuwanej  i kliknij opcję **Usuń kolor**.

Aby usunąć wszystkie nieużywane kolory z palety obrazu

- W lewym rogu palety obrazu kliknij przycisk palety wysuwanej  , a następnie kliknij kolejno **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 używając kolorów dostępnych w obiekcie, obszarze edytowalnym lub całym obrazku. Do dowolnej palety niestandardowej można również dodawać niestandardowe kolory dodatkowe. 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 pozycje **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Edytor palet**.
2. Kliknij przycisk **Nowa paleta**.
3. W polu wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Zapisz**.
5. W oknie dialogowym **Edytor palet** kliknij przycisk **Dodaj kolor**.
6. 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.

W przypadku przeciągania obrazka do palety obrazka dodanych zostanie tylko pięć dominujących kolorów. Kolory z wypełnień postscriptowych nie są obsługiwane.

Aby utworzyć paletę kolorów z obszaru edytowalnego

1. Zdefiniuj obszar edytowalny.
2. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Utwórz paletę z widocznego obszaru**.
3. Kliknij opcję **Zapisz paletę jako**  .
4. Wpisz nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Zapisz**.

Więcej informacji na temat definiowania obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Definiowanie obszarów edytowalnych” na stronie 299.

Aby utworzyć paletę kolorów z obrazu

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Utwórz paletę z dokumentu**.
2. 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.
Usunąć kolor	W obszarze wyboru kolorów kliknij kolor, a następnie kliknij przycisk **Usuń kolor**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
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.



Możesz usunąć wiele kolorów, przytrzymując klawisz **Shift** lub **Ctrl**, klikając kolory, które chcesz usunąć, a następnie klikając **Usuń kolor**.

Aby zmienić nazwę niestandardowej palety kolorów

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Palety**.
2. W folderze **Moje palety** dwukrotnie kliknij paletę niestandardową.
3. Wpisz nową nazwę i naciśnij klawisz **Enter**.

Aby usunąć niestandardową paletę kolorów

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **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 okno dokowane, które umożliwia szybki dostęp do palet kolorów, w tym Palety obrazu, 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 234.

Aby otworzyć okno dokowane Palety

- Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Palety**.

Aby wyświetlić lub ukryć niestandardową paletę kolorów

1. Otwórz okno dokowane **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 okno dokowane **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 Corel PHOTO-PAINT, 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** okna dokowanego **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 okno dokowane **Palety**.

2 Kliknij przycisk **Utwórz nowy folder**  . Nowy folder pojawi się w folderze **Moje palety**.

3 Wpisz nową nazwę i naciśnij klawisz **Enter**.

Aby przenieść niestandardową paletę kolorów, przeciągnij ją do nowego folderu.

Aby wyciąć lub skopiować niestandardową paletę kolorów

1 Otwórz okno dokowane **Palety**.

2 W folderze **Moje palety** prawym przyciskiem myszy kliknij paletę niestandardową, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:

- **Wytnij**
- **Kopiuj**

Jeżeli chcesz wkleić paletę niestandardową do innego folderu, kliknij ten folder prawym przyciskiem myszy, a następnie kliknij opcję **Wklej**.

Aby skopiować paletę z Bibliotek palet w celu edycji

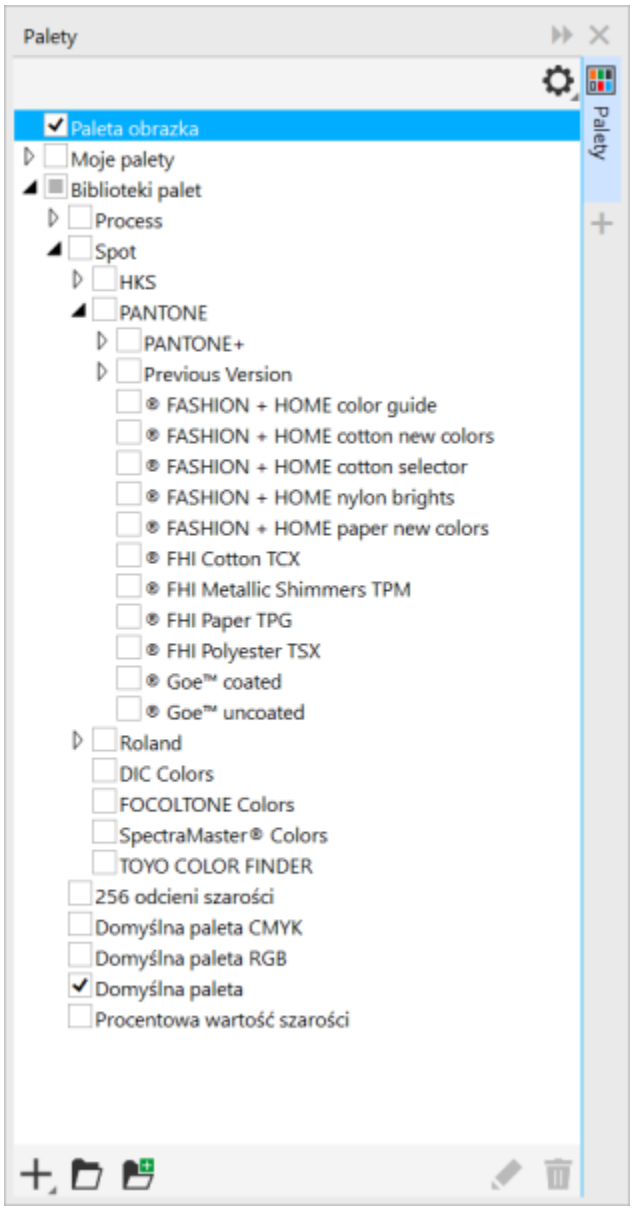
- Otwórz okno dokowane **Palety**, po czym przeciągnij paletę z folderu **Biblioteki palet** do folderu **Moje palety**.

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 okno dokowane **Palety**.

2 W folderze **Biblioteki palet** zaznacz pole wyboru obok nazwy palety kolorów.

Aby wyświetlić palety kolorów dodatkowych lub rozbarwianych

1 Otwórz okno dokowane **Palety**.

2 W folderze **Biblioteki palet** dwukrotnie kliknij jeden z następujących folderów:
- **Kolory dodatkowe**
- **Kolory rozbarwiane**

3 Zaznacz pole wyboru obok nazwy palety kolorów.

Ustawienia właściwości palet kolorów

Palety kolorów można dostosować

Palety kolorów mogą być zadokowane lub pływające. Aby zadokować paletę kolorów, należy ją przyczepić do krawędzi okna aplikacji. Aby odczepić paletę kolorów należy ją odciągnąć od krawędzi okna aplikacji, dzięki czemu można ją swobodnie przemieszczać.

Korzystając z próbników kolorów, prawy przycisk myszy można skonfigurować tak, aby służył do wyświetlania menu kontekstowego albo ustanawiania koloru konturu. Można również dopasować brzeg i rozmiar próbnika kolorów.

Aby zadokować lub odczepić paletę kolorów

- Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zadokować paletę kolorów	Kliknij górną krawędź palety kolorów i przeciągnij ją do krawędzi okna aplikacji, aż pojawi się cienki czarny kontur paska narzędzi.
Odczepić paletę kolorów	Kliknij przerywaną krawędź palety kolorów i odciągnij paletę od krawędzi okna aplikacji.
Zmienić liczbę wierszy w zadokowanej palecie kolorów	Na palecie kliknij przycisk palety wysuwanej ▶, kliknij opcję **Wiersze**, a następnie wybierz opcję z listy.

Aby ustawić działanie prawego przycisku myszy w odniesieniu do próbników kolorów

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**.

2 W lewym oknie okna dialogowego kliknij **Paleta kolorów**.

3 Zaznacz jedno z poniższych pól wyboru:
- **Menu kontekstowe**
- **Ustaw kolor konturu**



Po włączeniu opcji **Ustaw kolor konturu** menu kontekstowe nadal można wyświetlić, przytrzymując prawy przycisk myszy przez co najmniej jedną sekundę w dowolnym miejscu palety kolorów.

Aby dostosować próbniki kolorów

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**.
2. W lewym oknie okna dialogowego kliknij **Paleta kolorów**.
3. Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
   - **Oddzielone odstępami**
   - **Duże próbniki**



Możliwe jest również wyświetlanie nazw kolorów w próbnikach kolorów. W tym celu należy kliknąć przycisk palety wysuwanej ▶ u góry palety kolorów, a następnie kliknąć polecenie **Pokaż nazwy kolorów**.

Kanały kolorów dodatkowych

Kanały kolorów dodatkowych umożliwiają wyświetlanie, edytowanie i zachowywanie informacji o kolorach dodatkowych w plikach. Zarówno w wypadku importowania pliku, w którym użyto kolorów dodatkowych, jak i dodawania kolorów dodatkowych w programie Corel PHOTO-PAINT, kanały kolorów dodatkowych zapewniają zachowanie informacji o kolorach, gdy zawartość pliku zostaje przesłana do urządzenia docelowego. Informacje o kolorze dodatkowym są przechowywane w 8-bitowym kanale skali szarości. Należą do nich informacje na temat koloru dodatkowego, który ma zostać użyty, miejsca naniesienia farby drukarskiej oraz jej gęstości.

Można utworzyć nowy kanał koloru dodatkowego, przypisać mu kolor i nazwę, a następnie dodać zawartość. Na przykład na kanale można wykonywać takie działania, jak malowanie, rysowanie kształtów, stosowanie efektów czy wklejanie treści. Obiekt lub zaznaczenie wklejone do kanału koloru dodatkowego są dodawane jako obszar edytowalny. Obszar edytowalny można modyfikować, zanim zostanie ostatecznie zatwierdzony i wprowadzony do kanału koloru dodatkowego. Więcej informacji na temat modyfikowania obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Maski” na stronie 297.

Gdy wyświetlany jest podgląd obrazka, można wybrać, czy kolory dodatkowe mają mieszać się z kolorami leżącymi poniżej (nadrukowywanie), czy mają je pokrywać. W ten sposób można symulować kryjące lub przezroczyste farby drukarskie.

Można również wybierać, edytować i zmieniać właściwości istniejących kanałów kolorów dodatkowych. Na przykład po otwarciu lub zaimportowaniu obrazka zawierającego kanały kolorów dodatkowych można dokonać edycji zawartości kanału, zmienić jego nazwę lub zmienić jego kolor dodatkowy. Wyświetlając obrazki, można wybrać, czy zawartość kanałów ma być ukryta czy widoczna, albo zmienić porządek kanałów. Kanały kolorów dodatkowych można kopiować między obrazkami, a także usuwać je, gdy nie są już potrzebne.

Zarówno w wypadku tworzenia nowego kanału, jak i edytowania kanału już istniejącego, można dodawać lub wymazywać zawartość kanału, zmieniając kolor używanego narzędzia. Na przykład malowanie czernią powoduje nanoszenie koloru jednolitego, malowanie bielą powoduje wymazywanie koloru, natomiast malowanie szarością powoduje nanoszenie odcienia koloru.

Pracę można zapisać w pliku o formacie CPT, jeśli planowana jest jej dalsza edycja. Można ją również zapisać w pliku o formacie PSD lub wyeksportować do pliku o formacie DCS, PDF lub EPS, jeśli jest gotowa do wydruku.

Aby utworzyć kanał koloru dodatkowego

1. W oknie dokowanym **Kanały** kliknij strzałkę palety wysuwanej ▶ i wybierz polecenie **Nowy kanał koloru dodatkowego**.

   Jeżeli okna dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały**.
2. W oknie dialogowym **Nowy kanał koloru dodatkowego** wybierz kolor z selektora kolorów.
3. Jeśli nazwa kanału ma być inna niż nazwa koloru dodatkowego, w polu **Nazwa** wpisz nazwę kanału.
4. W obszarze **Właściwości tuszu** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Jednolity** — kolory leżące niżej nie będą mieć wpływu na kolor farby drukarskiej, chyba że jej gęstość będzie mniejsza niż 100 procent.
   - **Przezroczysty** — kolory leżące poniżej będą widoczne. Ta opcja umożliwia podgląd nadrukowywania.

5 Włącz jedną z następujących opcji:
- **Kanał pusty** — powstanie pusty kanał (bez naniesionej farby drukarskiej).
- **Wypełnij kolorem** — powstanie kanał wypełniony kolorem farby drukarskiej.

6 Kliknij przycisk **OK**.

W oknie dokowanym **Kanały** nowy kanał koloru dodatkowego zostanie wyświetlony poniżej kanałów dotychczasowych. Nowy kanał koloru dodatkowego będzie widoczny, a pozostałe kanały będą ukryte.



Nowy kanał można również utworzyć, klikając przycisk **Nowy kanał koloru dodatkowego** w oknie dokowanym **Kanały**.

Domyślną paletą kolorów jest paleta Pantone Solid Coated, lecz można użyć innych palet z selektora kolorów, klikając przycisk **Inne**, a następnie w oknie dialogowym **Wybierz kolor** wybierając paletę z listy **Paleta**.

Aby wybrać kanał koloru dodatkowego

- W oknie dokowanym **Kanały** na liście **Kanały** kliknij kanał koloru dodatkowego.
  Gdy kanał zostanie zaznaczony, wokół jego miniatury zostanie wyświetlony czerwony kontur.

  Jeśli okno dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały**.

Aby zmienić właściwości kanału koloru dodatkowego

1 W oknie dokowanym **Kanały** na liście **Kanały** zaznacz kanał koloru dodatkowego.

2 Kliknij przycisk palety wysuwanej ▶ w prawym górnym rogu okna dokowanego i kliknij polecenie **Właściwości kanału**.

3 W oknie dialogowym **Właściwości kanału koloru dodatkowego** wykonaj działania z poniższej tabeli.

Aby	
Zmienić kolor dodatkowy	Wybierz kolor z selektora kolorów.
Zmienić nazwę kanału	Wpisz nazwę w polu **Nazwa**.
Zmienić właściwości farby drukarskiej	W obszarze **Właściwości tuszu** wybierz jedną z następujących opcji: • **Jednolity** — kolory leżące niżej nie będą mieć wpływu na kolor farby drukarskiej, chyba że jej gęstość będzie mniejsza niż 100 procent. • **Przezroczysty** — kolory leżące poniżej będą widoczne. Ta opcja umożliwia podgląd nadrukowywania.



Aby uzyskać dostęp do okna dialogowego **Właściwości kanału koloru dodatkowego**, można również kliknąć dwukrotnie kanał koloru dodatkowego w oknie dokowanym **Kanały**.

Aby wkleić zawartość do kanału koloru dodatkowego

1 Skopiuj obiekt lub zaznaczenie do Schowka.
  Aby skopiować obiekt do innego obrazka, otwórz obrazek, do którego ma zostać wklejona zawartość.

2 W oknie dokowanym **Kanały** zaznacz kanał koloru dodatkowego.

3 Kliknij kolejno **Edycja** ▸ **Wklej Specjalne** ▸ **Na obiekt**.

Zawartość jest widoczna jako obszar edytowalny otoczony maską (wyróżniony kolorową nakładką lub markizą). Jeśli chcesz dokonać edycji tego obszaru, zrób to teraz.

Jeśli chcesz określić jednolitą gęstość atramentu dla obszaru, kliknij prawym przyciskiem myszy czarny (dla jednolitego koloru dodatkowego) lub kliknij prawym przyciskiem myszy odcień szarości (dla tinty), kliknij narzędzie **Wypełnienie** i kliknij obszar edytowalny.

4 Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Usuń**.

Wklejona zawartość zostanie ostatecznie wprowadzona do kanału koloru dodatkowego.

Wymiary i rozdzielczość obrazka wpływają na sposób wklejania informacji o kanałach kolorów między obrazkami. Najlepsze wyniki można uzyskać, gdy kanały kolorów dodatkowych są kopiowane i wklejane między obrazkami o podobnych wymiarach i tej samej rozdzielczości.

Aby wyświetlić lub ukryć kanał koloru dodatkowego

- W oknie dokowanym **Kanały** kliknij ikonę oka obok kanału koloru dodatkowego.

Oko jest zamknięte, gdy zawartość kanału jest ukryta; oko jest otwarte, gdy zawartość kanału jest widoczna.

Jeśli okno dokowane **Kanały** nie jest otwarte **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały**.

Aby zmienić kolejność kanałów kolorów dodatkowych

- W oknie dokowanym **Kanały** na liście **Kanały** kliknij kanał koloru dodatkowego i przeciągnij go do nowego położenia.

Aby skopiować kanał koloru dodatkowego

1 W oknie dokowanym **Kanały** zaznacz kanał koloru dodatkowego do skopiowania.

2 Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Kopiuj**.

3 Otwórz obrazek, do którego chcesz wkleić kanał koloru dodatkowego.

4 Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej**.

Kanał koloru dodatkowego zostanie wyświetlony u dołu listy **Kanały** w oknie dokowanym **Kanały**.

Wymiary i rozdzielczość obrazka wpływają na sposób wklejania informacji o kanałach kolorów między obrazkami. Najlepsze wyniki można uzyskać, gdy kanały kolorów dodatkowych są kopiowane i wklejane między obrazkami o podobnych wymiarach i tej samej rozdzielczości.

Aby usunąć kanał koloru dodatkowego

1 W oknie dokowanym **Kanały** na liście **Kanały** kliknij kanał koloru dodatkowego.

2 Kliknij przycisk **Usuń bieżący kanał**.



Tryby kolorów

Przy zmianie trybu kolorów obrazka na inny, taki jak RGB, CMYK, lub skala szarości, zmieniana jest struktura kolorów i rozmiar obrazka, a także sposób jego wyświetlania i drukowania.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Zmiana trybu kolorów” (stronie 239)
- „Tryb kolorów czarno-biały” (stronie 241)
- „Tryb kolorów z paletą” (stronie 242)
- „Tryb kolorów duotone” (stronie 244)

Zmiana trybu kolorów

W programie Corel PHOTO-PAINT kolory obrazków są definiowane za pomocą trybów kolorów. Monitory komputerów wyświetlają obrazki w trybie kolorów RGB; domyślnie obrazki tworzone w programie Corel PHOTO-PAINT mają tryb kolorów RGB. W zależności od potrzeb możliwe jest przekształcanie obrazków w inne tryby. Zalecane jest na przykład, aby obrazki przeznaczone dla druku z wysoką jakością były w trybie kolorów CMYK. Zdjęcia w Internecie powinny być publikowane w trybie kolorów RGB, a obrazki GIF w trybie koloru z paletą.

Tryby koloru opisywane są za pomocą kolorów składowych oraz głębi bitowej. Na przykład, 24-bitowy tryb kolorów RGB opisywany jest za pomocą kanałów kolorów czerwonego, zielonego i niebieskiego oraz 24-bitowej głębi. Podobnie 32-bitowy tryb kolorów CMYK opisywany jest za pomocą kanałów kolorów niebieskozielonego, purpurowego, żółtego i czarnego oraz 32-bitowej głębi. Każdy kanał ma 8-bitową głębię.

Chociaż różnica między wyświetlanymi na ekranie obrazkami w trybach CMYK i RGB może być niezauważalna, obrazki te znacznie się różnią. Kolory z przestrzeni kolorów RGB obejmują większą część widma widzialnego (mają więcej kolorów drukowalnych) niż kolory z przestrzeni kolorów CMYK. Rozmiar pliku obrazka CMYK jest większy niż obrazka RGB o tych samych wymiarach, ale zawiera kanały niezbędne do drukowania przy użyciu standardowych tuszy.

Przy każdym przekształcaniu obrazka może wystąpić utrata informacji o kolorach. Dlatego też przed zmianą trybu kolorów należy zakończyć edycję obrazu i zapisać go.

Tryby kolorów są oparte na standardowych modelach kolorów wykorzystywanych do cyfrowego opisu, klasyfikacji oraz odtwarzania kolorów. Więcej informacji na temat modeli kolorów CMYK, RGB, HSB oraz skali szarości można znaleźć w sekcji „Modele kolorów” na stronie 219.

Program Corel PHOTO-PAINT obsługuje następujące tryby kolorów:

- Czarno-biały (1 bit)
- Duotone (8 bitów)
- Kolor RGB (24 bitów)
- Kolor CMYK (32 bity)
- Skala szarości (16 bitów)
- NTSC RGB (wideo)
- Skala szarości (8 bitów)
- Z paletą (8 bitów)
- Kolor Lab (24 bity)
- Wielokanałowy
- Kolor RGB (48 bitów)
- PAL RGB (wideo)

Tryby: czarno-biały, z paletą i duotone oferują opcje konwersji. Więcej informacji można znaleźć w sekcji
- „Tryb kolorów czarno-biały” na stronie 241
- „Tryb kolorów z paletą” na stronie 242
- „Tryb kolorów duotone” na stronie 244



Oryginał RGB



Przekształcony w tryb CMYK



Przekształcony w tryb koloru Z paletą



Przekształcony w tryb wielokanałowy



Przekształcony w tryb czarno-biały



Przekształcony w tryb skali szarości

Aby zmienić tryb kolorów obrazka

- Kliknij menu **Obrazek**, a następnie kliknij jedno z następujących poleceń:
  - **Przekształć w skalę szarości (8 bitów)**
  - **Przekształć w kolory RGB (24 bity)**
  - **Przekształć w kolory CMYK (32 bity)**
  - **Przekształć w ▸ Kolor Lab (24 bity)**

- **Przekształć w ▶ Wielokanałowy**
- **Przekształć w ▶ Skala szarości (16 bitów)**
- **Przekształć w ▶ Kolor RGB (48 bitów)**
- **Przekształć w ▶ NTSC RGB**
- **Przekształć w ▶ PAL RGB**



Aktualny tryb obrazka decyduje o trybach, do których ten obrazek może zostać przekształcony. Tryby niedostępne są nieaktywne.

Tryby kolorów **Czarno-biały (1 bit)**, **Z paletą (8 bitów)** i **Duotone (8 bitów)** oferują opcje konwersji. Więcej informacji można znaleźć w sekcji

- „Tryb kolorów czarno-biały” na stronie 241
- „Tryb kolorów z paletą” na stronie 242
- „Tryb kolorów duotone” na stronie 244

Tryb kolorów czarno-biały

Aby zmniejszyć rozmiar pliku lub uzyskać efekt artystyczny, można przekształcić obrazek w jednobitowy tryb czarno-biały. Tryb czarno-biały (w niektórych programach nazywany trybem mapy bitowej) nie jest równoznaczny z trybem skali szarości. W obrazkach czarno-białych, każdy piksel musi być czarny lub biały; w trybie skali szarości może być czarny, biały lub w jednym z 254 odcieni szarości; umożliwia to uzyskanie efektu zdjęcia czarno-białego. Informacje na temat zmieniania zdjęć na model skali szarości można znaleźć w sekcji „Aby zmienić tryb kolorów obrazka” na stronie 240.

Przy przekształcaniu obrazka w tryb czarno-biały można zmieniać ustawienia, takie jak próg, typ rastra i intensywność oraz wybierać spomiędzy siedmiu rodzajów przekształcania trybu w tryb czarno-biały.

- **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.
- **Rysunek kreskowy** — powoduje utworzenie czarno-białego obrazka 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. Symulacja uporządkowana najlepiej nadaje się do kolorów standardowych, używanych na diagramach i wykresach.
- **Jarvis** — powoduje zastosowanie do poszczególnych pikseli algorytmu Jarvisa. Ten typ przekształcenia najlepiej nadaje się dla obrazków o jakości fotograficznej.
- **Stucki** — powoduje zastosowanie do poszczególnych pikseli algorytmu Stuckiego. Ten typ przekształcenia najlepiej nadaje się dla obrazków o jakości fotograficznej.
- **Floyd-Steinberg** — powoduje zastosowanie do poszczególnych pikseli algorytmu Floyda-Steinberga. Ten typ przekształcenia najlepiej nadaje się dla obrazków o jakości fotograficznej.
- **Rozkład liczności** — umożliwia uzyskanie wyglądu tekstury przez ustalenie liczności i rozprowadzenie wyniku do wszystkich pikseli.

Aby przekształcić obrazek do trybu kolorów czarno-białego

1. Kliknij kolejno **Obrazek ▶ Przekształć w czarno-biały (1 bit)**.
2. Wybierz opcje przekształcania z listy **Metoda przekształcenia**.
3. Określ wymagane ustawienia przekształcania.

   Aby wyświetlić inny fragment obrazka, przeciągnij wskaźnik w kształcie ręki w oknie **podglądu**.

Tryb kolorów z paletą

Tryb kolorów z paletą, nazywany także trybem kolorów indeksowanych, jest często wykorzystywany w obrazkach GIF prezentowanych w Internecie. Przy przekształcaniu złożonego obrazka w tryb z paletą kolorów każdemu pikselowi przypisywana jest stała wartość koloru. Wartości te zapisywane są w uproszczonej tablicy kolorów, zwanej paletą. Dzięki temu obrazki w trybie z paletą kolorów zawierają mniej informacji niż oryginał, więc rozmiar pliku jest mniejszy. Tryb kolorów z paletą to tryb 8-bitowy, w którym obrazki są zapisywane i wyświetlane przy użyciu 256 kolorów.

Wybór, edycja i zapisywanie palety kolorów

Zmieniając tryb kolorów obrazka na tryb z paletą, można użyć wcześniej zdefiniowanej lub niestandardowej palety kolorów, którą można edytować, zastępując jej poszczególne kolory. Zoptymalizowaną paletę kolorów również można edytować, określając kolor zakresu czułości. Paleta kolorów użyta do przekształcenia obrazka nosi nazwę wynikowej palety kolorów i można ją zapisać do wykorzystania na innym obrazku.

Więcej informacji na temat tworzenia niestandardowych palet kolorów można znaleźć w sekcji „Kolor” na stronie 219.

Symulacja kolorów

Obrazki z paletą mogą zawierać maksymalnie 256 kolorów. Jeżeli obrazek oryginalny zawiera wiele kolorów, za pomocą symulacji kolorów można utworzyć iluzję liczby kolorów większej niż 256. W procesie symulacji kolorów tworzone są dodatkowe kolory i odcienie na bazie istniejącej palety, poprzez wiązanie ze sobą pikseli różnych kolorów. Powiązanie jednego piksela z drugim tworzy optymalną mieszankę, która daje wrażenie istnienia dodatkowego koloru.

Symulowanie może opierać się zarówno na uporządkowanym, jak też na przypadkowym rozkładzie kolorów. W trakcie symulacji uporządkowanej za pomocą regularnych wzorów punktowych tworzone są przejścia kolorów, w wyniku czego uwydatnione zostają jednolite kolory i wyostrzone krawędzie. W dyfuzji błędów piksele są rozmieszczane nieregularnie, tworząc miękkie krawędzie i kolory. Jarvis, Stucki i Floyd-Steinberg to odmiany dyfuzji błędów.

Symulowania nie trzeba stosować, jeżeli obrazek zawiera proste kształty i tylko kilka kolorów.

Ustawianie zakresu kolorów dla niestandardowej palety kolorów

Przy zmianie trybu koloru obrazka na tryb z paletą za pomocą palety zoptymalizowanej można wybrać kolor bazowy lub kolor bazowy i jego zakres czułości. Kolor bazowy oraz kolory podobne, które mieszczą się w określonym zakresie, zapisane są na palecie wynikowej kolorów. Można także określić wagę zakresu czułości. Ponieważ paleta ma maksymalnie 256 kolorów, nadając wagę kolorowi zasadniczemu, redukuje się liczbę kolorów, które nie mieszczą się w zakresie czułości.

Zapisywanie opcji przekształcania

Po wybraniu palety kolorów oraz określeniu rodzaju symulacji kolorów i zakresu czułości dla procesu konwersji można zapisać wybrane opcje w postaci wzorca, który będzie stosowany do innych obrazków. Liczba dodawanych i usuwanych wzorców konwersji jest nieograniczona. Dodane wcześniej wzorce można również usuwać.

Przekształcanie wielu obrazków do trybu kolorów z paletą

Możliwe jest dokonanie równoczesnego przekształcenia wielu obrazków do trybu kolorów z paletą. Przed wykonaniem takiej operacji, zwanej przetwarzaniem wsadowym, należy otworzyć wszystkie obrazki w programie Corel PHOTO-PAINT. Wszystkie obrazki przeznaczone do przekształcania wsadowego są przekształcane z użyciem określonej palety kolorów i opcji przekształcania.

Aby przekształcić obrazek do trybu kolorów z paletą

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Przekształć w obrazek z paletą (8 bitów)**.
2. Kliknij kartę **Opcje**.
3. Z listy **Paleta** wybierz jeden z następujących typów palet kolorów:
   - **Jednolity** — umożliwia uzyskanie 256 kolorów z jednakowym udziałem kolorów: czerwonego, zielonego i niebieskiego
   - **Standard VGA** — umożliwia uzyskanie standardowej palety 16 kolorów trybu VGA

- **Adaptacyjne** — umożliwia uzyskanie kolorów oryginalnych obrazka i zachowuje na obrazku poszczególne kolory (całe spektrum kolorów)
- **Zoptymalizowane** — tworzy paletę kolorów w oparciu o kolory najczęściej występujące na obrazku. Dla tej palety kolorów można również wybrać kolor odniesienia zakresu czułości.
- **Ciało czarne** — zawiera kolory utworzone według kryterium temperaturowego. Np. kolor czarny może stanowić odwzorowanie niskich temperatur, a kolory czerwony, pomarańczowy, żółty i biały — temperatur wysokich.
- **Skala szarości** — zawiera 256 odcieni szarości, od 0 (czarny) do 255 (biały).
- **System** — zawiera paletę kolorów o skali szarości do publikacji w Internecie.
- **Do publikacji w Internecie** — zawiera paletę 216 kolorów obsługiwanych w większości przeglądarek internetowych

4 Z listy **Symulacja kolorów** wybierz opcję symulacji kolorów.

5 Przesuń suwak **Intensywność**, aby dostosować stopień symulacji kolorów.

Można również

Zapisać opcje przekształcania jako wzorzec	Kliknij przycisk **Dodaj wzorzec** + i w polu **Zapisz wzorzec** wpisz nazwę wzorca.
Edytować wynikową paletę kolorów	Kliknij kartę **Paleta wynikowa** i kliknij przycisk **Edytuj**. W oknie dialogowym **Tablica kolorów** edytuj paletę kolorów.
Zapisywać wynikową paletę kolorów	Kliknij kartę **Paleta wynikowa** i kliknij przycisk **Zapisz**. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać wynikową paletę kolorów i wpisz nazwę pliku.

Opcja symulacji kolorów **Uporządkowanie** jest stosowana szybciej niż opcje dyfuzji błędów **Jarvis**, **Stucki** i **Floyd-Steinberg**, ale jest mniej dokładna.

Niestandardową paletę kolorów możesz wybrać klikając kartę **Opcje**, wybierając **Więcej palet** z listy **Paleta**, znajdując odpowiedni plik palety i klikając dwukrotnie jego nazwę.

Gotowy wzorzec opcji konwersji można załadować, wybierając go z listy **Wzorce** na karcie **Opcje**.

Aby ustawić zakres kolorów dla niestandardowej palety kolorów

1 Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Przekształć w obrazek z paletą (8 bitów)**.

2 Kliknij kartę **Opcje**.

3 Z listy **Paleta** wybierz opcję **Zoptymalizowana**.

4 Zaznacz pole wyboru **Kolor odniesienia zakresu czułości**.

5 Kliknij wybierak **Czułość zakresu kolorów do**, kliknij narzędzie **Pipeta**, po czym kliknij kolor na obrazie.

6 Kliknij kartę **Zakres czułości** i określ odpowiednie ustawienia.

7 Przesuń suwaki zakresu czułości.

Aby wyświetlić paletę kolorów, kliknij kartę **Paleta wynikowa**.

Aby przekształcić wiele plików do trybu kolorów z paletą

1 Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Przekształć w obrazek z paletą (8 bitów)**.

2 Kliknij kartę **Przetwarzanie wsadowe**.

3 Z lewej kolumny wybierz plik, w którym chcesz dokonać zmian.

4 Kliknij **Dodaj**.



Podgląd obrazka można wyświetlić, wybierając go z listy **Podgląd obrazu** i klikając przycisk **Podgląd**.

Tryb kolorów duotone

Tryb kolorów duotone jest używany do kolorowych wydruków specjalistycznych. Obrazek w trybie duotone jest to obrazek w trybie skali szarości wzbogacony o jeden do czterech kolorowych atramentów. Poniższa lista przedstawia typy przekształceń na tryb duotone:

- **monotone** — obrazek w skali szarości; na kolor obrazka składa się jeden atrament.
- **duotone** — obrazek w skali szarości; na kolor obrazka składają się dwa atramenty. Zwykle pierwszy z nich jest czarny, a drugi kolorowy.
- **tritone** — obrazek w skali szarości; na kolor obrazka składają się trzy atramenty. Zwykle pierwszy z nich jest czarny, a drugi i trzeci kolorowy.
- **quadtone** — obrazek w skali szarości; na kolor obrazka składają się cztery atramenty. Zwykle pierwszy z nich jest czarny, a drugi, trzeci i czwarty kolorowy.

Dostosowywanie krzywych tonalnych

Po zmianie trybu kolorów obrazka na tryb duotone na siatce krzywej tonalnej wyświetlane są dynamiczne krzywe atramentów używanych podczas przekształcania. 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) przedstawia intensywność atramentu (od 0 do 100 procent) używaną dla odpowiednich wartości w skali szarości.

Zapisywanie i ładowanie atramentów używanych w przekształceniu duotone

Po wybraniu typu przekształcenia do trybu duotone i określeniu przebiegu krzywych tonalnych dla atramentów używanych do zmian w obrazku, ustawienia tych zmian można zapisać do wykorzystania przy innych obrazkach.

Określanie sposobu wyświetlania kolorów nadrukowywanych

W trakcie zmiany trybu obrazka na duotone można określić, które kolory zostaną nadrukowane na wydruku obrazka. Kolory nadrukowywane to kolory, które w przypadku nakładania się na siebie dwóch lub więcej kolorów byłyby drukowane ze zbyt dużą ilością atramentu. Przy wyświetlaniu obrazka kolory są nakładane jeden po drugim, w układzie warstwowym.

Daje to możliwość przejrzenia wszystkich przypadków nakładania się wybranych kolorów. 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.

Aby przekształcić obrazek do trybu kolorów duotone

1 Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Przekształć w** ▸ **Duotone (8 bitów)**.

2 Kliknij kartę **Krzywe**.

3 Choose a duotone type from the **Type** list box.

4 Zaznacz kolor atramentu w oknie **Typ**, a następnie kliknij **Edytuj**.

5 W oknie dialogowym **Wybierz kolor** kliknij kolor, a następnie kliknij przycisk **OK**.

Aby ustawić krzywą tonalną koloru, dodaj węzeł klikając krzywą tonalną atramentu na siatce, a następnie przeciągnij węzeł, dostosowując procentowy poziom koloru w tym punkcie krzywej.

Można również

Wyświetlić wszystkie krzywe tonalne atramentu na siatce	Zaznacz pole wyboru **Pokaż wszystko**.
Zapisać ustawienia atramentu	Kliknij przycisk **Zapisz**. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać nowe ustawienia, i wpisz nazwę pliku.
Określić sposób wyświetlania kolorów nadrukowywanych	Kliknij kartę **Nadrukowanie** i zaznacz pole wyboru **Użyj nadrukowania**. Zaznacz kolor do edycji, kliknij **Edytuj** i wybierz nowy kolor.



Ustawienia dla atramentu można załadować, klikając dwukrotnie kartę **Krzywe**, następnie przycisk **Załaduj** i nazwę pliku, w którym zapisano ustawienia dla danego atramentu.

Aby określić sposób wyświetlania kolorów nadrukowywanych

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Przekształć w** ▸ **Duotone (8 bitów)**.
2. Kliknij kartę **Nadrukowanie**.
3. Zaznacz pole wyboru **Użyj nadrukowania**.
4. Zaznacz kolor do edycji i kliknij **Edytuj**.
5. W oknie dialogowym **Wybierz kolor** wybierz model kolorów z listy **Model**, kliknij kolor i kliknij przycisk **OK**.

   Aby wyświetlić nowy kolor nadrukowywany, kliknij przycisk **Podgląd**.



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 247)
- „Rozpoczynanie pracy z zarządzaniem kolorami” (stronie 252)
- „Instalowanie, ładowanie i osadzanie profili kolorów” (stronie 253)
- „Przypisz profile kolorów” (stronie 254)
- „Przekształcanie kolorów do innych profili kolorów” (stronie 255)
- „Ustawienia przekształcania kolorów” (stronie 256)
- „Ekranowe obrazowanie próbne” (stronie 256)
- „Wzorce zarządzania kolorami” (stronie 259)
- „Zasady zarządzania kolorami” (stronie 260)
- „Zarządzanie kolorami podczas otwierania dokumentów” (stronie 261)
- „Zarządzanie kolorami podczas importowania i wklejania plików” (stronie 262)
- „Zarządzanie kolorami dla potrzeb druku” (stronie 263)
- „Użyj bezpiecznego toku pracy z kolorami CMYK” (stronie 263)
- „Zarządzanie kolorami dla potrzeb wyświetlania na ekranie” (stronie 264)

O zarządzaniu kolorami

Niniejsza sekcja dostarcza odpowiedzi na następujące typowe pytania dotyczące zarządzania kolorami:

- „Dlaczego kolory nie są zgodne?” (stronie 248)
- „Co to jest zarządzanie kolorami?” (stronie 248)
- „Dlaczego zarządzanie kolorami jest potrzebne?” (stronie 249)
- „Jak rozpocząć pracę z zarządzaniem kolorami?” (stronie 249)
- „Czy dany monitor wyświetla właściwe kolory?” (stronie 249)
- „Czy lepiej jest przypisać profil kolorów, czy przekształcić kolory do profilu kolorów?” (stronie 250)
- „Co to jest odwzorowanie kolorów?” (stronie 250)

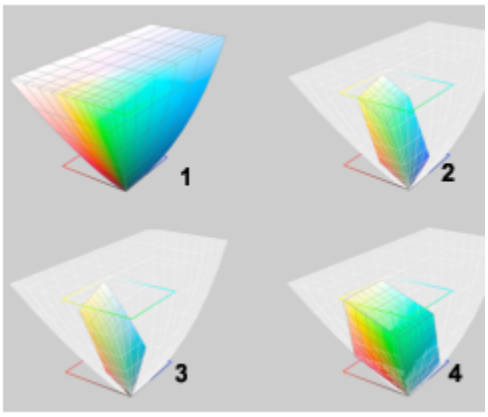
Dlaczego kolory nie są zgodne?

W toku procesu obrazowania cyfrowego obrazy się utrwala, modyfikuje i drukuje przy użyciu różnych narzędzi. Typowy tok pracy wygląda tak, że obraz jest utrwalany za pomocą cyfrowego aparatu fotograficznego, przesyłany do komputera, modyfikowany w aplikacji do edycji zdjęć po czym drukowany. W każdym z wymienionych narzędzi kolory są interpretowane w odmienny sposób. 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 249.
- 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 253.
- Zapoznaj się z funkcjami programu Corel PHOTO-PAINT 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 252.
- Obrazuj próbnie dokumenty na ekranie, aby zapoznać się z ostatecznym wynikiem na podglądzie. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Ekranowe obrazowanie próbne” na stronie 256.
- 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 253.

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.

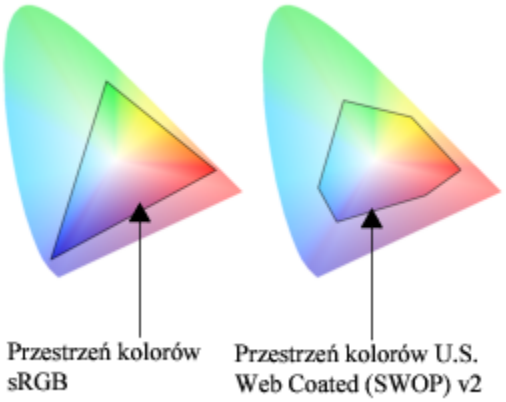
Czy lepiej jest przypisać profil kolorów, czy przekształcić kolory do profilu kolorów?

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 254 i „Przekształcanie kolorów do innych profili kolorów” na stronie 255.

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 Corel PHOTO-PAINT 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 Corel PHOTO-PAINT 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 259.
- **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".
- **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 250.
- **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 256.
- **Otwarta polityka** — zarządza kolorami w otwieranym plikach. Więcej informacji na temat zasad zarządzania kolorami można znaleźć w sekcji „Zasady zarządzania kolorami" na stronie 260.
- **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 260.
- **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.

Ustawienia kolorów dokumentu

Można przeglądać i edytować ustawienia kolorów aktywnego dokumentu. Można zobaczyć, jakie profile kolorów przypisane zostały do aktywnego dokumentu, co determinuje przestrzeń kolorów dokumentu.

Do aktywnego dokumentu możesz też przypisać kolejny profil kolorów. Informacje na temat przypisywania profili kolorów można znaleźć w sekcji „Przypisz profile kolorów" na stronie 254. Informacje na temat przekształcania kolorów dokumentu odpowiednio do innych profili kolorów można znaleźć w sekcji „Przekształcanie kolorów do innych profili kolorów" na stronie 255.

Aby uzyskać dostęp do ustawień domyślnych zarządzania kolorami

1. Kliknij **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie kolorami**.
2. Kliknij zakładkę **Domyślne**.

Aby zmienić domyślne profile kolorów

1. Kliknij **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie 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

Z listy **Odwzorowanie kolorów** można wybrać inne odwzorowanie kolorów.

Aby uzyskać dostęp do ustawień kolorów dokumentu

1 Kliknij **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie kolorami**.

2 Kliknij kartę **Dokument**.



Zakładka **Dokument** nie jest dostępna w przypadku obrazków zawierających kolory LAB, NTSC, PAL lub obrazy wielokanałowe. W takich obrazach używane są opcje zarządzania kolorami określone w zakładce **Domyślne**.



Ustawienia kolorów dokumentu można również przejrzeć w oknie dialogowym **Właściwości dokumentu**, klikając kolejno **Plik** ▸ **Właściwości dokumentu**.

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 Corel PHOTO-PAINT 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 249.
- 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 249.

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 zainstalować profil kolorów

- W programie Eksplorator Windows prawym przyciskiem myszy kliknij profil kolorów, a następnie kliknij opcję **Zainstaluj profil**.

Aby załadować profil kolorów

1. Kliknij **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie 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** Obrazy próbne kolorów, 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**
   - **Eksport dla Internetu**
2. W wyświetlonym oknie dialogowym zaznacz pole wyboru **Osadź profil kolorów**.

Osadzenie profilu kolorów, zwłaszcza CMYK, powoduje zwiększenie rozmiaru pliku dokumentu.

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 profil kolorów do dokumentu

1. Kliknij **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie kolorami**.
2. Kliknij kartę **Dokument**.
3. Zaznacz opcję **Przypisz nowy (zachowaj wartości kolorów)**.
4. Wybierz profil kolorów z listy **RGB**, **CMYK** lub **Skala szarości**.

   Etykieta listy oraz zawartość listy dostępnych profili kolorów zależy od trybu kolorów aktywnego dokumentu. Na przykład w przypadku obrazków RGB dostępna jest tylko lista RGB.

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 256.

Aby przekształcić kolory odpowiednio do innego profilu kolorów

1. Kliknij **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie kolorami**.
2. Kliknij kartę **Dokument**.
3. Zaznacz opcję **Przekształć (zachowaj wygląd kolorów).**
4. Wybierz profil kolorów z listy **RGB**, **CMYK** lub **Skala szarości**.

Etykieta listy oraz zawartość listy dostępnych profili kolorów zmienia się zależnie od trybu kolorów aktywnego obrazka.

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 250.

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 **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie 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 250.

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** ▸ **Okna dokowane** ▸ **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**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
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** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obraz próbny kolorów**.
2. W oknie dokowanym 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** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obraz próbny kolorów**.
2. W oknie dokowanym kliknij przycisk **Drukuj obraz próbny**.

Aby domyślnie włączać ekranowe obrazowanie próbne

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
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 **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie 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 Corel PHOTO-PAINT
- **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 **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie 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 **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie 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 Corel PHOTO-PAINT 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 dokumentów determinuje profil kolorów RGB, CMYK lub skali szarości używany w poszczególnych plikach, które użytkownik chce otworzyć. Domyślnie w aplikacji używany jest profil kolorów osadzony w pliku. Można także wybrać przypisanie domyślnego profilu kolorów do pliku lub przekształcić kolory w pliku odpowiednio do domyślnego profilu kolorów.

Domyślnie zasada zarządzania kolorami dotycząca importowania i wklejania plików powoduje przekształcenie kolorów pliku odpowiednio do profilu kolorów dokumentu. Można także wybrać przypisanie profilu kolorów dokumentu do pliku lub przekształcić kolory aktywnego dokumentu odpowiednio do profilu kolorów osadzonego 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 **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie 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 **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie 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 **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie 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 profil kolorów niezgodny z domyślnym profilem kolorów aplikacji, to program Corel PHOTO-PAINT dokonuje wyborów dotyczących opcji zarządzania kolorami na podstawie domyślnej 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 261.

Otwieranie dokumentów, w których brakuje 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.

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 260.

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 261.

Gdy plik grafiki wektorowej, na przykład w formacie CDR (CorelDRAW), jest importowany lub wklejany do aktywnego dokumentu, najpierw jest przekształcany w mapę bitową w trybie kolorów aktywnego dokumentu. Na przykład jeśli trybem kolorów w dokumencie jest tryb RGB, to plik zostaje przekształcony w mapę bitową w trybie kolorów RGB.

Importowanie i wklejanie plików, w których brakuje profili kolorów

Jeśli w pliku brakuje profili kolorów, można wybrać przypisanie profili kolorów do tego pliku, a następnie przekształcić jego kolory odpowiednio do profilu kolorów dokumentu. Spowoduje to zmianę wartości kolorów pliku. W poniższym przykładzie w grafice wektorowej brakuje profili kolorów, więc program Corel PHOTO-PAINT przypisuje domyślne profile kolorów do pliku, a następnie

przekształca kolory pliku odpowiednio do profilu kolorów dokumentów, tzn. do sRGB. Niemniej jednak można przypisać profile kolorów CMYK i RGB inne niż domyślne profile kolorów aplikacji.

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 Corel PHOTO-PAINT 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 Corel PHOTO-PAINT 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 Corel PHOTO-PAINT lub drukarkę postscriptową. Gdy przekształcaniem kolorów zarządza program Corel PHOTO-PAINT, 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 540.

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 563.

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 Corel PHOTO-PAINT 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 563.

Rozpoczynając tworzenie nowego dokumentu przeznaczonego do wyświetlania na ekranie, można wybrać wzorzec, który pomoże uzyskać dobre kolory. Program Corel PHOTO-PAINT 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 259.

Corel PHOTO-PAINT™ 2024

Wypełnienia

W programie Corel PHOTO-PAINT obiekty, obszary edytowalne i obrazki można wypełniać kolorami, deseniami i teksturami. Dostępne są różne gotowe wypełnienia, lecz można także tworzyć własne.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Wypełnienia jednolite” (stronie 265)
- „Wypełnienia tonalne” (stronie 266)
- „Wypełnienia deseniem z mapy bitowej” (stronie 270)
- „Wypełnienia teksturą” (stronie 274)

Do wypełnionych obszarów można stosować desenie przezroczystości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Przezroczystość” na stronie 277.

Wypełnienia jednolite

Wypełnienia jednolite to najprostszy typ wypełnienia. Są to jednolite kolory, które można stosować do obrazków. Wypełnienia jednolite można stosować do tła lub zaznaczonych obiektów.

Aby zastosować wypełnienie jednolite

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie** .

   Aby wypełnić obiekt, przed zastosowaniem wypełnienia musisz go zaznaczyć za pomocą narzędzia**Wskaźnik** .
2. Kliknij przycisk **Wypełnienie jednolite** na pasku właściwości.
3. Wybierz kolor z selektora **Kolor wypełnienia** na pasku właściwości.
4. Kliknij miejsce na obrazku, w którym chcesz zastosować wypełnienie.

Można również

Określić wartość krycia wypełnienia	Na pasku właściwości wpisz wartość w polu **Przezroczystość wypełnienia**. Im wyższa wartość, tym wyższa przezroczystość.

Można również

Określić sposób nadlewania wypełnienia na podstawie podobieństwa kolorów sąsiednich pikseli	Wpisz wartość w polu **Tolerancja** na pasku właściwości. Wpisanie wartości 100 spowoduje wypełnienie całego obiektu lub obszaru.
Zmienić sposób łączenia kolorów	Wybierz tryb scalania z listy **Tryb scalania** na pasku właściwości.

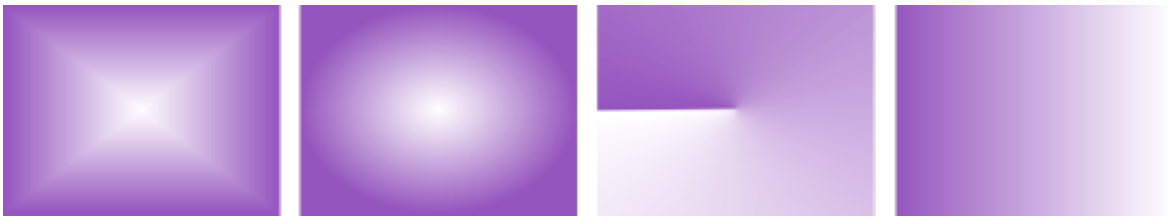
Kolory do wypełnienia jednolitego można wybierać z obrazka lub za pomocą modeli kolorów, mikserów oraz gotowych lub niestandardowych palet. Więcej informacji na temat wybierania kolorów można znaleźć w sekcji „Kolor” na stronie 219.

Tryby scalania sterują sposobem mieszania kolorów pierwszego planu lub wypełnienia z kolorami bazowymi obrazka. Aby zmienić sposób mieszania, można zmienić ustawienia trybu scalania na inne niż domyślne (Normalny). Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Tryby scalania” na stronie 362.

Kolor wypełnienia możesz też wybrać, klikając prawym przyciskiem myszy

Wypełnienia tonalne

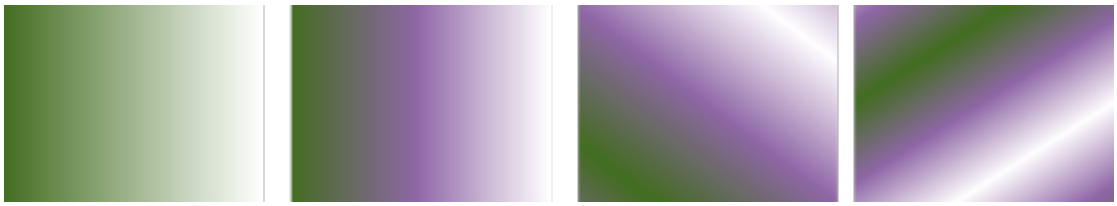
Wypełnienia tonalne polegają na stopniowaniu przejścia od jednego koloru do następnego według ścieżki liniowej, eliptycznej, stożkowej lub prostokątnej. Wypełnienia tonalne można stosować dla wywołania wrażenia głębi. Wypełnienia tonalne znane są również pod nazwą wypełnienia gradientowe.



Wypełnienia tonalne: zwykłe, eliptyczne, stożkowe i liniowe

Program Corel PHOTO-PAINT udostępnia kolekcję wypełnień tonalnych, z których można korzystać. Można przeglądać dostępne wypełnienia tonalne, wyszukiwać na podstawie słowa kluczowego, oznaczać wypełnienia jako ulubione i sortować wypełnienia. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wyszukuj i wyświetlaj wypełnienia i przezroczystości” na stronie 289.

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 zmienić rozmiar, wygładzić, pochylić, odbić lub powtórzyć wypełnienie.



Od lewej do prawej: Obiekt z zastosowanym liniowym wypełnieniem tonalnym. Do wypełnienia dodawany jest kolejny kolor. Wypełnienie jest powtórzone i odbite w lustrze. Na końcu wypełnienie jest obracane o 50 stopni.

Po utworzeniu wypełnienia tonalnego można zapisać je do wykorzystania w przyszłości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zapisz wypełnienia i przezroczystości” na stronie 293.

Można też zastosować wypełnienie w sposób interakcyjny, używając narzędzia **Interakcyjne wypełnienie** . W oknie obrazka jest wyświetlana strzałka gradientu wskazująca przejście od jednego koloru do innego. Każdy z kolorów wypełnienia tonalnego jest przedstawiony na strzałce w postaci kwadratowego węzła. Kolory można zmieniać i dodawać lub dopasowywać przezroczystość każdego z nich. Można też zmienić rozmiar i kierunek wypełnienia tonalnego w oknie obrazka.

Aby zastosować wypełnienie tonalne

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie** .

Aby wypełnić obiekt, przed zastosowaniem wypełnienia musisz go zaznaczyć za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .

2 Kliknij przycisk **Wypełnienie tonalne** na pasku właściwości.

3 Otwórz selektor **Wypełnienia** na pasku właściwości i kliknij dwukrotnie miniaturę wypełnienia.

4 Kliknij miejsce na obrazku, w którym chcesz zastosować wypełnienie.

Tryby scalania sterują sposobem mieszania kolorów pierwszego planu lub wypełnienia z kolorami bazowymi obrazka. Aby zmienić sposób mieszania, można zmienić ustawienia trybu scalania na inne niż domyślne (Normalny). Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Tryby scalania” na stronie 362.

Więcej informacji na temat wyszukiwania wypełnień można znaleźć w sekcji „Aby wyszukać, filtrować i sortować wypełnienia i przezroczystości” na stronie 290.

Aby utworzyć wypełnienie tonalne

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie** .

2 Kliknij przycisk **Wypełnienie tonalne** na pasku właściwości.

3 Kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie** na pasku właściwości.

4 W oknie dialogowym **Edytuj wypełnienie** kliknij jeden z poniższych przycisków, aby wybrać typ wypełnienia tonalnego:

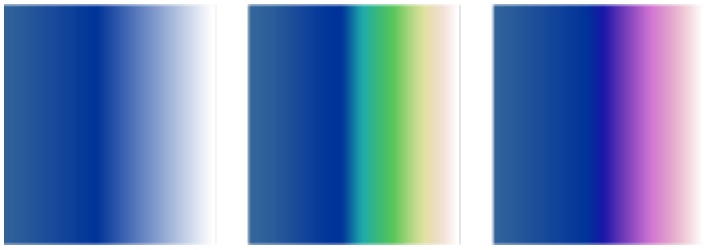
- **Liniowe wypełnienie tonalne**
- **Eliptyczne wypełnienie tonalne**
- **Stożkowe wypełnienie tonalne**
- **Prostokątne wypełnienie tonalne**

5 Kliknij węzeł początkowy pod pasmem kolorów, otwórz selektor **Kolor węzła** i wybierz kolor.

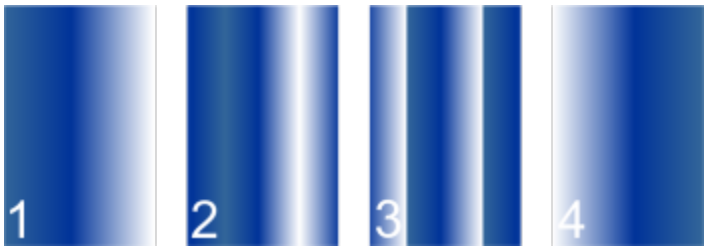
6 Kliknij węzeł końcowy nad pasmem kolorów, otwórz selektor **Kolor węzła** i wybierz kolor.

7 Przesuń suwak punktu środkowego nad pasmem kolorów, aby ustawić punkt środkowy między dwoma kolorami.

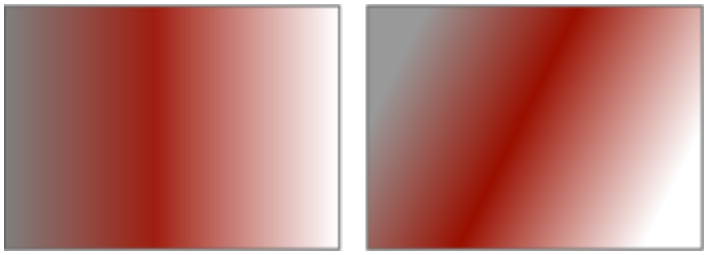
Można również

Zmienić kolor	Zaznacz odpowiedni węzeł, otwórz selektor **Kolor węzła** i wybierz kolor.
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**.
Usunąć kolor pośredni	Kliknij dwukrotnie odpowiedni węzeł.
Określić sposób przenikania kolorów między dwoma węzłami	Wybierz dwa węzły albo punkt środkowy między nimi, kliknij przycisk **Kierunek przejścia** i wybierz opcję z listy: • **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. 
Odbić, powtórzyć lub odwrócić wypełnienie	Kliknij jeden z następujących przycisków: • **Powtórz i odbij** • **Powtórz** • **Odwróć wypełnienie** Aby przywrócić wypełnienie do stanu domyślnego, kliknij **Domyślne wypełnienie tonalne** . 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).

Można również



Określić liczbę kroków używanych do wyświetlania lub drukowania wypełnienia tonalnego	Wpisz wartość w polu **Liczba pasm wypełnienia tonalnego**. Im większa liczba pasm wypełnienia, tym płynniejsze przejście między kolorami.
Określić szybkość przejścia między kolorami	Przesuń suwak **Przyspieszenie**.
Utworzyć płynniejsze przejścia kolorów między węzłami wypełnienia tonalnego	Zaznacz pole wyboru **Przejście wygładzania**.
Określić szerokość i wysokość wypełnienia jako wartość procentową szerokości i wysokości obiektu	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**.



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**.

Wypełnienie tonalne może zawierać maksymalnie 99 kolorów.

Kolor węzła można zmienić, klikając węzeł i wybierając kolor z palety kolorów.

Aby zastosować interakcyjne wypełnienie tonalne

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** .

Aby nadać wypełnienie obiektowi, musisz najpierw zaznaczyć go za pomocą narzędzia **Wskaźnik** a następnie kliknąć przycisk **Zablokuj przezroczystość obiektu** w oknie dokowanym inspektora **Obiekty**, aby uniemożliwić modyfikowanie kształtu i przezroczystości obiektu.

2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Wypełnienie tonalne**.

3 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka, aby zdefiniować strzałkę gradientu.

4 Przeciągnij próbnik koloru z palety kolorów na węzeł koloru na strzałce gradientu. Pojawienie się czarnej strzałki oznacza, że próbnik koloru jest na swoim miejscu.

Można również

Ustawić punkt środkowy przejścia między kolorami	Przeciągnij suwak na strzałce gradientu.
Zmienić kolor	Przeciągnij próbnik koloru z palety kolorów na węzeł koloru na strzałce gradientu.
Dodać kolor	Przeciągnij próbnik koloru z palety kolorów do dowolnego obszaru wzdłuż strzałki gradientu.
Usunąć kolor	Kliknij węzeł prawym przyciskiem myszy
Dopasować przezroczystość koloru	Kliknij węzeł koloru i na pasku właściwości przesuń suwak **Przezroczystość węzła**. Im wyższa wartość, tym wyższa przezroczystość.
Zmienić rozmiar lub kierunek wypełnienia tonalnego	Przeciągnij węzeł końcowy.

Można też utworzyć maskę, aby ograniczyć obszar zastosowania wypełnienia do części obrazka. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Maski” na stronie 297.

Wypełnienia deseniem z mapy bitowej

Wypełnienia mapami bitowymi to mapy bitowe, które można zastosować do wypełnienia obiektu lub obrazka. Można wypełnić obszar jedną mapą bitową. Ponadto można kafelkować, czyli powtarzać, małe mapy bitowe na danym obszarze, tworząc jednolity wzór.



Przykłady wypełnień deseniem z mapy bitowej

Do wypełnień najlepiej używać mniej skomplikowanych map bitowych, ponieważ złożone mapy bitowe zajmują dużo pamięci, a ich wyświetlanie trwa dłużej. Złożoność danej mapy bitowej określają: rozmiar, rozdzielczość i głębia bitowa.

Program Corel PHOTO-PAINT udostępnia kolekcję wypełnień deseniem mapy bitowej, z których można korzystać. Można przeglądać dostępne desenie, wyszukiwać desenie na podstawie słowa kluczowego, oznaczać desenie jako ulubione i sortować desenie. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wyszukuj i wyświetlaj wypełnienia i przezroczystości” na stronie 289.

Desenie mapy bitowej można modyfikować odpowiednio do potrzeb. Można je np, pochylać, obracać lub odbijać. Można też tworzyć własne desenie z importowanych plików.

Po utworzeniu nowego deseniu można zapisać go do wykorzystania w przyszłości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zapisz wypełnienia i przezroczystości” na stronie 293.

W programie Corel PHOTO-PAINT można otwierać desenie map bitowych utworzone w programie Patterns, działającej w systemie iOS aplikacji do przekształcania zdjęć w desenie map bitowych. Efekty deseni map bitowych dostępne w programach Patterns i Corel PHOTO-PAINT pozwalają tworzyć dające się łączyć bezspoinowo desenie i dostosowywać ich parametry, takie jak konfiguracja pikseli wzdłuż krawędzi kafelka oraz jasność, luminancja i kontrast kolorów desenia.



Wypełnienia mapami bitowymi można stosować do tworzenia ciekawych wzorów tła i tekstury.

Aby zastosować wypełnienie deseniem mapy bitowej

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie** .

Aby wypełnić obiekt, przed zastosowaniem wypełnienia musisz go zaznaczyć za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .

2 Kliknij przycisk **Wypełnienie deseniem mapy bitowej** na pasku właściwości.

3 Otwórz selektor **Wypełnienia** na pasku właściwości i kliknij dwukrotnie miniaturę wypełnienia.

4 Kliknij miejsce na obrazku, w którym chcesz zastosować wypełnienie.

Tryby scalania sterują sposobem mieszania kolorów pierwszego planu lub wypełnienia z kolorami bazowymi obrazka. Aby zmienić sposób mieszania, można zmienić ustawienia trybu scalania na inne niż domyślne (Normalny). Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Tryby scalania” na stronie 362.

Więcej informacji na temat wyszukiwania wypełnień można znaleźć w sekcji „Aby wyszukać, filtrować i sortować wypełnienia i przezroczystości” na stronie 290.

Aby zmodyfikować wypełnienie deseniem mapy bitowej

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie** .

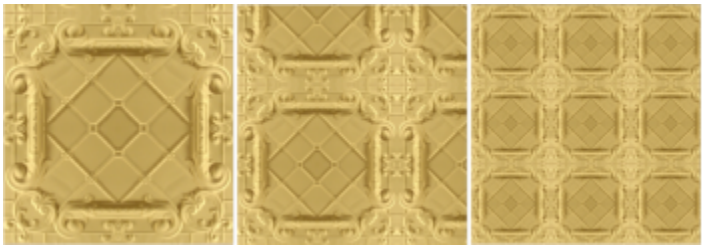
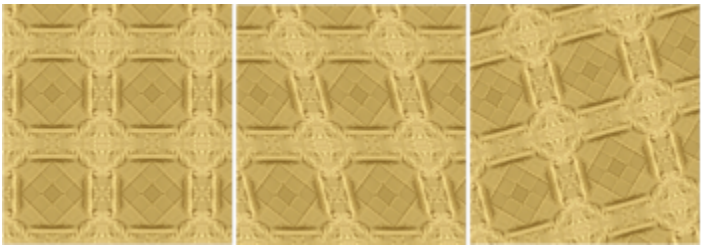
2 Kliknij przycisk **Wypełnienie deseniem mapy bitowej** na pasku właściwości.

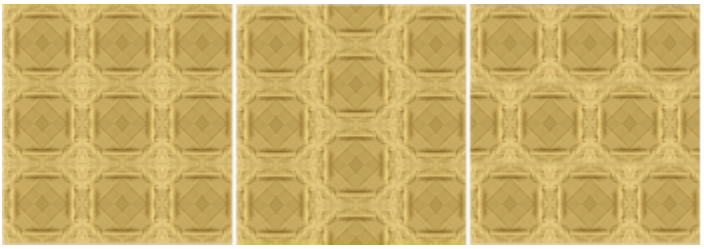
3 Kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie** na pasku właściwości.

4 W oknie dialogowym **Edytuj wypełnienie** otwórz selektor **Wypełnienie** i kliknij wypełnienie.

5 Wykonaj działanie 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** . Poniższa ilustracja przedstawia wypełnienie deseniem (po lewej stronie), odbite poziomo (w środku), a następnie odbite pionowo (po prawej stronie). 
Utworzyć płynne przejście radialne lub liniowe	Kliknij przycisk **Przejście radialne** albo **Przejście liniowe** w obszarze **Bezspoinowo** i przesuń suwak.
Wygładzić przejście kolorów między krawędziami sąsiadujących kafelków desenia.	Zaznacz pole wyboru **Dopasowanie krawędzi** i przesuń suwak.
Zwiększ lub zmniejsz jaskrawość desenia.	Zaznacz pole wyboru **Jaskrawość** i przesuń suwak.
Zmniejsz lub zwiększyć kontrast skali szarości desenia.	Zaznacz pole wyboru **Luminancja** i przesuń suwak.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmniejsz lub zwiększ kontrast między kolorami desenia.	Zaznacz pole wyboru **Kolor** i przesuń suwak.
Określić szerokość i wysokość desenia jako wartość procentową szerokości i wysokości obiektu	Wpisz wartości w polach **Szerokość wypełnienia** i **Wysokość wypełnienia**. Poniższa ilustracja przedstawia efekt zmiany rozmiaru kafelka wzoru z większego na mniejszy. 
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**. Wypełnienie deseniem wektorowym na tej ilustracji jest pochylone o 15 stopni (w środku) i obrócone o 15 stopni (po prawej stronie). 
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 przesunięcie kolumny o 50% (w środku) i przesunięcie wiersza o 50% (po prawej stronie).

Aby	Wykonaj następujące czynności
	

Aby utworzyć wypełnienie deseniem mapy bitowej z importowanego obrazka

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie** .

2 Kliknij przycisk **Wypełnienie deseniem mapy bitowej** na pasku właściwości.

3 Kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie** na pasku właściwości.

4 W oknie dialogowym **Edytuj wypełnienie** kliknij przycisk **Wybierz**.

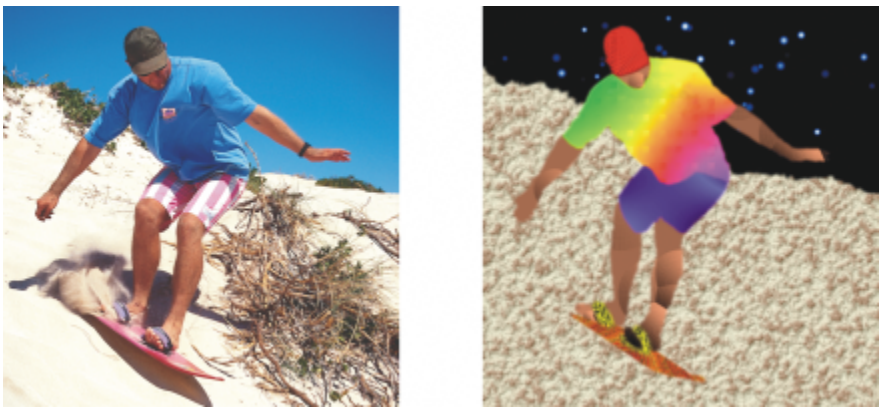
5 W oknie dialogowym **Importuj** znajdź obrazek, który chcesz zastosować, a następnie dwukrotnie kliknij nazwę pliku.

Nowe wypełnienie mapą bitową będzie widoczne w selektorze **Wypełnienie**.

Wypełnienia teksturą

Wypełnienia teksturą to trójwymiarowe desenie. Można użyć istniejących wypełnień teksturą, takich jak woda, minerały i chmury, albo utworzyć własne wypełnienie teksturą, modyfikując wzorzec. Jako wypełnienia teksturą nie można użyć importowanych plików.

Podczas edycji wypełnienia teksturą można modyfikować jego parametry, takie jak miękkość, gęstość, jaskrawość i kolory. Parametry każdej tekstury są różne. Po zmodyfikowaniu wypełnienia teksturą można zapisać je do wykorzystania w przyszłości.



Można zmodyfikować atrybuty wypełnienia teksturą, aby zmienić jego wygląd.

Aby zastosować wypełnienie teksturą

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie** .

Aby wypełnić obiekt, przed zastosowaniem wypełnienia musisz go zaznaczyć za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .

2 Kliknij przycisk **Wypełnienie teksturą**  na pasku właściwości.

3 Kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie**  na pasku właściwości.

4 W oknie dialogowym **Edytuj wypełnienie**, z listy **Biblioteka tekstur** wybierz bibliotekę tekstur.

5 Wybierz teksturę z selektora **Wypełnienie**.

6 Kliknij miejsce na obrazku, w którym chcesz zastosować wypełnienie.

Można również

Modyfikować parametry wypełnienia teksturą	W oknie dialogowym **Edytuj wypełnienie** wpisz wartości w pola parametrów tekstury. Parametry te różnią się w zależności od tekstury.
Wywołać podgląd losowych zmian w wyglądzie zaznaczonej tekstury	Kliknij przycisk **Wylosuj**. Każde kliknięcie tego przycisku powoduje wprowadzenie losowych zmian w niezablokowanych parametrach, przy czym zmodyfikowana tekstura wyświetlana jest w oknie **Podgląd**.
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**.
Określić rozdzielczość mapy bitowej wypełnienia teksturą	Kliknij pozycję **Rozdzielczość i rozmiar tekstury** i wpisz wartość w polu **Rozdzielczość mapy bitowej**.
Zapisz wypełnienie teksturą	Kliknij przycisk **Zapisz teksturę**  i wpisz nazwę w polu **Nazwa tekstury** w oknie dialogowym **Zapisz teksturę jako**. Wybierz bibliotekę z listy **Nazwa biblioteki**.
Określić wartość krycia wypełnienia	Na pasku właściwości wpisz wartość w polu **Przezroczystość wypełnienia**. Im wyższa wartość, tym wyższa przezroczystość.

Można również

Określić sposób nadlewania wypełnienia na podstawie podobieństwa kolorów sąsiednich pikseli	Wpisz wartość w polu **Tolerancja** na pasku właściwości. Wpisanie wartości 100 spowoduje wypełnienie całego obiektu lub obszaru.
Zmienić sposób łączenia kolorów	Wybierz tryb scalania z listy **Tryb scalania** na pasku właściwości.

Corel PHOTO-PAINT™ 2024



Przezroczystość

Przezroczystość obiektu można zmienić, aby odkryć elementy obrazka znajdujące się pod tym obiektem. Zmiana przezroczystości obiektu polega na zmianie wartość skali szarości poszczególnych pikseli.

Większość zmian przezroczystości obiektu jest trwała. Aby oddzielnie zastosować zmiany przezroczystości, by nie miały one wpływu na obiekt, można użyć maski obcinania. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Korzystanie z masek obcinania” na stronie 465.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Przezroczystość jednolita” (stronie 277)
- „Przezroczystość tonalna” (stronie 278)
- „Przezroczystość desenia z mapy bitowej” (stronie 281)
- „Przezroczystość tekstury” (stronie 284)
- „Stosowanie przezroczystości przy użyciu pociągnięć pędzlem” (stronie 286)
- „Przezroczystość wybranych kolorów” (stronie 286)
- „Obiekty metamorfozy” (stronie 286)

Przezroczystość jednolita

Zastosowanie przezroczystości jednolitej powoduje zmianę wartości przezroczystości wszystkich pikseli w obiekcie lub w obszarze edytowalnym o tę samą wartość. Przezroczystość jednolitą można zastosować do obiektu lub do obszaru edytowalnego.



Na gitarze zastosowano przezroczystość jednolitą.

Aby zastosować przezroczystość jednolitą

1. Zaznacz obiekt.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Przezroczystość obiektu**.
3. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Przezroczystość jednolita**.
4. Wpisz odpowiednią wartość (od 0 do 100) w polu **Przezroczystość** na pasku właściwości.

Obiekty przezroczyste mają wartość skali szarości wynoszącą 0, a nieprzezroczyste — 255.

Pole **Przezroczystość** jest niedostępne w przypadku obrazków czarno-białych (1-bitowych).

Można też otworzyć selektor **Przezroczystość** na pasku właściwości i wybrać wzorzec przezroczystości jednolitej.

Przezroczystość tonalna

Nadanie obiektowi przezroczystości tonalnej powoduje, że wartość przezroczystości w obrębie obiektu się zmienia. Można zastosować przezroczystość tonalną liniową, eliptyczną, stożkową lub prostokątną.



Na skrzypcach zastosowano liniową przezroczystość tonalną (po lewej) i dostosowano ją, przeciągając suwak w oknie obrazka (po prawej).

Aplikacja zawiera kolekcję dostępnych przezroczystości tonalnych. Można przeglądać dostępne przezroczystości tonalne, wyszukiwać na podstawie słowa kluczowego, oznaczać wypełnienia jako ulubione i sortować wypełnienia. 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 289.

Można utworzyć własną przezroczystość tonalną, dodając i usuwając węzły i 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 lub edycji przezroczystości tonalnej można zapisać ją do wykorzystania w przyszłości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zapisz wypełnienia i przezroczystości” na stronie 293.

Aby zastosować przezroczystość tonalną

1. Zaznacz obiekt.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Przezroczystość obiektu** .
3. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Przezroczystość tonalna** .
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 290.

Aby utworzyć przezroczystość tonalną

1. Zaznacz obiekt.

2 W przyborniku kliknij narzędzie **Przezroczystość obiektu**  .

3 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Przezroczystość tonalna**  .

4 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:

- **Liniowa przezroczystość tonalna** 
- **Eliptyczna przezroczystość tonalna** 
- **Stożkowa przezroczystość tonalna** 
- **Prostokątna przezroczystość tonalna** 

5 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Edytuj przezroczystość**  .

6 W oknie dialogowym **Edytuj przezroczystość** wykonaj zadanie z poniższej tabeli.

Aby	**Wykonaj następujące czynności**
Zmienić przezroczystość początkową	Kliknij węzeł początkowy pod pasmem skali szarości i wpisz wartość w polu **Przezroczystość węzła**.
Zmienić przezroczystość końcową	Wybierz węzeł końcowy pod pasmem skali szarości i wpisz wartość w polu **Przezroczystość węzła**.
Ustawić punkt pośredni między przezroczystością początkową i końcową	Przesuń suwak punktu środkowego nad zakresem skali szarości, aby ustawić punkt środkowy przezroczystości.
Dodać pośrednią wartość przezroczystości	Kliknij dwukrotnie pasmo skali szarości w miejscu, w którym chcesz dodać węzeł. Wybierz nowy węzeł i wpisz wartość w polu **Przezroczystość węzła**.
Zmienić usytuowanie przezroczystości pośredniej	Przeciągnij odpowiedni węzeł do nowego położenia powyżej pasma skali szarości lub wpisz wartość w polu **Pozycja węzła**.
Usunąć pośrednią wartość przezroczystości	Kliknij dwukrotnie odpowiedni węzeł.
Odbić, powtórzyć lub odwrócić wzorzec przezroczystości	Kliknij jeden z następujących przycisków: • **Powtórz i odbij**  • **Powtórz**  • **Odwróć przezroczystość** 
Przywracanie przezroczystości domyślnej	Kliknij przycisk **Przezroczystość domyślna**  .
Określić liczbę kroków używanych do wyświetlania lub drukowania przezroczystości tonalnej	Zaznacz pole wyboru **Ustaw na domyślne** aby odblokować możliwość ustawienia liczby pasm tonalnych i wpisz wartość w polu **Kroki**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Określić szybkość przejścia między różnymi wartościami przezroczystości	Wpisz wartość w pole **Przyspieszenie**.
Utworzyć płynniejsze przejścia między węzłami przezroczystości tonalnej	Zaznacz pole wyboru **Przejście wygładzania**.
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**.
Pochylić przezroczystość o określony kąt	Wpisz wartość w polu **Pochylenie**.
Obrócić przezroczystość o określony kąt	Wpisz wartość w polu **Obrót**.
Włączyć możliwość nieproporcjonalnego pochylania lub rozciągania przezroczystości	Zaznacz pole wyboru **Dowolne skalowanie i pochylanie**.

Można też przeciągać na węzły przezroczystości obiektu kolory z palety kolorów, przekształcane w skalę szarości.

Przezroczystość desenia z mapy bitowej

Do tworzenia przezroczystości można wykorzystać desenie mapy bitowej. 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 289.



Do obiektu zastosowano przezroczystość desenia z mapy bitowej (po prawej).

Desenie mapy bitowej można modyfikować odpowiednio do potrzeb. Można je np, pochylać, obracać lub odbijać. Corel PHOTO-PAINT pozwala tworzyć dające się łączyć bezspoinowo desenie i dostosowywać ich parametry, takie jak konfiguracja pikseli wzdłuż krawędzi kafelka oraz jasność, luminancja i kontrast kolorów desenia.

Mapę bitową można też utworzyć z importowanego obrazka.

Po utworzeniu lub edycji przezroczystości desenia mapy bitowej można zapisać ją do wykorzystania w przyszłości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zapisz wypełnienia i przezroczystości” na stronie 293.

Aby zastosować przezroczystość z deseniem mapy bitowej

1. Zaznacz obiekt.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Przezroczystość obiektu** .
3. Na pasku właściwości kliknij przycisk **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 290.

Aby zmodyfikować lub utworzyć przezroczystość z deseniem mapy bitowej

1. Zaznacz obiekt.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Przezroczystość obiektu** .
3. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Przezroczystość desenia z mapy bitowej** .

4 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Edytuj przezroczystość** .

5 W oknie dialogowym **Edytuj przezroczystość** wybierz wzorzec przezroczystości z selektora **Przezroczystość**.

6 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmienić przezroczystość pierwszego planu desenia	Przesuń suwak **Przezroczystość pierwszego planu**.
Zmienić przezroczystość tła desenia	Przesuń suwak **Przezroczystość tła**.
Rozmieścić kafelki tak, aby sąsiednie kafelki były swoimi lustrzanymi odbiciami	Kliknij przycisk **Odbij w poziomie** lub **Odbij w pionie** .
Utworzyć płynne przejście radialne lub liniowe	W obszarze **Bezspoinowo** kliknij przycisk **Przejście radialne** lub **Przejście liniowe** i przesuń suwak.
Wygładzić przejście kolorów między krawędziami sąsiadujących kafelków desenia.	Zaznacz pole wyboru **Dopasowanie krawędzi** i przesuń suwak.
Zmniejszyć lub zwiększyć jaskrawość desenia.	Zaznacz pole wyboru **Jaskrawość** i przesuń suwak.
Zmniejszyć lub zwiększyć kontrast skali szarości desenia.	Zaznacz pole wyboru **Luminancja** i przesuń suwak.
Zmniejszyć lub zwiększyć kontrast kolorów desenia.	Zaznacz pole wyboru **Kolor** i przesuń suwak.
Zmienić rozmiar desenia	Wpisz odpowiednią wartość w polu **Szerokość przezroczystości** lub **Wysokość przezroczystości**.
Przesunąć środek wypełnienia deseniem w górę, w dół lub na boki	Wpisz wartości w polach **X** i **Y**.
Pochylić deseń pod określonym kątem	Wpisz wartość w polu **Pochylenie**.
Obrócić deseń o określony kąt	Wpisz wartość w polu **Obrót**.
Określić przesunięcie wiersza lub kolumny jako wartość procentową wysokości albo szerokości kafelka	Włącz opcję **Przesunięcie wiersza** lub **Przesunięcie kolumny** , a następnie wpisz wartość w polu **% rozmiaru kafelka**.

Deseń można też pochylać lub obracać, przeciągając uchwyty pochylania lub obracania obiektu.

Można także użyć elementów sterujących na pasku właściwości.

Aby utworzyć deseń mapy bitowej z importowanego obrazka

1 Zaznacz obiekt.

2 W przyborniku kliknij narzędzie **Przezroczystość obiektu** .

3 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Przezroczystość desenia z mapy bitowej** .

4 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Edytuj przezroczystość** .

5 W oknie dialogowym **Edytuj przezroczystość** kliknij przycisk **Wybierz**.

6 W oknie dialogowym **Importuj** znajdź obrazek, który chcesz zastosować, a następnie dwukrotnie kliknij nazwę pliku.

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 deseniem jest stosowana do obiektu.

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 W przyborniku kliknij narzędzie **Przezroczystość obiektu** .

3 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Przezroczystość z teksturą** .

4 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Edytuj przezroczystość**  .

5 W oknie dialogowym **Edytuj przezroczystość** wybierz bibliotekę tekstur z listy **Biblioteka tekstur**.

6 Wybierz teksturę z selektora **Wypełnienie**.

7 Wykonaj działanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmienić przezroczystość pierwszego planu tekstury	Przesuń suwak **Przezroczystość pierwszego planu**.
Zmienić przezroczystość tła tekstury	Przesuń suwak **Przezroczystość tła**.
Edytować parametry tekstury	Wpisz odpowiednie wartości w polach parametrów tekstury. Parametry te różnią się w zależności od tekstury.
Wywołać podgląd losowych zmian w wyglądzie zaznaczonej tekstury	Kliknij przycisk **Wylosuj**. Każde kliknięcie tego przycisku powoduje wprowadzenie losowych zmian w niezablokowanych parametrach, przy czym zmodyfikowana tekstura wyświetlana jest w oknie **Podgląd**.
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 kafelków tekstury	Kliknij przycisk **Transformacje** i wpisz wartości w polach **Szerokość przezroczystości** i **Wysokość przezroczystości**.
Przesunąć środek tekstury w górę, w dół lub na boki	Kliknij przycisk **Transformacje** i wpisz wartości w polach **X** i **Y**.
Obrócić teksturę o określony kąt	Kliknij przycisk **Transformacje** i wpisz wartość w polu **Obrót**.
Pochylić teksturę 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**.
Określić rozdzielczość mapy bitowej tekstury	Przewiń do obszaru **Rozdzielczość i rozmiar tekstury**, kliknij aby rozwinąć i wpisz wartość w polu **Rozdzielczość mapy bitowej**.
Zapisać teksturę	Kliknij przycisk **Zapisz teksturę**  i wpisz nazwę w polu **Nazwa tekstury** w oknie dialogowym **Zapisz teksturę jako**. Wybierz bibliotekę z listy **Nazwa biblioteki**.

Stosowanie przezroczystości przy użyciu pociągnięć pędzlem

Przezroczystość części obiektu można zmienić, używając pociągnięć pędzlem. Można zmienić kształt i rozmiar końcówki oraz wartość krycia pociągnięcia pędzlem.

Aby zastosować przezroczystość przy użyciu pociągnięć pędzlem

1. Zaznacz obiekt.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Pędzel przezroczystości obiektów**  .
3. Na pasku właściwości otwórz selektor **Kształt końcówki** i kliknij kształt.
4. Wpisz wartość w polu **Rozmiar końcówki**.
5. Wpisz wartość w polu **Krycie**, aby określić poziom przezroczystości pociągnięcia pędzla.
6. Przeciągnij wskaźnik myszy nad obiektem.



Można szybko wybrać kształt kwadratowego lub okrągłego pędzla, klikając przycisk **Okrągła końcówka**  lub przycisk **Kwadratowa końcówka**  na pasku właściwości.

Przezroczystość wybranych kolorów

W aktywnym obiekcie wszystkim pikselom o danym kolorze lub zakresie koloru można nadać przezroczystość. Usunięcie jednego węzła lub wszystkich węzłów zaznaczenia koloru sprawia, że przywracana jest nieprzezroczystość pikseli określonego koloru.

Aby nadać przezroczystość wybranym kolorom obiektu

1. Zaznacz obiekt.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Przezroczystość kolorów**  .
3. Wpisz wartość w polu **Tolerancja** na pasku właściwości, aby określić zakres kolorów, które staną się przezroczyste.

   Aby zmieszać otaczające kolory z przezroczystymi pikselami, wpisz wartość w polu **Wygładzanie**. Wyższe wartości powodują utworzenie łagodniejszego przejścia.
4. Kliknij kolor w oknie obrazka.

Obiekty metamorfozy

Interesujące efekty można uzyskać, tworząc metamorfozy obiektów w inne obiekty, które znajdują się niżej w kolejności ułożenia lub przez tworzenie metamorfozy obiektu w tło. Podczas eksperymentowania z ustawieniami, efekty zastosowanej przezroczystości można obejrzeć na podglądzie w oknie obrazka.

Aby utworzyć metamorfozę obiektu

1. Kliknij obiekt w oknie dokowanym **Obiekty** i wybierz **Właściwości obiektu**.
2. W oknie dialogowym **Właściwości obiektu** kliknij kartę **Ogólne**.
3. Z listy **Metamorfoza** wybierz kanał, w którym chcesz utworzyć metamorfozę.
4. Na wykresach **Aktywny obiekt** i **Złożenie leżących pod spodem** przeciągnij dowolny z następujących węzłów:
   - **Zwiększenie maksimum** (lewy górny węzeł) — określa górną wartość maksymalną skali szarości pikseli obiektu.
   - **Zwiększenie minimum** (lewy dolny węzeł) — określa górną wartość minimalną skali szarości dla pikseli obiektu.

- **Zmniejszenie maksimum** (prawy górny węzeł) — określa dolną wartość maksymalną skali szarości dla pikseli obiektu
- **Zmniejszenie minimum** (prawy dolny węzeł) — określa dolną wartość minimalną skali szarości dla pikseli obiektu.

Można również

Wybrać metodę metamorfozy	Kliknij tryb scalania na liście **Scalanie**.
Dostosować krycie	Przeciągnij suwak **Krycie**.



W polach po prawej stronie listy **Metamorfoza** wyświetlane są wartości skali szarości oraz wartości przezroczystości zaznaczonych pikseli obiektu.

Wartość skali szarości można określić w skali od 0 (czarny) do 255 (biały), a wartość krycia w skali od 0 (przezroczysty) do 100 (nieprzezroczysty). Piksele aktywnego obiektu, które nie mieszczą się w zdefiniowanym zakresie, zostaną ukryte, odsłaniając piksele obiektów znajdujących się pod spodem.

Corel PHOTO-PAINT™ 2024

Znajdź, zarządzaj i zapisuj wypełnienia i przezroczystości

Podczas pracy z deseniami map bitowych oraz wypełnieniami tonalnymi i przezroczystościami można uzyskać dostęp do swojej biblioteki lokalnej oraz udostępnionych folderów sieciowych w celu przeglądania, wyszukiwania i zapisywania deseni wypełnień i przezroczystości.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Wyszukuj i wyświetlaj wypełnienia i przezroczystości” (stronie 289)
- „Zarządzanie wypełnieniami i przezroczystościami” (stronie 292)
- „Zapisz wypełnienia i przezroczystości” (stronie 293)

Wyszukuj i wyświetlaj wypełnienia i przezroczystości

Corel PHOTO-PAINT umożliwia stosowanie, przeglądanie i wyszukiwanie 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.Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Przezroczystość” na stronie 277.

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 folderu zawierającego wiele wypełnień, indeksowanie folderu 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, Natura itp. Można także sortować lokalne wypełnienia i przezroczystości według nazwy i daty utworzenia lub modyfikacji.

Więcej informacji na temat wypełnień można znaleźć w sekcji „Wypełnienia” na stronie 265.

Wypełnienia i przezroczystości są wyświetlane w formie miniatur. Umieszczenie wskaźnika nad miniaturą powoduje wyświetlenie nazwy i lokalizacji pliku. 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 W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie** lub **Przezroczystość obiektu**.
Aby wypełnić obiekt, przed zastosowaniem wypełnienia musisz go zaznaczyć za pomocą **narzędzia** .

2 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
- **Wypełnienie tonalne** lub **Przezroczystość tonalna**
- **Wypełnienie deseniem z mapy bitowej** lub **Przezroczystość desenia z mapy bitowej**

3 Otwórz selektor **Wypełnienie** lub **Przezroczystość** na pasku właściwości.

4 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 **Enter**.

Można również

Przeglądaj lub przeszukaj wszystkie elementy w swojej bibliotece **Wszystkie treści**	W polu listy **Wybierz źródło zawartości** wybierz opcję **Wszystkie treści**. Kliknij przycisk **Opcje** i kliknij opcję **Przeglądaj rekursywnie**.
Ponownie zindeksować folder	W polu listy **Wybierz źródło zawartości** wybierz opcję **Całazawartość lub alias.** Kliknij przycisk **Opcje** i kliknij opcję **Indeksuj folder ponownie**.
Wyświetlić 25 używanych ostatnio wypełnień i deseni	W polu listy **Wybierz źródło zawartości** wybierz opcję **Ostatnie**.
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 293.
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 **Opcje**, a następnie wybierz jedno z następujących poleceń: • **Sortuj wg nazwy** sortuje wypełnienia i przezroczystości według nazwy wypełnienia, w kolejności alfabetycznej.

Można również

- **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 map bitowych oraz wypełnień tonalnych i przezroczystości.

Aby pobrać i dodać nowy pakiet wypełnień i przezroczystości

1. Otwórz selektor **Wypełnienie** lub **Przezroczystość** na pasku 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** na pasku właściwości.
2. Otwórz pole listy **Wybierz źródło zawartości** i kliknij opcję **Dodaj nowe**.
3. Kliknij pozycję **Utwórz alias**.
4. W oknie dialogowym **Zlokalizuj bibliotekę wypełnień** przejdź do odpowiedniego folderu lub lokalizacji.
5. Kliknij przycisk **Wybierz folder**.

Aby wyświetlić nazwę pliku lub lokalizację wypełnienia lub przezroczystości

- W selektorze **Wypełnienie** lub **Przezroczystość** wskaż miniaturę.

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 znacznikiznaczniki. Gdy dane wypełnienie lub przezroczystość nie jest już potrzebna, można ją usunąć.

Aby uaktualnić listę pakietów wypełnień w selektorach Wypełnienie i przezroczystość

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie** lub **Przezroczystość obiektu**.
2 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
   - **Wypełnienie tonalne** lub **Przezroczystość tonalna**
   - **Wypełnienie deseniem z mapy bitowej** lub **Przezroczystość desenia z mapy bitowej**
3 Otwórz selektor **Wypełnienie** lub **Przezroczystość** na pasku właściwości.
4 Z listy **Wybierz źródło zawartości** w sekcji **Cała zawartość** wybierz pakiet wypełnień.
5 Kliknij przycisk **Opcje** 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**.
Otworzyć pakiet wypełnień w Eksploratorze Windows	Kliknij przycisk **Otwórz lokalizację folderu**.
Usunąć pakiet wypełnień	Kliknij przycisk **Otwórz lokalizację folderu**. Wybierz folder zawierający pakiet w Eksploratorze Windows, kliknij go prawym przyciskiem myszy i kliknij przycisk **Usuń**. 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 W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie** lub **Przezroczystość obiektu**.
2 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
   - **Wypełnienie tonalne** lub **Przezroczystość tonalna**
   - **Wypełnienie deseniem z mapy bitowej** lub **Przezroczystość desenia z mapy bitowej**
3 Otwórz selektor **Wypełnienie** lub **Przezroczystość** na pasku właściwości.
4 Z pola listy **Wybierz źródło zawartości** wybierz alias.
5 Kliknij przycisk **Opcje** 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 Eksploratora Windows	Kliknij przycisk **Otwórz lokalizację folderu**.

Aby zarządzać wypełnieniami i przezroczystościami

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie** lub **Przezroczystość obiektu**.

2 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
- **Wypełnienie tonalne** lub **Przezroczystość tonalna**
- **Wypełnienie deseniem z mapy bitowej** lub **Przezroczystość desenia z mapy bitowej**

3 Otwórz selektor **Wypełnienie** lub **Przezroczystość** na pasku właściwości.

4 Wykonaj działanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Oznaczyć wypełnienie lub deseń jako ulubione	Kliknij miniaturę prawym przyciskiem myszy i kliknij pozycję **Ulubione**.
Zmienić nazwę wypełnienia lub desenia w bibliotece lokalnej albo powiązane z nim tagi	Kliknij miniaturę prawym przyciskiem myszy 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 tagi z okna **Tagi**.
Usunąć wypełnienie lub deseń z biblioteki lokalnej	Kliknij miniaturę prawym przyciskiem myszy i kliknij pozycję **Usuń**.

Ta procedura odnosi się tylko do 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 znaczniki (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 przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie** lub **Przezroczystość obiektu**.

2 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:

- **Wypełnienie tonalne**
- **Przezroczystość tonalna**
- **Wypełnienie deseniem z mapy bitowej**
- **Przezroczystość desenia z mapy bitowej**

3 Kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie** lub **Edytuj przezroczystość** na pasku właściwości.

4 W oknie dialogowym **Edytuj wypełnienie** kliknij przycisk **Zapisz jako nowe**.

Ten przycisk jest dostępny dla wypełnień i przezroczystości tonalnych deseni z mapy bitowej, ale nie dla wypełnień i przezroczystości tekstur.

5 W oknie dialogowym **Utwórz niestandardowe [typ wypełnienia]** 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 135.

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**.

Maski i ścieżki

Maski **297**

Ścieżki **323**

Maski z kanałami alfa **335**



Maski

W programie Corel PHOTO-PAINT można korzystać z masek w celu izolowania na obrazku obszarów edytowalnych, jednocześnie chroniąc przed zmianami pozostałe obszary. Maski, ze swoimi obszarami do edycji i obszarami chronionymi, umożliwiają precyzyjną modyfikację obrazków. W niektórych programach obszary edytowalne określane są mianem zaznaczeń.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Odróżnianie obszarów chronionych i obszarów edytowalnych” (stronie 297)
- „Definiowanie obszarów edytowalnych” (stronie 299)
- „Definiowanie obszarów edytowalnych za pomocą informacji o kolorach” (stronie 304)
- „Poszerzanie i zawężanie obszarów edytowalnych” (stronie 307)
- „Dopełnienie i usuwanie masek” (stronie 310)
- „Przenoszenie i wyrównywanie obszarów edytowalnych” (stronie 311)
- „Transformowanie obszarów edytowalnych” (stronie 312)
- „Dopasowywanie krawędzi obszarów edytowalnych” (stronie 316)
- „Dopasowywanie przezroczystości masek” (stronie 319)
- „Przycinanie obrazów” (stronie 319)

Więcej informacji na temat masek obcinania można znaleźć w sekcji „Korzystanie z masek obcinania” na stronie 465.

Odróżnianie obszarów chronionych i obszarów edytowalnych

Maski służą do zaawansowanej edycji obrazka. Maski działają jak szablony nakładane na obrazek. W obszarach chronionych kolory i efekty nie są stosowane do obrazka leżącego poniżej, natomiast w obszarach edytowalnych kolory i efekty są stosowane. Zdefiniowanie na obrazku obszaru edytowalnego pociąga za sobą jednoczesne zdefiniowanie dla tego obrazka odpowiedniej maski lub obszaru chronionego.

Nakładka maski

Możliwe jest wyświetlanie nakładki maski, która widoczna jest tylko na obszarach chronionych, ułatwiając w ten sposób rozróżnianie obszarów chronionych i obszarów edytowalnych. Nakładka maski to przezroczysty arkusz zabarwiony na czerwono. Po dopasowaniu przezroczystości maski w określonych obszarach stopień zabarwienia nakładki maski na czerwono w tych obszarach będzie odpowiednio inny.

Nakładkę maski można ukryć. Można również zmienić kolor nakładki maski, aby był łatwy do odróżnienia od kolorów obrazka w obszarach edytowalnych.

Markiza maski

Granica między obszarem edytowalnym a sąsiadującym z nim obszarem chronionym jest oznaczona kreskowanym konturem nazywanym markizą maski. Markizę maski można wyświetlić tylko wtedy, gdy nakładka maski jest ukryta. Kolor markizy maski można zmienić, aby była ona widoczna na tle kolorów obrazka.



Można wyświetlić nakładkę maski (z lewej) lub markizę maski (z prawej).

Położenie markizy maski

Jeżeli obszar edytowalny ma wtapianą krawędź, markiza maski jest domyślnie ustawiana wzdłuż zewnętrznej krawędzi wtapianego obszaru. Można jednak określić wartość progową w taki sposób, aby ustawić markizę maski w dowolnym miejscu na krawędzi wtapianego obszaru. Markiza maski może obejmować na przykład tylko obszar zawierający 100 procent pikseli dostępnych do edycji, wyłączając zupełnie obszary graniczne, w których pojawiają się również piksele obszaru chronionego.

Dopasowanie położenia markizy maski nie zmienia rozmiaru obszaru edytowalnego; markiza maski zaczyna się w miejscu, w którym zostaje osiągnięty określony poziom przezroczystości.

Wyświetlanie lub ukrywanie nakładki maski

- Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Nakładka maski**.

  Znacznik wyboru obok polecenia menu wskazuje, że nakładka maski jest widoczna.

Aby zmienić kolor nakładki maski

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Kliknij **Wyświetlaj**.
3. Otwórz selektor koloru **Zabarwienie maski** i wybierz kolor.

Aby wyświetlić lub ukryć markizę maski

- Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Namiot maski**.

  Znacznik wyboru obok polecenia menu wskazuje, że markiza maski jest widoczna.

Markiza maski nie jest wyświetlana podczas dopasowywania przezroczystości maski ani gdy używana jest nakładka maski.

Aby zmienić kolor markizy maski

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.

2 Kliknij **Wyświetlaj**.

3 Otwórz selektor koloru **Markiza maski** i wybierz kolor.

Markiza maski nie jest wyświetlana podczas dopasowywania przezroczystości maski ani gdy używana jest nakładka maski.

Aby określić położenie markizy maski wzdłuż krawędzi obszaru edytowalnego

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.

2 Kliknij **Wyświetlaj**.

3 W polu **Próg maski** wpisz wartość skali szarości.

Zdefiniowana wartość progowa będzie używana do wszystkich utworzonych masek, dopóki nie zostanie zmieniona.

Definiowanie obszarów edytowalnych

Istnieje wiele metod definiowania na obrazku obszarów edytowalnych bez korzystania z informacji o kolorze obrazka.

Prostokątne lub eliptyczne obszary edytowalne

Na obrazku można zdefiniować prostokątny lub eliptyczny obszar edytowalny.



Kołowy obszar edytowalny, zdefiniowany przy użyciu narzędzia Maska eliptyczna

Obszary edytowalne definiowane za pomocą tekstu, obiektów lub zawartości schowka

Do zdefiniowania obszaru edytowalnego można użyć obiektów. Przy tworzeniu obszarów edytowalnych o kształcie jednego lub kilku obiektów należy przed rozpoczęciem edycji przesunąć te obiekty poza obszar edytowalny.

Do zdefiniowania obszaru edytowalnego można użyć tekstu. Obszar edytowalny utworzony podczas pisania ma określoną przez użytkownika czcionkę i styl. Można również utworzyć obszar edytowalny z istniejącego tekstu.

Obszar edytowalny można ponadto zdefiniować przez wklejenie zawartości schowka do okna obrazka jako obszaru edytowalnego. Utworzony w ten sposób obszar jest pływającym obszarem edytowalnym, który można edytować i przesuwać bez zmiany leżących pod nim pikseli obrazka.

Obszary edytowalne definiowane za pomocą narzędzia Maska odręczna

Aby zdefiniować obszar edytowalny, można zakreślić obszar obrazka za pomocą narzędzia **Maska odręczna** tak samo, jak ołówkiem na papierze, lub klikać różne punkty obrazka, zaczepiając w nich kolejne segmenty linii prostej.

Można również zdefiniować obszar edytowalny, malując go pędzlem.

Obszary edytowalne definiowane za pomocą narzędzia Maska odręczna

Narzędzie **Maska planarna** pozwala zdefiniować wtapiany obszar edytowalny wzdłuż linii równoległych. Linie te można przesuwać lub obracać, aby dopasować położenie i stopień efektu stosowanego do maski.

W połączeniu z efektem rozmycia, takim jak rozmycie typu bokeh, narzędzie **Maska planarna** przydaje się do ustawienia głębi ostrości na zdjęciu wzdłuż liniowego obszaru ostrości, takiego jak droga, most lub inny liniowy element, przy jednoczesnym rozmyciu obszarów znajdujących się na zewnątrz linii. Więcej informacji na temat efektu rozmycie typu bokeh można znaleźć w sekcji „Efekt Rozmycie typu bokeh” na stronie 377.

Obszary edytowalne w kształcie konturu

Aby otoczyć części obrazka kolorem, teksturą lub efektami specjalnymi, obszar edytowalny w kształcie konturu można zdefiniować za pomocą krawędzi istniejącego obszaru edytowalnego. Obszar edytowalny w kształcie konturu definiuje nowa markiza maski umieszczana z dowolnej strony istniejącej markizy maski.

Obszary edytowalne na podstawie krawędzi kształtu lub obszaru

Obszary edytowalne można zdefiniować na podstawie krawędzi kształtu lub obszaru poprzez malowanie przy użyciu narzędzia **Maska zaznaczenia inteligentnego**. Pociągnięcia zaznaczenia zastosowane do krawędzi zewnętrznych malowanego obszaru. Można także wykrywać krawędzie kształtu lub obszaru wewnątrz zaznaczeń utworzonych przy użyciu narzędzia maskowania.

Obszary edytowalne składające się z całego obrazka

Możliwe jest zdefiniowanie całego obrazka jako obszaru edytowalnego. Jest to bardzo użyteczne, gdy zastosowanie efektu specjalnego wymaga nałożenia maski na całym obrazku. Więcej informacji na temat efektów specjalnych można znaleźć w sekcji „Aby zastosować efekt specjalny” na stronie 367.

Obszary edytowalne definiowane za pomocą maski obcinania

Możesz także zdefiniować obszar edytowalny za pomocą istniejącej maski obcinania.

Aby zdefiniować prostokątny lub eliptyczny obszar edytowalny

1 W przyborniku kliknij jedno z następujących narzędzi:
   - **Maska prostokątna**
   - **Maska eliptyczna**

2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Tryb normalny**.

3 Z listy **Styl** na pasku właściwości wybierz jedną z następujących pozycji:
   - **Zwykły** — umożliwia odręczne zdefiniowanie prostokątnego lub eliptycznego obszaru edytowalnego.
   - **Stały rozmiar** — umożliwia określenie szerokości i wysokości prostokątnego lub eliptycznego obszaru edytowalnego.
   - **Wiersz(e)** — umożliwia zdefiniowanie prostokątnego obszaru edytowalnego na całej szerokości obrazka. Można określić wysokość wiersza i wartość zaokrąglenia wierzchołków prostokąta.
   - **Kolumna(-y)** — umożliwia zdefiniowanie prostokątnego obszaru edytowalnego na całej wysokoci obrazka. Można określić szerokość kolumny i wartość zaokrąglenia wierzchołków prostokąta.

4 Aby ręcznie zdefiniować obszar edytowalny, przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka lub kliknięciem określ odpowiedni rozmiar i orientację.

Aby zdefiniować kwadratowy lub okrągły obszar edytowalny, korzystając ze stylu maski **Zwykły**, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Ctrl** po rozpoczęciu przeciągania wskaźnika w oknie obrazka.

Dla stylu maski **Zwykły** można także zdefiniować obszar edytowalny, zaczynając od jego środka. Należy w tym celu nacisnąć i przytrzymać klawisz **Shift** po rozpoczęciu przeciągania wskaźnika w oknie obrazka.

Aby zdefiniować obszar edytowalny za pomocą tekstu, obiektu lub zawartości schowka

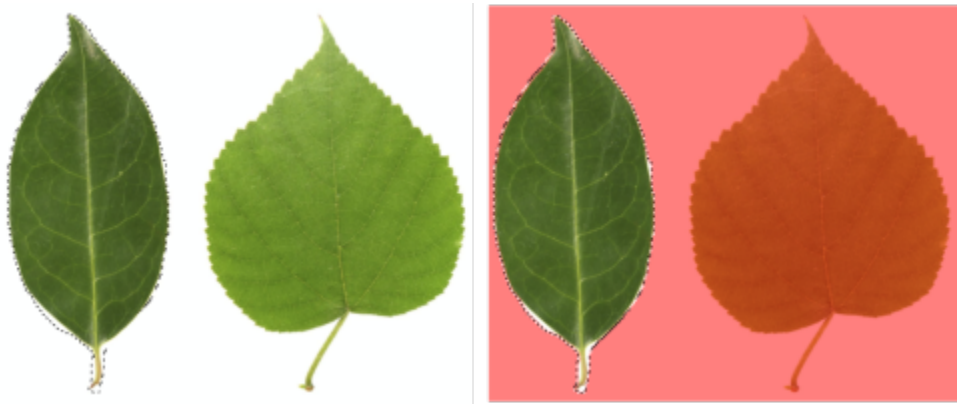
Aby	Wykonaj następujące czynności
Zdefiniować obszar za pomocą tekstu	Kliknij narzędzie **Tekst** i zdefiniuj atrybuty tekstu na pasku właściwości. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Utwórz maskę**, wpisz tekst, a następnie kliknij przybornik, aby zastosować zmiany.
Zdefiniować obszar za pomocą obiektów	Zaznacz jeden lub kilka obiektów i kliknij kolejno **Maska** ▸ **Utwórz** ▸ **Maska z obiektów**.
Zdefiniować obszar za pomocą zawartości schowka	Kliknij kolejno **Edycja** ▸ **Wklej Specjalne** ▸ **Na obiekt**.

Można także kliknąć przycisk **Utwórz maskę** na pasku narzędzi **Maska/obiekt**, aby zdefiniować obszar edytowalny za pomocą jednego lub większej liczby zaznaczonych obiektów. Jeśli pasek narzędzi **Maska/obiekt** nie jest wyświetlony, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Maska/obiekt**.

Aby zdefiniować obszar edytowalny za pomocą narzędzia Maska odręczna

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Maska odręczna** .
2. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Tryb normalny** .
3. W oknie obrazka kliknij w wybranym miejscu, aby rozpocząć i zakończyć każdy segment linii.
4. Kliknij dwukrotnie, aby zakończyć wyznaczanie konturu.

Obszar edytowalny można także zdefiniować, przeciągając narzędzie **Maska odręczna** w oknie obrazka i klikając dwukrotnie, aby zakończyć kontur.



Obszar edytowalny utworzony przy użyciu narzędzia Maska odręczna

Aby zdefiniować obszar edytowalny za pomocą narzędzia Maska planarna

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Maska planarna** .

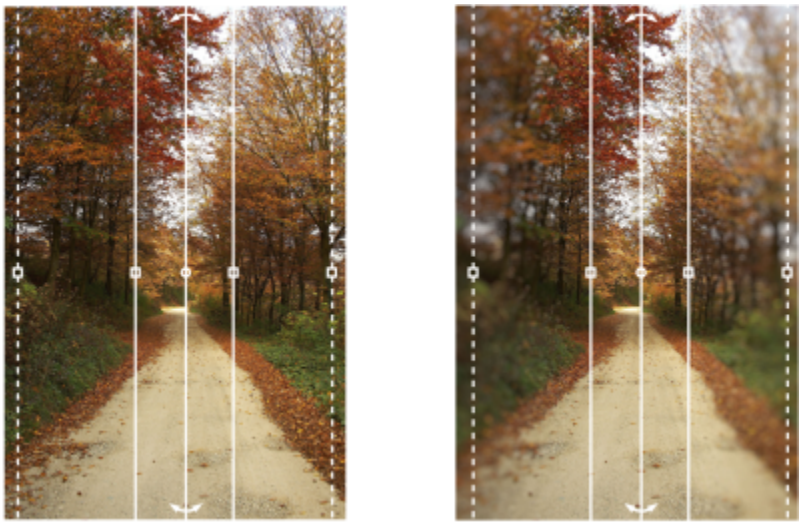
Na obrazku pojawią się linie równoległe. Linie ciągłe definiują cały obszar edytowalny, a linie przerywane — obszar wtapiany wzdłuż górnej i dolnej krawędzi obszaru edytowalnego.

2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Określić rozmiar całego obszaru edytowalnego	Wpisz wartość w polu **Zakres zaznaczenia** na pasku właściwości.
Określić rozmiar obszaru wtapiania	Wpisz wartość w polu **Zakres wtapiania** na pasku właściwości.
Obrócić obszar edytowalny	Wpisz wartość w polu **Kąt obrotu** na pasku właściwości.
Przesunąć obszar edytowalny	Przeciągnij obszar edytowalny do nowego położenia.

Obszar edytowalny i obszar wtapiania można dostosować, przeciągając uchwyty interakcyjne widoczne na ekranie. Przeciągając uchwyt obrotu, można także obrócić obszar edytowalny.

Korzystając z narzędzia **Maska planarna**, można używać różnych trybów maskowania. Więcej informacji na temat trybów kolorów maskowania znaleźć w sekcji „Poszerzanie i zawężanie obszarów edytowalnych” na stronie 307.



Przykład maski planarnej połączonej z efektem rozmycia

Aby zdefiniować obszar edytowalny przez malowanie

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Pędzel maski** .

2 Na pasku właściwości zdefiniuj atrybuty narzędzia.

3 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Tryb normalny** .

4 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Aby zmienić rozmiar końcówki narzędzia **Pędzel maski**, należy przytrzymać naciśnięty klawisz **Alt** i przeciągnąć wskaźnik myszy w oknie obrazka aż do uzyskania wymaganego rozmiaru końcówki.

Aby pociągnięcia narzędziem **Pędzel maski** odbywały się po linii prostej, podczas przeciągania narzędziem w oknie obrazka należy przytrzymywać naciśnięty klawisz **Ctrl**. Aby przełączać między poziomymi i pionowymi pociągnięciami pędzla, należy, cały czas przytrzymując klawisz **Ctrl**, naciskać i zwalniać klawisz **Shift**.

Aby zdefiniować obszar edytowalny w kształcie konturu

1 W przyborniku kliknij narzędzie maski.

2 Zdefiniuj obszar edytowalny.

3 Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Kontur maski** ▸ **Obramowanie**.

4 Wpisz wartość w polu **Szerokość**.

5 Wybierz typ krawędzi z listy **Krawędzie**.

Miękka krawędź tworzy płynniejsze przejście do tła niż krawędź twarda.

Definiowanie obszaru edytowalnego na podstawie kształtu lub obszaru

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Maska zaznaczenia inteligentnego** .

2 Maluj w obrębie kształtu lub obszaru na obrazie, który chcesz zaznaczyć.
Krawędzie kształtu lub obszaru zostaną wykryte, a zaznaczenie zostanie rozszerzone do tych krawędzi.

Jeśli zaznaczenie obejmuje obszary poza kształtem lub krawędzią obszaru, można usunąć je, klikając przycisk **Odejmowanie** na pasku właściwości i malując nad obszarami do usunięcia. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby dodać obszar do obszaru edytowalnego lub odjąć obszar z obszaru edytowalnego” na stronie 309.

Narzędzia maski umożliwiają zdefiniowanie obszaru edytowalnego na podstawie krawędzi kształtu lub obszaru. Po zdefiniowaniu obszaru edytowalnego kliknij kolejno **Maska** ▸ **Zastosuj zaznaczenie inteligentne do maski**.

Domyślnie wygładzanie krawędzi jest włączone, aby zapobiec postrzępionym krawędziom w obszarze edytowalnym. Aby wyłączyć wygładzanie krawędzi, kliknij przycisk **Wygładzanie** na pasku właściwości.

Krawędzie obszaru edytowalnego można wtapiać, klikając przycisk **Maska wtapiania** na pasku właściwości i określając ustawienia w oknie dialogowym **Wtapianie**. Więcej informacji na temat wtapiania obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Aby zastosować wtapianie do krawędzi obszaru edytowalnego” na stronie 318.



Obszar edytowalny na podstawie krawędzi kształtu utworzonego przy użyciu narzędzia Maska zaznaczenia inteligentnego

Aby zdefiniować cały obrazek jako obszar edytowalny

- Kliknij kolejno pozycje **Maska** ▸ **Zaznacz cały obrazek**.

Gdy włączona jest nakładka maski, markiza maski nie jest wyświetlana.

Aby zdefiniować obszar edytowalny za pomocą maski obcinania

- W oknie dokowanym **Obiekty** kliknij prawym przyciskiem maskę obcinania, a następnie kliknij **Utwórz maskę z maski obcinania**.

Definiowanie obszarów edytowalnych za pomocą informacji o kolorach

Obszary do edycji i obszary chronione maski można zdefiniować za pomocą informacji o kolorach obrazka. Gdy korzysta się z informacji o kolorze, konieczne jest także określenie wartości kolorów bazowych i tolerancji kolorów. Kolor bazowy jest podstawowym kolorem, za pomocą którego definiuje się obszary chronione i obszary edytowalne. Wartość tolerancji koloru definiuje w procentach dopuszczalną różnicę koloru maski w stosunku do koloru bazowego; im większa wartość tolerancji, tym więcej kolorów obejmują obszary chronione lub obszary edytowalne. Tolerancja koloru jest określana w oparciu o podobieństwo kolorów.

Obszary edytowalne o kolorach jednolitych

Można zdefiniować obszar edytowalny koloru jednolitego lub obszar edytowalny otoczony kolorami jednolitymi. Gdy obszar jest otoczony przez kolory jednolite, można utworzyć nieregularny kontur dopasowany do obszaru, który ma być edytowany, albo zdefiniować obszar edytowalny na podstawie granicy między kolorami jednolitymi.

Obszary edytowalne na całym obrazku

Korzystając z maski kolorów, można zdefiniować obszary edytowalne na całym obrazku. Maska kolorów umożliwia zaznaczenie kolorów bazowych na całym obrazku, a nie tylko w konkretnym obszarze.

Próg koloru umożliwia dokładniejsze sprecyzowanie zakresu kolorów obejmowanych przez obszar edytowalny. Wartość progowa wyznacza jaskrawość każdego koloru bazowego i określa, które piksele zostaną uwzględnione w obszarze edytowalnym. Zdefiniowanie progu koloru pozwala na zmiękczanie lub wyostrzanie pikseli na krawędzi obszaru edytowalnego. W celu zmiany poziomu progu maski koloru, obrazek można wyświetlić w skali szarości, tak aby obszary maski miały kolor czarny, a obszary edytowalne — biały.



Niebieskie, zielone i purpurowe piksele na oryginalnym obrazku (z lewej) zostały zaznaczone przy użyciu maski kolorów (z prawej).

Obszary edytowalne w określonym kanale kolorów

Obszar edytowalny można zdefiniować w określonym kanale kolorów. Każdy obrazek kolorowy składa się z kilku kanałów kolorów, z których każdy odpowiada jednej składowej modelu kolorów obrazka. Na przykład obrazek RGB składa się z kanałów: czerwonego, zielonego i niebieskiego. Gdy obrazek jest wyświetlany w poszczególnych kanałach kolorów, wyświetlana jest tylko część informacji o jego kolorach. Wyświetlanie tylko niektórych kanałów kolorów pozwala na bardziej precyzyjne zdefiniowanie obszarów edytowalnych.

Aby zdefiniować obszar edytowalny w kolorze jednolitym

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Różdżka** .
2. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Tryb normalny** .
3. Wpisz odpowiednią wartość w polu **Tolerancja**.
4. Kliknij kolor w oknie obrazka.

Aby edytować obrazek o skomplikowanym kształcie umieszczony na gładkim tle, można zdefiniować tło jako obszar edytowalny koloru jednolitego, a następnie stosując dopełnienie maski, zaznaczyć kształt jako dostępny do edycji. Więcej informacji na temat masek dopełniania można znaleźć w sekcji „Dopełnienie i usuwanie masek” na stronie 310.

Kolor pierwszego kliknięty piksela określa kolor bazowy; wszystkie sąsiednie piksele o kolorach mieszczących się w zakresie tolerancji kolorów zostają objęte obszarem edytowalnym. Obszar edytowalny jest rozszerzany aż do pikseli, których kolor nie mieści się w zdefiniowanym zakresie tolerancji kolorów.



Obszar można zaznaczyć, klikając pomarańczowy piksel narzędziem Różdżka.

Aby zdefiniować obszar edytowalny otoczony kolorem jednolitym

1 W przyborniku kliknij jedno z następujących narzędzi:
   - **Lasso** — pozwala utworzyć nieregularny kontur na obszarze obrazka, a następnie dopasować markizę maski do określonego zakresu kolorów na tym obszarze; wykorzystuje początkowy kolor bazowy
   - **Maska magnetyczna** — umożliwia zdefiniowanie markizy maski wzdłuż granicy między kolorami obrazka; stosowanych jest wiele kolorów bazowych.
2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Tryb normalny**.
3 Wpisz odpowiednią wartość w polu **Tolerancja**.
4 W oknie obrazka kliknij kolor, który ma być chroniony przed zmianami, a następnie klikaj kolejne punkty, aby wyznaczyć kontur obszaru edytowalnego.
5 Kliknij dwukrotnie, aby zakończyć wyznaczanie konturu.

Można wybrać, czy kolor bazowy jest definiowany kolorem pierwszego piksela, czy też każde kliknięcie dowolnego piksela określa kolor bazowy. Zakres tolerancji kolorów wskazuje zakres kolorów chronionych przed zmianami. Gdy kolor bazowy jest definiowany kolorem piksela, który zostanie kliknięty jako pierwszy, obszar chroniony jest rozszerzany w granicach określonych tolerancją kolorów. Użycie narzędzia **Lasso** powoduje dopasowanie oryginalnego konturu obszaru edytowalnego do nieregularnego kształtu utworzonego przez wyłączenie z oryginalnego konturu wszystkich pikseli, których kolor mieści się w zdefiniowanym zakresie tolerancji kolorów. Użycie narzędzia **Maska magnetyczna** powoduje definiowanie koloru bazowego kolorem każdego piksela, który został kliknięty, a więc przy każdym kliknięciu obszar chroniony jest rozszerzany w zakresie zdefiniowanym tolerancją kolorów. Tolerancja kolorów jest definiowana w odniesieniu do bieżącego koloru bazowego w określonym obszarze wokół wskaźnika.

Można również przeciągnąć wskaźnik myszy w oknie obrazka, aby wyznaczyć kontur w trybie odręcznym. Podczas korzystania z narzędzia **Maska magnetyczna** zalecane jest częste klikanie w celu ustawienia wielu kolorów bazowych i punktów zaczepienia.

Aby zdefiniować obszar edytowalny na całym obrazku

1 Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Maska koloru**.
2 Kliknij przycisk **Tryb normalny**.
3 Z górnego menu podręcznego wybierz opcję **Kolory próbek**.

4 Kliknij narzędzie **Pipeta**  i kliknij każdy kolor bazowy w oknie obrazka.

Aby pobrać próbkę wielu kolorów, przytrzymaj klawisz **Ctrl**, klikając przycisk myszy.

5 Kliknij przycisk **Podgląd**  .

6 Z listy obok przycisku **Podgląd** wybierz jedną z następujących opcji:
- **Nakładka** — obszary chronione zostają przykryte przezroczystym arkuszem o czerwonym zabarwieniu.
- **Skala szarości** — obszary chronione są wyświetlane na czarno, a obszary edytowalne na biało.
- **Czarna otoczka** — obszary chronione zostają przykryte przezroczystym arkuszem o czarnym zabarwieniu.
- **Biała otoczka** — obszary chronione zostają przykryte przezroczystym arkuszem o białym zabarwieniu.
- **Markiza** — wokół obszaru edytowalnego jest wyświetlana kropkowana linia.

7 W obszarze **Tolerancja** zaznacz jedną z następujących opcji:
- **Zwykły** — określa tolerancję kolorów na podstawie podobieństwa między kolorami pikseli.
- **Tryb HSB** — określa tolerancję kolorów na podstawie podobieństwa poziomów barwy, nasycenia i jaskrawości pikseli.

8 W polu obok każdego koloru bazowego zdefiniuj w procentach dopuszczalną różnicę kolorów pomiędzy pikselami danego koloru a pozostałymi pikselami.

9 W polu **Próg** przesuń suwak **Próg** i zaznacz jedną z poniższych opcji:
- **Dla czarnego** — wszystkie piksele o jaskrawości powyżej progu są dodawane do obszaru chronionego.
- **Dla białego** — wszystkie piksele o jaskrawości powyżej progu są dodawane do obszaru edytowalnego.



Jeśli w oknie dialogowym **Maska kolorów** są wyświetlane kolory z poprzedniej sesji programu, przed utworzeniem nowej maski kolorów kliknij przycisk **Zresetuj**.

Styl wyświetlania **Markiza** jest niedostępny, jeśli w menu **Maska** nie zaznaczono polecenia **Pokaż markizę**.



Domyślną tolerancję kolorów maski kolorów można ustawić, klikając paletę wysuwaną, a następnie klikając polecenie **Ustaw tolerancję domyślną**.

Z listy obok narzędzia **Pipeta** można wybrać wstępnie zdefiniowane wzorce kolorów bazowych, na przykład **Odcienie zielonego**.

Aby zdefiniować obszary edytowalne w określonych kanałach kolorów

1 W oknie dokowanym **Kanały** zaznacz pole wyboru obok kanału koloru.

Jeśli okno dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały**.

2 W przyborniku kliknij jedno z następujących narzędzi:
- **Lasso** 
- **Różdżka** 

3 Zdefiniuj obszar na obrazku.

Poszerzanie i zawężanie obszarów edytowalnych

Do obszaru edytowalnego można dodawać części i usuwać je z niego.

Domyślnie każdy nowo zdefiniowany obszar edytowalny zastępuje obszar zdefiniowany poprzednio. Dzięki poniższym trybom maski można jednak zachować bieżący obszar edytowalny, ale zmodyfikować jego kształt:

Tryb	Opis
Dodawanie	Pozwala dodawać kolejne obszary do obszaru edytowalnego. Obszary dodawane do obszaru edytowalnego są usuwane z obszarów chronionych.
Odejmowanie	Pozwala odejmować obszary od obszaru edytowalnego. Obszary odejmowane od obszaru edytowalnego są dodawane do obszaru chronionego.
Zakładka	Pozwala dodawać kolejne obszary do istniejącego obszaru edytowalnego, dopóki nowe obszary nie nałożą się na stare. Wszystkie nakładające się fragmenty są wyłączane z obszaru edytowalnego i dodawane do obszaru chronionego. Poza poszerzaniem i zawężaniem istniejącego obszaru edytowalnego, ten tryb maski umożliwia definiowanie obszarów edytowalnych bez uaktywnionej maski.

Tryb maski pozostanie aktywny do chwili jego zmiany. Poniższe przykłady ilustrują zastosowanie różnych trybów masek.



Narzędzie Maska eliptyczna jest używane w trybie normalnym.



W wynikowej masce cała bila jest zdefiniowana jako obszar edytowalny.



Narzędzia Maska eliptyczna i Maska odręczna są używane w trybie Odejmowanie.



Wynikowy obszar edytowalny składa się z żółtych obszarów bili.



Narzędzie Różdżka jest używane w trybie Dodawanie.



Do obszaru edytowalnego zostają dodane cyfry.



Narzędzie Maska eliptyczna jest używane w trybie Zakładka.



Nachodzące na siebie obszary — obszary w kolorze żółtym i cyfry — zostają usunięte z obszaru edytowalnego, a dodane do niego zostają obszary w kolorze białym.

Usuwanie obszarów chronionych

Z obszarów edytowalnych można usuwać obszary chronione. Funkcja ta jest użyteczna przy modyfikacji masek kolorów o dużych obszarach edytowalnych.

Określanie liczby pikseli

Obszar edytowalny można poszerzać i zawężać o określoną liczbę pikseli. Piksele są dodawane lub usuwane z krawędzi obszaru edytowalnego.

Dodawanie pikseli o podobnych kolorach

Do obszaru edytowalnego można dodać sąsiednie piksele o podobnych kolorach. Obszar edytowalny poszerza się do miejsc, w których różnica między kolorami pikseli a oryginalnymi kolorami obszaru edytowalnego przekracza określoną wartość. Dopuszczalną różnicę koloru między pikselami oryginalnego obszaru edytowalnego a sąsiednimi obszarami chronionymi określa w procentach wartość tolerancji kolorów.

Do obszaru edytowalnego można również dodać wszystkie piksele o podobnym kolorze, nawet jeśli nie sąsiadują z bieżącym obszarem edytowalnym. Zdefiniowana wartość tolerancji kolorów określa w procentach dopuszczalną różnicę pomiędzy kolorem pikseli oryginalnych obszarów edytowalnych i obszarów chronionych.

Aby dodać obszar do obszaru edytowalnego lub odjąć obszar z obszaru edytowalnego

1. W przyborniku kliknij narzędzie maski.
2. Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
   - **Dodawanie**
   - **Odejmowanie**
   - **Zakładka**
3. Przeciągnij wskaźnik myszy na obrazku, aby zdefiniować obszar, który ma być dodany do obszaru edytowalnego lub od niego odjęty.

Po rozpoczęciu przeciągania wskaźnika można użyć klawiszy **Ctrl** i **Shift**, aby wymusić kształt dodawanego lub odejmowanego obszaru. Na przykład podczas korzystania z narzędzia **Maska eliptyczna** przytrzymanie wciśniętego klawisza **Ctrl** wymusza kształt okręgu, a przytrzymanie wciśniętych klawiszy **Ctrl** + **Shift** powoduje, że okręg będzie rozciągany od środka.

Aby usunąć obszary chronione z obszaru edytowalnego

- Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Kontur maski** ▸ **Usuń dziury**.

Aby poszerzyć lub zawęzić obszar edytowalny

Aby	Wykonaj następujące czynności
Poszerzyć obszar edytowalny o określoną liczbę pikseli	Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Kontur maski** ▸ **Poszerz** i wpisz liczbę pikseli w polu **Szerokość**.
Zawęzić obszar edytowalny o określoną liczbę pikseli	Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Kontur maski** ▸ **Ściśnij** i wpisz liczbę pikseli w polu **Szerokość**.

Aby dodać sąsiednie piksele o kolorze podobnym do pikseli obszaru edytowalnego

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Różdżka** .
2. Wpisz wartość w polu **Tolerancja** na pasku właściwości.
3. Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Kontur maski**, a następnie kliknij jedno z następujących poleceń menu:
   - **Zwiększ** — poszerza obszar edytowalny, obejmując sąsiednie piksele o podobnym kolorze.
   - **Podobne** — poszerza obszar edytowalny, obejmując wszystkie piksele o podobnym kolorze na całym obrazku.

Dopełnienie i usuwanie masek

Można zamienić maskę na jej dopełnienie, tak że obszar chroniony stanie się obszarem edytowalnym, a obszar edytowalny stanie się obszarem chronionym. Dopełnianie maski jest szczególnie przydatne, gdy łatwiej od obszarów edytowalnych można oznaczyć obszary chronione. Aby na przykład edytować nieregularny kształt na obrazku, który jest umieszczony na jednolitym tle, łatwiej będzie zaznaczyć tło, a następnie dopełnić maskę.

Gdy maska nie jest już potrzebna, można ją usunąć z obrazka.



Najpierw zaznaczono tło (z lewej); następnie maska została dopełniona, aby zdefiniować pomarańczową butelkę jako obszar edytowalny (z prawej).

Aby dopełnić maskę

- Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Dopełnienie**.

Aby usunąć maskę

- Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Usuń**.

Po usunięciu maski pływające obszary edytowalne są automatycznie scalane z tłem.

Przenoszenie i wyrównywanie obszarów edytowalnych

Obszar edytowalny można dowolnie przesunąć w oknie obrazka wraz z pikselami obejmowanymi przez ten obszar lub bez nich. Gdy obszar edytowalny jest przesuwany razem z pikselami, piksele te można wyciąć z obrazka i wypełnić powstałą dziurę kolorem tła, albo też skopiować je przez podniesienie obszaru edytowalnego.

Obszar edytowalny można wyrównać do jednego obiektu lub kilku zaznaczonych obiektów. Obszar edytowalny można także wyrównać do środka obrazka lub do jego krawędzi. W zależności od miejsca, w którym ma zostać wyświetlony obszar edytowalny, można wykonać próby z opcjami wyrównywania w poziomie i w pionie.

Obszar edytowalny może być także wyrównany do prowadnic i do siatki. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Prowadnice, siatka i linijki” na stronie 101.

Aby przesunąć obszar edytowalny

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Transformacja maski**  .

2 Przeciągnij obszar edytowalny w nowe miejsce w oknie obrazka.

Obszar edytowalny można również przenieść przez podsunięcie go.

Aby przesunąć obszar edytowalny wraz z pikselami

1 W przyborniku kliknij jedno z następujących narzędzi:

- Narzędzie **Maska prostokątna** 
- **Maska eliptyczna** 
- Narzędzie **Maska odręczna** 
- **Lasso** 
- **Maska magnetyczna** 
- **Różdżka** 

2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Zwykła**  .

3 Przeciągnij obszar edytowalny do nowego położenia.

Jeżeli obszar edytowalny zostanie przesunięty jeden raz, fragment obrazka leżący pod nim zostanie zastąpiony kolorem tła. Jeżeli ten sam obszar edytowalny zostanie przesunięty po raz kolejny, fragment obrazka leżący pod nim nie zostanie już zastąpiony kolorem tła.

Przytrzymanie wciśniętego klawisza **Alt** podczas przeciągania spowoduje pozostawienie kopii przesuwanego obszaru edytowalnego.

Obszar edytowalny można również przenieść przez podsunięcie go.

Aby wyrównać obszar edytowalny z obiektem

1 Zaznacz obiekty, do których chcesz wyrównać obszar edytowalny.

2 Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Wyrównaj**.

3 W oknie dialogowym **Wyrównanie maski** zaznacz jedną z następujących opcji:
- **Obiekt aktywny**
- **Zaznaczone obiekty**

4 Zaznacz jedno z następujących pól wyrównania w pionie:
- **Do góry**
- **Do środka**
- **Do dołu**

5 Zaznacz jedno z następujących pól wyboru wyrównania w poziomie:
- **Do lewej**
- **Do środka**
- **Do prawej**

Aby wyrównać obszar edytowalny do linii siatki najbliższej określonego obiektu, zaznacz pole wyboru **Wyrównaj do siatki**.

Aby wyrównać obszar edytowalny do krawędzi lub środka obrazka

1 W przyborniku kliknij narzędzie maski.

2 Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Wyrównaj**.

3 Zaznacz opcję **Dokument**.

4 Zaznacz jedno z następujących pól wyrównania w pionie:
- **Do góry**
- **Do środka**
- **Do dołu**

5 Zaznacz jedno z następujących pól wyboru wyrównania w poziomie:
- **Do lewej**
- **Do środka**
- **Do prawej**



Gdy obszar edytowalny jest wyrównywany do krawędzi lub środka obrazka i pole wyboru **Wyrównaj do siatki** jest zaznaczone, obszar edytowalny zostanie wyrównany do punktów siatki leżących najbliżej określonej krawędzi lub środka obrazka.

Transformowanie obszarów edytowalnych

Obszar edytowalny maski można przekształcać za pomocą obracania, skalowania, zmiany rozmiaru, pochylania, zniekształcania lub stosowania perspektywy. Przed przekształceniem edytowalnego obszaru określ, czy zastosowane transformacje mają wpływ na formę maski lub piksele w maskowanym obszarze.



Uwzględnij piksele maski w transformacji (po lewej) lub wyklucz z niej piksele maski (po prawej).

Można dokonać wielu transformacji przed ich zastosowaniem. Można na przykład skalować i obracać edytowalny obszar maski, a następnie zatwierdzić zmiany. Pływający obszar edytowalny zostanie automatycznie scalony z tłem podczas przekształcania.

Transformacja	**Opis**
Obracanie	Pozwala obracać obszar edytowalny.
Skalowanie	Skalowanie pozwala zmienić rozmiar obszaru edytowalnego do wielkości określonej procentem pierwotnego rozmiaru obiektu.
Zmiana rozmiaru	Pozwala zmienić szerokość i wysokość obszaru edytowalnego.
Pochylanie	Pozwala pochylić obszar edytowalny w jednym kierunku. Jeden bok pozostaje w miejscu, podczas gdy pozostałe przesuwają się w określonym kierunku. Przeciwległe boki pozostają równoległe.
Zniekształcanie	Pozwala rozciągać lub pomniejszać obszar edytowalny bez zachowywania oryginalnych proporcji.
Stosowanie perspektywy	Pozwala nadać obszarowi edytowalnemu wygląd przestrzenny.

Uwzględnianie pikseli obszaru edytowalnego w przekształceniach

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Transformacja maski** .

2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Przekształć piksele** .

3 Przekształć edytowalny obszar, obracając, skalując, zmieniając rozmiar, odwracając, pochylając, zniekształcając lub stosując perspektywę.

Przycisk **Przekształć piksele** umożliwia uwzględnianie pikseli maski lub wykluczanie pikseli maski z przekształceń. Przed wykonaniem przekształceń obszaru edytowalnego należy wybrać żądany tryb. Kliknięcie przycisku po wykonaniu jednego lub wielu przekształceń powoduje zastosowanie zmian.

Aby obrócić obszar edytowalny

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Transformacja maski**  .

Jeśli chcesz uwzględnić piksele edytowalnego obszaru w transformacji, upewnij się, że na pasku właściwości jest widoczny przycisk **Przekształć piksele**  .

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

Aby zmienić położenie środka obrotu obszaru edytowalnego, przeciągnij środek obrotu w nowe położenie w obrębie tego obszaru.

3 Przeciągnij uchwyt narożny markizy maski.

4 Kliknij dwukrotnie obszar edytowalny.



Obszar edytowalny można obrócić o określony kąt, wpisując wartość w polu **Kąt obrotu** na pasku właściwości i klikając przycisk **Zastosuj**.

Położenie środka obrotu, zwanego też punktem obrotu, można zmienić, wpisując odpowiednie wartości w polach **Środek obrotu** na pasku właściwości i klikając przycisk **Zastosuj**.

Aby przeskalować obszar edytowalny

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Transformacja maski**  .

Jeśli chcesz uwzględnić piksele edytowalnego obszaru w transformacji, upewnij się, że na pasku właściwości jest widoczny przycisk **Przekształć piksele**  .

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

3 Przeciągnij uchwyt narożny markizy maski.

4 Kliknij dwukrotnie obszar edytowalny.

Można również

Precyzyjnie skalować obszar edytowalny	Na pasku właściwości wpisz wartości procentowe w polach **Skala** i kliknij przycisk **Zastosuj**.
Skalować obszar edytowalny, zachowując proporcje szerokości do wysokości	Kliknij przycisk **Zachowaj proporcje**  na pasku właściwości.
Skalować obszar edytowalny od środka	Podczas przeciągania uchwytu narożnego przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift**.

Aby zmienić rozmiar obszaru edytowalnego

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Transformacja maski**  .

Jeśli chcesz uwzględnić piksele edytowalnego obszaru w transformacji, upewnij się, że na pasku właściwości jest widoczny przycisk **Przekształć piksele**  .

2 Kliknij przycisk **Położenie i rozmiar**  na pasku właściwości.

3 Przeciągnij środkowy uchwyt markizy maski.

Aby zmienić rozmiar obszaru edytowalnego z zachowaniem proporcji, przeciągnij uchwyt narożny markizy maski.

4 Kliknij dwukrotnie obszar edytowalny.

Można również

Precyzyjnie zmieniać rozmiar obszaru edytowalnego	Na pasku właściwości wpisz odpowiednie wartości w polach **Rozmiar** i kliknij przycisk **Zastosuj**.
Zmieniać rozmiar obszaru edytowalnego od środka	Podczas przeciągania środkowego uchwytu transformacji przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift**. Zmiana rozmiaru odbywa się w dwóch przeciwnych kierunkach.
Zmieniać rozmiar obszaru edytowalnego w 100-procentowych przyrostach	Podczas przeciągania uchwytu transformacji przytrzymaj wciśnięty klawisz **Ctrl**.

Aby odbić obszar edytowalny

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Transformacja maski**  .

Jeśli chcesz uwzględnić piksele edytowalnego obszaru w transformacji, upewnij się, że na pasku właściwości jest widoczny przycisk **Przekształć piksele**  .

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

3 Przeciągnij środkowy uchwyt markizy maski w poprzek obszaru edytowalnego poza uchwyt środkowy znajdujący się po drugiej stronie.

4 Kliknij dwukrotnie obszar edytowalny.



Obszar edytowalny można odbijać symetrycznie, przytrzymując naciśnięty klawisz **Ctrl** i przeciągając uchwyt środkowy w poprzek obszaru edytowalnego poza uchwyt środkowy znajdujący się po drugiej stronie.

Aby pochylić obszar edytowalny

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Transformacja maski**  .

Jeśli chcesz uwzględnić piksele edytowalnego obszaru w transformacji, upewnij się, że na pasku właściwości jest widoczny przycisk **Przekształć piksele**  .

2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Pochyl**  .

3 Przeciągnij środkowy uchwyt markizy maski.

4 Kliknij dwukrotnie obszar edytowalny.



Obszar edytowalny można również pochylić, wpisując odpowiednie wartości w polach **Kąt pochylenia** na pasku właściwości i klikając przycisk **Zastosuj**.

Przed zastosowaniem transformacji można przywrócić oryginalny rozmiar obszaru edytowalnego, naciskając klawisz **Esc**.

Aby zniekształcić obszar edytowalny

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Transformacja maski**  .

Jeśli chcesz uwzględnić piksele edytowalnego obszaru w transformacji, upewnij się, że na pasku właściwości jest widoczny przycisk **Przekształć piksele** .

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

3 Przeciągnij uchwyt transformacji markizy maski.

4 Kliknij dwukrotnie obszar edytowalny.

Narzędzie **Transformacja maski** można także przełączyć w tryb zniekształcania, klikając w obszarze edytowalnym aż do wyświetlenia uchwytów wykorzystywanych w tym trybie.

Przed zastosowaniem transformacji można przywrócić oryginalny rozmiar obszaru edytowalnego, naciskając klawisz **Esc**.

Aby zastosować perspektywę do obszaru edytowalnego

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Transformacja maski** .

Jeśli chcesz uwzględnić piksele edytowalnego obszaru w transformacji, upewnij się, że na pasku właściwości jest widoczny przycisk **Przekształć piksele** .

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

3 Przeciągnij uchwyt transformacji markizy maski.

4 Kliknij dwukrotnie obszar edytowalny.

Narzędzie **Transformacja maski** można także przełączyć w Tryb zmiany perspektywy, klikając w obszarze edytowalnym aż do wyświetlenia uchwytów transformacji.

Przed zastosowaniem transformacji można przywrócić oryginalny rozmiar obszaru edytowalnego, naciskając klawisz **Esc**.

Dopasowywanie krawędzi obszarów edytowalnych

Można dostosować przejścia pomiędzy obszarem chronionym a obszarem edytowalnym przez dopasowanie krawędzi tych obszarów.

Zapobieganie strzępieniu krawędzi

Można skorzystać z funkcji wygładzania w celu uniknięcia pojawiania się wystrzępionych krawędzi obszarów edytowalnych, które zawierają linie krzywe i ukośne. Wygładzanie krawędzi powoduje, że niektóre piksele znajdujące się wewnątrz krawędzi obszaru edytowalnego stają się półprzezroczyste, co zapewnia gładsze kontury.

Wtapianie

Wtapianie polega na stopniowym zwiększaniu przezroczystości pikseli wzdłuż krawędzi obszaru edytowalnego w celu zmiękczenia granicy między obszarami chronionymi i obszarami edytowalnymi. Można określić szerokość wtapianego obszaru, a także kierunek wtapiania, który określa położenie wtapiania względem markizy maski. Wtapianie może odbywać się od markizy maski w kierunku obszarów chronionych, w kierunku obszarów edytowalnych lub w obu kierunkach jednocześnie na tę samą odległość.



Od lewej do prawej: krawędzie obszaru edytowalnego przed wtopieniem i po tej operacji

Regulacja przezroczystości krawędzi

Podczas gdy wtapianie pozwala zmiękczyć krawędź między obszarami chronionymi i edytowalnymi, można również regulować, jak szybko zmniejsza się miękkość na krawędzi markiza maski.

Stosowanie ostrych krawędzi

Określając odpowiednią wartość progową, można usunąć wtapianie z krawędzi obszaru edytowalnego i utworzyć nową ostrą krawędź. Piksele wtapianego obszaru edytowalnego mają wartość w skali szarości od 0 (czarny, w pełni chroniony) do 255 (biały, z pełnymi możliwościami edycji). Zdefiniowana wartość progu określa miejsca wzdłuż krawędzi wtapianej, w których ma być utworzona krawędź niewtapiana. Jeżeli na przykład wartość progowa wynosi 110, chronione są wszystkie piksele obszaru edytowalnego, które w skali szarości mają wartość poniżej 110, a edycja jest możliwa dla pikseli o wartościach w skali szarości powyżej 110.

Wygładzanie

Aby usunąć ostre kąty, obszar edytowalny można wygładzić. Wygładzanie uśrednia wartości określonej liczby pikseli w krawędzi obszaru edytowalnego, mierzone w skali szarości. Jeśli na przykład zdefiniowano wartość promienia 10, to sprawdzanych jest 10 pikseli w lewą i prawą stronę od krawędzi. Jeżeli pikseli z możliwością edycji jest więcej niż chronionych, poszerzany jest obszar edytowalny; w przeciwnym razie poszerzany jest obszar chroniony.

Wygładzanie jest użyteczne podczas pracy ze złożonymi maskami kolorów. Na przykład podczas wygładzania krawędzi obszaru edytowalnego obszary chronione oddzielone od obszarów edytowalnych są często usuwane.

Stosowanie kolorów lub efektów malowania

Aby podkreślić lub zatrzeć granicę pomiędzy obszarami edytowalnymi i obszarami chronionymi, można zastosować kolor lub efekt malowania wzdłuż krawędzi obszaru edytowalnego. Stosowanie koloru lub efektu malowania wzdłuż krawędzi obszaru edytowalnego można powtórzyć. Powtarzanie pociągnięć pędzla umożliwia uwypuklenie efektu.

Aby zapobiec strzępieniu krawędzi w obszarze edytowalnym

1 W przyborniku kliknij narzędzie maski.

2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Wygładzanie** .

Wygładzanie jest domyślnie włączone podczas korzystania z narzędzi **Elipsa**, **Rysunek odręczny**, **Lasso**, **Różdżka** oraz **Maska zaznaczenia inteligentnego** w celu zdefiniowania obszaru edytowalnego.

Wygładzanie nie jest dostępne dla narzędzia **Maska prostokątna**.

Aby zastosować wtapianie do krawędzi obszaru edytowalnego

1. Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Kontur maski** ▸ **Wtapianie**.
2. Wpisz wartość w polu **Szerokość**.
3. Z listy **Kierunek** wybierz jedną z następujących pozycji:
   - **Do wewnątrz** — wtapia od krawędzi obszaru edytowalnego do wewnątrz i tworzy przejście obszaru chronionego w obszar edytowalny.
   - **Na zewnątrz** — wtapia od krawędzi obszaru edytowalnego na zewnątrz i tworzy przejście, które wygląda, jak gdyby obszar ten nakładał się na obszar chroniony.
   - **Pośrodku** — powoduje wtopienie takiej samej liczby pikseli od krawędzi obszaru edytowalnego w kierunkach na zewnątrz i do wewnątrz.
   - **Średnia** — wszystkim pikselom w obszarze określonym wartością w polu **Szerokość** przypisuje średnią wartość koloru.
4. Wybierz typ krawędzi z listy **Krawędzie**.

   Aby wyświetlić wynik na podglądzie, kliknij przycisk **Podgląd**  .



Krawędzie obszaru edytowalnego można także wtapiać, klikając przycisk **Maska wtapiania**  na pasku właściwości.

Aby dopasować przezroczystość krawędzi obszaru edytowalnego

1. Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Kontur maski** ▸ **Przezroczystość krawędzi**.
2. Przesuń suwak **Spadek** w lewo, aby zmniejszyć przezroczystość krawędzi obszaru edytowalnego. Przesuń suwak w prawo, aby zwiększyć przezroczystość krawędzi obszaru edytowalnego.

   Aby wyświetlić wynik na podglądzie, kliknij przycisk **Podgląd**  .

Aby zastosować ostre krawędzie do wtapianego obszaru edytowalnego

1. Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Kontur maski** ▸ **Próg**.
2. Wpisz odpowiednią wartość w polu **Poziom**.

Aby wygładzić krawędzie obszaru edytowalnego

1. Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Kontur maski** ▸ **Wygładź**.
2. Wpisz wartość w polu **Promień**.

Aby zastosować kolor lub efekt wzdłuż krawędzi obszaru edytowalnego

1. Kliknij jedną z następujących opcji:
   - Narzędzie **Malowanie** 
   - Narzędzie **Efekt** 
   - Narzędzie **Rozpylacz obrazków** 
   - Narzędzie **Gumka** 
   - Narzędzie **Pędzel zamiany kolorów** 
2. Na pasku właściwości ustaw atrybuty narzędzia.
3. Kliknij kolejno pozycje **Maska** ▸ **Utwórz** ▸ **Pociągnięcie pędzla z maski**.

4 Wybierz jedną z następujących opcji:
- **Środek krawędzi maski** — centruje pociągnięcie na krawędzi obszaru edytowalnego.
- **Wewnątrz maski** — umieszcza pociągnięcia wewnątrz krawędzi obszaru edytowalnego.
- **Poza maską** — umieszcza pociągnięcia na zewnątrz krawędzi obszaru edytowalnego.



Aby ponownie zastosować kolor lub efekt wzdłuż krawędzi obszaru edytowalnego, należy kliknąć kolejno **Edycja** ▸ **Powtórz pociągnięcie pędzla**, a następnie kliknąć przycisk **Powtórz pociągnięcie na masce** w oknie dialogowym **Powtórz pociągnięcie**.

Dopasowywanie przezroczystości masek

Zmiana przezroczystości maski zapewnia sterowanie zakresem, w jakim piksele obrazka są chronione przed zmianami. Podczas dopasowywania przezroczystości maski używa się jej reprezentacji w skali szarości. Wszystkie kolory zastosowane na obrazku są wyświetlane jako odpowiadający im odcień szarości, zatem im ciemniejsze odcienie są stosowane w masce, tym mniejszy będzie wpływ kolorów i efektów na obrazek. Na przykład nałożenie na obrazek za pomocą pędzla koloru odwzorowanego w skali szarości jako wartość 127 (połowa skali szarości) spowoduje, że zastosowany później w tym obszarze dowolny efekt zmodyfikuje ten obszar tylko w 50 procentach.

Ponieważ edycja dotyczy reprezentacji maski w skali szarości, do zmiany przezroczystości maski można użyć koloru, obiektu, efektu lub innej maski. Przezroczystość maski można zmienić również poprzez wklejenie obrazków ze schowka; parametry skali szarości wklejonych obrazków zostaną zastosowane do maski.

Aby dopasować przezroczystość maski

1 Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Maluj maskę**.
2 Zastosuj kolor, maskę, obiekt lub efekt w obszarze, w którym chcesz zmienić przezroczystość maski.
3 Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Maluj maskę**.



Im ciemniejszy odcień szarości, tym leżące pod maską piksele są w coraz mniejszym stopniu dostępne do edycji.

Przycinanie obrazów

Pracownia wycinków umożliwia wycinanie obszarów obrazka z otaczającego je tła. Funkcja ta umożliwia izolowanie obszarów obrazka i zachowanie szczegółów krawędzi, takich jak krawędzie włosowe lub rozmazane.

Aby wyciąć obszar obrazka, należy narysować zakreślenie wokół jego krawędzi i zastosować wypełnienie w celu zdefiniowania wnętrza obszaru. Aby ocenić wyniki, można wyświetlić podgląd wycinka bez tła lub na tle szarym, białym albo czarnym. Można również wyświetlić wycinek z położonym niżej oryginalnym obrazkiem, wyróżnieniem i wypełnieniem. Jeśli jest to konieczne, można poprawić wycinek, dodając lub usuwając szczegóły wzdłuż jego krawędzi.

W przypadku popełnienia błędu można wymazać i przywrócić sekcje wyróżnionego i wypełnionego obszaru, cofnąć lub ponowić działanie lub powrócić do oryginalnego obrazka.

Domyślnie wycinek jest umieszczany jako obiekt w oknie obrazka, a oryginalny obrazek zostaje usunięty. Można również zachować zarówno wycinek, jak i obrazek oryginalny, a także utworzyć z wycinka maskę obcinania.



Schemat pracy w Pracowni wycinków: (1) Wyróżnij krawędzie obszaru obrazka. (2) Dodaj do środka wypełnienie. (3) Wyświetl podgląd wycinka i w razie potrzeby popraw go. (4) Przenieś wycinek do okna obrazka. (5, opcjonalnie) Umieść wycinek na obrazku tła.

W wypadku niektórych narzędzi Pracowni wycinków można określić opcje. Można na przykład dostosować grubość zakreślenia, zmieniając rozmiar końcówki narzędzia **Zakreślacz**. Jeżeli obszar obrazka ma wyraźne krawędzie, można użyć grubszej linii, aby je zdefiniować precyzyjniej. Z drugiej strony, jeżeli obszar obrazka ma rozmazane lub rozmyte krawędzie, które trudno zdefiniować, można zastosować cieńszą linię. Można także zmienić kolor zakreślenia i wypełnienia, aby zwiększyć ich widoczność.

Widok można również przybliżać (aby móc lepiej przyjrzeć się szczegółom) i oddalać (aby uwidocznić większy obszar obrazka). Aby wyświetlić obszary spoza okna podglądu, można przemieszczać obrazek.

Aby wyciąć obszar obrazka

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Pracownia wycinków**.
2. Kliknij narzędzie **Zakreślacz** .
3. W oknie podglądu narysuj linię wzdłuż krawędzi obszaru obrazka, który chcesz wyciąć.
   Linia powinna delikatnie nakładać się na otaczające tło.
4. Kliknij narzędzie **Wypełnienie wewnętrzne** , a następnie kliknij wewnątrz obszaru, który chcesz wyciąć.
5. Kliknij polecenie **Podgląd**.
   Aby poprawić wycinek, kliknij narzędzie **Dodaj szczegół** lub **Usuń szczegół** i przeciągnij wskaźnik myszy przez krawędź.
6. W obszarze **Wyniki tworzenia wycinka** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Wycinek** — tworzy obiekt z wycinka i odrzuca oryginalny obrazek.
   - **Wycinek i obrazek oryginalny** — tworzy obiekt z wycinka i zachowuje oryginalny obrazek.
   - **Wycinek jako maska obcinania** — tworzy z wycinka maskę obcinania i dołącza ją do oryginalnego obrazka. Maska obcinania to maska powiązana z obiektem, pozwalająca zmienić jego przezroczystość bez wywierania na niego trwałego wpływu. Jeśli wycinek został utworzony z obrazka tła, tło jest przekształcane w obiekt.

Można również

Wymazać zakreślenie i wypełnienie	Kliknij narzędzie **Gumka** i przeciągnij wskaźnik myszy nad zakreślenie i wypełnienie, które chcesz usunąć. Narzędzie **Gumka** jest dostępne przed kliknięciem opcji **Podgląd**.
Cofnąć lub ponowić czynność	Kliknij przycisk **Cofnij** lub przycisk **Ponów**.
Powrócić do oryginalnego obrazka	Kliknij przycisk **Zresetuj**.
Ustawić opcje podglądu	W obszarze **Ustawienia podglądu** zaznacz dowolne z następujących pól wyboru: • **Pokaż zakreślenie** — wyświetla zakreślenie wokół wycinka. • **Pokaż wypełnienie** — wyświetla wypełnienie wewnątrz wycinka. • **Pokaż obrazek oryginalny** — wyświetla obrazek oryginalny pod wycinkiem. Z listy **Tło** wybierz jedną z następujących pozycji: • **Brak** — wyświetla wycinek na czarno-białej szachownicy. Jeśli zostało zaznaczone pole wyboru **Pokaż obrazek oryginalny**, usunięte obszary są widoczne pod półprzezroczystą czarno-białą szachownicą. • **Skala szarości** — wyświetla wycinek na szarym tle. Jeśli zostało zaznaczone pole wyboru **Pokaż obrazek oryginalny**, usunięte obszary są zabarwione na szaro. • **Czarna otoczka** — wyświetla wycinek na czarnym tle. Jeśli zostało zaznaczone pole wyboru **Pokaż obrazek oryginalny**, usunięte obszary są zabarwione na czarno. • **Biała otoczka** — wyświetla wycinek na białym tle. Jeśli zostało zaznaczone pole wyboru **Pokaż obrazek oryginalny**, usunięte obszary są zabarwione na biało.

Pracownia wycinków obsługuje obrazki w trybie RGB, CMYK, skali szarości, obrazki z paletą oraz Lab. Przy przejściu do Pracowni wycinków obrazki w skali szarości, z paletą i Lab są automatycznie przekształcane w obrazki RGB lub CMYK, co może powodować nieznaczne przesunięcie kolorów. Po zastosowaniu polecenia **Pracownia wycinków** lub jego cofnięciu, odtwarzane są oryginalne kolory obrazka.

Aby ustawić opcje narzędzi w Pracowni wycinków

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Pracownia wycinków**.
2. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Ustawić rozmiary końcówek narzędzi **Zakreślacz**, **Gumka**, **Dodaj szczegół** i **Usuń szczegół**	Wybierz rozmiar z listy **Rozmiar końcówki**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmienić kolor wyróżnienia	Wybierz kolor zakreślenia za pomocą selektora kolorów **Kolor zakreślenia**.
Zmienić kolor wypełnienia	Wybierz kolor wypełnienia za pomocą selektora kolorów **Kolor wypełnienia**.



Rozmiary końcówek narzędzi **Zakreślacz**, **Gumka**, **Dodaj szczegół** i **Usuń szczegół** można zmieniać interakcyjnie, przytrzymując klawisz **Shift** podczas przeciągania narzędzia.

Aby wyświetlić obrazek w Pracowni wycinków

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Pracownia wycinków**.
2. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Powiększyć lub pomniejszyć	Wybierz narzędzie **Powiększ** lub **Pomniejsz** i kliknij w oknie podglądu.
Wyświetlić obrazek w jego rzeczywistym rozmiarze	Kliknij przycisk **100%** .
Dopasować rozmiar obrazka do okna podglądu	Kliknij przycisk **Dopasuj powiększenie** .
Przemieścić do innego obszaru obrazka	Za pomocą narzędzia **Chwyt** przeciągnij obrazek do obszaru, który chcesz wyświetlić.



Ścieżki

Ścieżki umożliwiają tworzenie precyzyjnych linii krzywych lub konturów w obrazkach. Ścieżek można używać do edytowania maski, stosowania tekstu bądź pociągnięć pędzla lub do eksportowania obrazków o nieregularnych kształtach zawartych w ścieżce.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Tworzenie ścieżek” (stronie 323)
- „Zarządzanie ścieżkami” (stronie 326)
- „Kształtowanie ścieżek” (stronie 327)
- „Dodawanie i usuwanie węzłów ścieżek” (stronie 329)
- „Łączenie i dzielenie ścieżek” (stronie 330)
- „Zmienianie typów węzłów” (stronie 331)
- „Stosowanie pociągnięć pędzla do ścieżek” (stronie 332)
- „Ścieżki obcinania” (stronie 333)

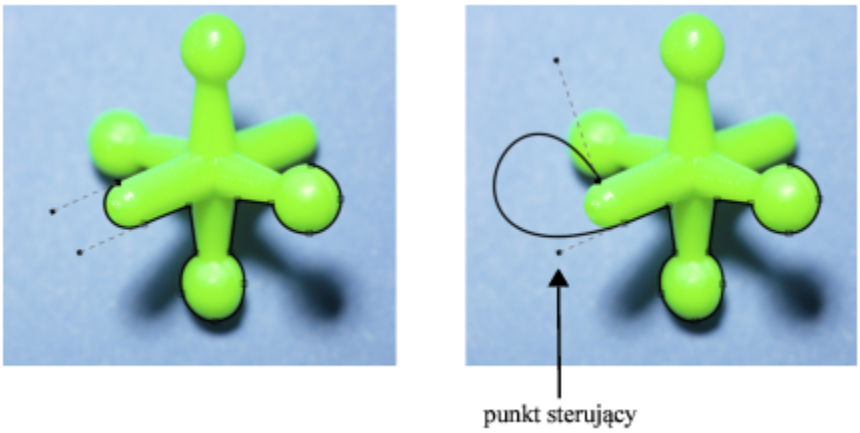
Tworzenie ścieżek

Ścieżki składają się z połączonych segmentów (linii prostych lub krzywych), których punkty połączeń oznaczane są małymi kwadratami nazywanymi węzłami. Ścieżki można tworzyć od podstaw, z maski lub przez zduplikowanie już istniejącej ścieżki. Na obrazku można utworzyć kilka ścieżek, jednak w danym czasie na obrazku wyświetlana jest tylko jedna.

Rysowanie ścieżek

Można tworzyć ścieżki Beziera i ścieżki rysowane odręcznie. Przy tworzeniu ścieżki od podstaw pierwsza ścieżka nosi nazwę Ścieżka 1, a nazwy następnych ścieżek są numerowane przyrostowo.

Ścieżkę Beziera można utworzyć, umieszczając węzły w różnych miejscach obrazka. Węzły są łączone za pomocą segmentów linii prostych lub krzywych. Punkty sterujące wskazują kierunek segmentu krzywej i jej kąt względem węzła. Po narysowaniu ścieżki można dokładniej edytować jej kształt. Więcej informacji na temat kształtowania ścieżek można znaleźć w sekcji „Kształtowanie ścieżek” na stronie 327.



Przykłady ścieżek Beziera

Ścieżkę rysowaną odręcznie można utworzyć w taki sam sposób jak linię rysowaną ołówkiem. Po zakończeniu rysowania ścieżki, wzdłuż ścieżki automatycznie wstawiane są węzły danego typu w wymaganej liczbie.

Przekształcanie ścieżek i masek

Maski można przekształcać w ścieżki, aby umożliwić korzystanie z bardziej elastycznych funkcji edycji. Gdy maska jest przekształcana w ścieżkę, zostaje utworzona ścieżka pokrywająca się z krawędzią biegnącą między obszarem edytowalnym a obszarem chronionym. Ścieżki umożliwiają modyfikowanie kształtu obszaru edytowalnego przy użyciu funkcji edycji ścieżek. Na przykład, jeżeli tworzona jest maska wokół budynku o złożonym kształcie, możliwe jest przekształcenie maski w ścieżkę i umieszczenie węzłów w celu utworzenia dokładnego konturu budynku. Następnie ścieżkę można z powrotem przekształcić w maskę.

Można również przekształcić ścieżkę w maskę, tak aby możliwe było zaznaczenie, wycięcie lub skopiowanie zdefiniowanego obszaru. Przekształcanie ścieżek w maski umożliwia modyfikowanie ich kształtu za pomocą narzędzi maski.

Kiedy ścieżka jest przekształcana w maskę, maska tworzona jest dodatkowo tak, że na obrazku wyświetlana jest zarówno ścieżka, jak i utworzona z niej maska. Następnie z obszaru edytowalnego można utworzyć obiekt i przenieść go, nie zmieniając położenia ścieżki. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Tworzenie obiektów” na stronie 436.

Duplikowanie ścieżek

Podczas duplikowania ścieżki tworzona jest kopia danej ścieżki. Zduplikowaną ścieżkę można zmieniać bez wpływu na oryginalną ścieżkę.

Aby narysować ścieżkę Beziera

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .
2. Kliknij przycisk **Krzywe Beziera** na pasku właściwości.
3. Kliknij w miejscu, w którym ma się znajdować pierwszy węzeł.
4. Wskaż, gdzie chcesz zakończyć segment linii i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij, aby umieścić węzeł dla linii prostej.
   - Przeciągnij, aby ustawić punkty sterujące linii krzywej.
5. Kliknij przycisk **Krzywe Beziera** , aby ukończyć ścieżkę.

Aby narysować nową ścieżkę, można także kliknąć przycisk **Nowa ścieżka** w oknie dokowanym **Ścieżki**. Jeżeli okno dokowane **Ścieżki** nie jest otwarte, kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ścieżki**.

Można utworzyć ścieżkę zamkniętą, klikając węzeł początkowy ścieżki.

Aby narysować ścieżkę odręczną

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .
2. Kliknij przycisk **Rysunek odręczny** na pasku właściwości.
3. Przeciągnij wskaźnikiem myszy w oknie obrazka, aby narysować ścieżkę.

Aby narysować nową ścieżkę, można także kliknąć przycisk **Nowa ścieżka** w oknie dokowanym **Ścieżki**. Jeżeli okno dokowane **Ścieżki** nie jest otwarte, kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ścieżki**.

Aby przekształcić maskę w ścieżkę

1. Zdefiniuj obszar edytowalny.
2. Kliknij kolejno pozycje **Maska** ▸ **Utwórz** ▸ **Ścieżka z maski**.
3. Przesuń suwak **Gładkość**.

Niższe wartości sprzyjają tworzeniu większej liczby węzłów, co umożliwia dokładniejszą edycję, natomiast wyższe wartości sprzyjają tworzeniu mniejszej liczby węzłów, przez co ścieżka jest gładsza.

Aby przekształcić ścieżkę w maskę

- Kliknij kolejno pozycje **Maska** ▸ **Utwórz** ▸ **Maska ze ścieżki**.

Gdy ścieżka otwarta jest przekształcana w maskę, automatycznie zostają połączone węzły początkowy i końcowy.

Jeśli istnieje kilka ścieżek, należy zaznaczyć tę ścieżkę, która ma być przekształcana, klikając jej miniaturę w oknie dokowanym **Ścieżki**. Jeżeli okno dokowane **Ścieżki** nie jest otwarte, kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ścieżki**.

Aby zduplikować ścieżkę

1. Kliknij ścieżkę w oknie dokowanym **Ścieżki**.

   Jeżeli okno dokowane **Ścieżki** nie jest otwarte, kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ścieżki**.
2. Kliknij przycisk **Opcje** **w oknie dokowanym inspektora Ścieżka, a następnie kliknij przycisk Duplikuj.**

Duplikat ścieżki zostanie umieszczony na liście w oknie dokowanym **Ścieżki** i opatrzony wyrazem „Kopia”.

Zarządzanie ścieżkami

Zapisywanie, eksportowanie i usuwanie ścieżek

Wraz z obrazkiem w pliku w formacie Corel PHOTO-PAINT (CPT) można zapisać dowolną liczbę ścieżek. Ścieżki można również eksportować w celu użycia w innych aplikacjach, takich jak CorelDRAW (format CDR) lub Adobe Illustrator (format AI). Aby móc używać danej ścieżki w innych obrazkach utworzonych w programie Corel PHOTO-PAINT, należy ją wyeksportować do pliku w formacie Corel Presentation Exchange (CMX). Ścieżkę można usunąć w dowolnej chwili.

Importowanie ścieżek i grafiki wektorowej

Ścieżkę można zaimportować do obrazka utworzonego w programie Corel PHOTO-PAINT. Można otworzyć więcej niż jedną ścieżkę i przełączać się między nimi w oknie obrazka. Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia także importowanie grafik wektorowych z innych aplikacji graficznych, Gdy grafika wektorowa jest przekształcana w ścieżki, każdy wierzchołek wektora jest przekształcany w węzeł. Aby zaimportować tekst z programu CorelDRAW, należy najpierw przekształcić tekst w krzywe.

Wyświetlanie ścieżki

Domyślnie ścieżka wyświetlana jest w kolorze czarnym. Podczas pracy nad obrazkiem ścieżkę można ukryć lub zmienić domyślny kolor ścieżki, aby uczynić ją bardziej widoczną.

Aby zapisać ścieżkę z obrazkiem

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz jako**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Wpisz nazwę obrazu w polu **Nazwa pliku**.
4. Wybierz pozycję **Obrazek Corel PHOTO-PAINT** z listy **Zapisz jako typ**.



Aby danej ścieżki można było używać w innych obrazkach utworzonych w programie Corel PHOTO-PAINT lub w innych aplikacjach, należy ją wyeksportować. Więcej informacji na temat eksportowania ścieżek można znaleźć w sekcji „Aby wyeksportować ścieżkę” na stronie 326.

Aby wyeksportować ścieżkę

1. Kliknij ścieżkę w oknie dokowanym **Ścieżki**.

   Jeżeli **okno dokowane** inspektora nie jest otwarte, kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ścieżki**.
2. Kliknij przycisk **Opcje**  w oknie dokowane **Ścieżki** , a następnie kliknij przycisk **Eksportuj ścieżkę**.
3. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać ścieżkę.
4. W polu **Nazwa plikuZapisz jako typ**.

Aby usunąć ścieżkę

1. Kliknij ścieżkę w oknie dokowanym **Ścieżki**.

   Jeżeli okno dokowane **Ścieżki** nie jest otwarte, kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ścieżki**.
2. Kliknij przycisk **Usuń bieżącą ścieżkę**  w oknie dokowanym **Ścieżki**.

Aby zaimportować ścieżkę lub grafikę wektorową

1. Kliknij przycisk palety wysuwanej w oknie dokowanym **Ścieżki**, a następnie kliknij przycisk **Importuj ścieżkę**.

   Jeżeli okno dokowane **Ścieżki** nie jest otwarte, kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ścieżki**.

2 Wybierz folder, w którym zapisana jest ścieżka lub grafika wektorowa.

3 Kliknij dwukrotnie nazwę pliku.



Duże, złożone obrazki wektorowe nie nadają się do importowania w postaci ścieżek, ponieważ zawierają zbyt wiele węzłów.

Aby ukryć ścieżkę

- Usuń zaznaczenie pola wyboru odpowiadającego ścieżce, którą chcesz ukryć, w oknie dokowanym inspektora **Ścieżki**.

  Jeżeli okno dokowane **Ścieżki** nie jest otwarte, kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ścieżki**.

Aby zmienić domyślny kolor ścieżki

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.

2 Kliknij **Wyświetlaj**.

3 Otwórz selektor **Kolor ścieżki**, a następnie kliknij kolor.

Kształtowanie ścieżek

Kształt ścieżki można zmienić, zaznaczając i przenosząc węzły, segmenty lub punkty sterujące.

Zaznaczanie węzłów

Przed przeniesieniem węzła w inne miejsce, usunięciem go lub przeciągnięciem jego punktów sterujących, węzeł należy zaznaczyć. Zaznaczenie kilku węzłów umożliwia wykonanie tej samej czynności jednocześnie na jednym lub kilku segmentach ścieżki.

Przenoszenie segmentów ścieżki

Segmenty ścieżki można przenosić, przeciągając węzły. Podczas przeciągania pojedynczego węzła, razem z węzłem przenoszone są dołączone do niego segmenty. Jeśli przeciąganych jest kilka sąsiednich węzłów, segmenty ścieżek między tymi węzłami zachowują swoją postać i są również przenoszone.

Obracanie i pochylanie segmentów ścieżki

Obracanie ścieżek umożliwia wykonywanie ich obrotu wokół punktu zwanego środkiem obrotu, podczas gdy pochylanie ścieżek umożliwia zmianę kształtu przypominającą w efekcie rzut płaszczyzny nachylonej pod pewnym kątem w trzecim wymiarze.

Zmienianie rozmiarów segmentów ścieżki

Istnieje możliwość zmiany długości i szerokości zaznaczonych segmentów ścieżki; można również zmieniać skalę tych segmentów. Podczas skalowania segmentów ścieżki można wybrać, czy proporcje mają być zachowane czy nie.

Zmienianie kształtu segmentu krzywej za pomocą punktów sterujących

Gdy na segmencie krzywej zostaje zaznaczony jeden węzeł, wyprowadzane są z niego w przeciwnych kierunkach dwa punkty sterujące. Zmiana położenia punktów sterujących powoduje zmianę kształtu krzywej. Aby uzyskać żądany kształt, konieczna może być zmiana typu węzłów. Więcej informacji na temat typów węzłów można znaleźć w sekcji „Zmienianie typów węzłów” na stronie 331.

Aby zaznaczyć węzeł ścieżki

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka**  .

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

3 Kliknij węzeł.

Można również

Zaznaczyć wiele węzłów	Przytrzymując wciśnięty klawisz **Shift**, kliknij węzły, które chcesz zaznaczyć.
Zaznaczyć wszystkie węzły	Przytrzymując wciśnięte klawisze **Ctrl**



Ponadto można zaznaczyć wiele węzłów jednocześnie, klikając przycisk **Kształt** , a następnie zaznaczając markizą grupę węzłów.

Zaznaczenie węzła można usunąć, przytrzymując wciśnięty klawisz **Shift** i klikając dany węzeł.

Aby przenieść segment ścieżki

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .
2. Kliknij przycisk **Kształt** na pasku właściwości.
3. Zaznacz węzły na segmencie ścieżki.
4. Przeciągnij węzły w nowe miejsce.



Segmenty ścieżek można przenosić precyzyjnie o określoną odległość, naciskając klawisze **strzałek**, aby przemieścić zaznaczone węzły o skok podsuwania lub przytrzymując klawisz **Shift** i naciskając klawisze **strzałek**, aby przemieścić zaznaczone węzły o skok szybkiego podsuwania.

Aby obrócić segment ścieżki

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .
2. Kliknij przycisk **Kształt** na pasku właściwości.
3. Zaznacz węzły na segmencie ścieżki.
4. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Edytuj ścieżkę** ▸ **Obróć i pochyl węzły**.
5. Przeciągnij uchwyt obracania.



Można również przeciągnąć środek obrotu w nowe miejsce.

Aby pochylić segment ścieżki

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .
2. Kliknij przycisk **Kształt** na pasku właściwości.
3. Zaznacz węzły na segmencie ścieżki.
4. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Edytuj ścieżkę** ▸ **Obróć i pochyl węzły**.
5. Przeciągnij uchwyt pochylania.

Aby zmienić rozmiar segmentu ścieżki

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .

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

3 Zaznacz węzły na segmencie ścieżki.

4 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Edytuj ścieżkę** ▸ **Rozciągnij i skaluj węzły**.

5 Przeciągnij dowolne z następujących uchwytów w polu wyróżnienia:

- boczne uchwyty zaznaczenia — umożliwiają rozciągnięcie zaznaczonych segmentów ścieżki;
- narożne uchwyty zaznaczenia — umożliwiają skalowanie zaznaczonych segmentów ścieżki.

Rozmiar segmentów ścieżki możesz też zmienić klikając przycisk **Tryb elastyczny** na pasku właściwości.

Aby zmienić kształt krzywej za pomocą punktów sterujących

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .

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

3 Zaznacz węzeł krzywej.

4 Przeciągnij punkty sterujące.

Dodawanie i usuwanie węzłów ścieżek

Zwiększenie lub zmniejszenie liczby węzłów na ścieżce umożliwia dokładniejsze zmienianie kształtu segmentów linii prostych i krzywych.

Dodawanie i usuwanie węzłów

Jeśli już istniejące segmenty, węzły i punkty sterujące nie umożliwiają ukształtowania ścieżki w sposób zamierzony, można dodać do niej nowe węzły. Jednorazowo można dodać jeden lub kilka węzłów. Podczas dodawania węzła można wybrać miejsce, gdzie zostanie on wyświetlony na segmencie linii.

Usunięcie węzłów powoduje zmianę kształtu ścieżki w zależności od położenia usuniętych węzłów.

Wygładzanie ścieżek

Ścieżki utworzone z masek lub narysowane odręcznie mogą zawierać więcej węzłów, niż jest potrzebnych do zachowania ich kształtu. Dodatkowe węzły mogą nadać ścieżce nieregularny wygląd. Ścieżkę można wygładzić, usuwając dodatkowe węzły z całej ścieżki lub jej części.

Aby dodać węzeł do ścieżki

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .

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

3 Kliknij ścieżkę w miejscu, w którym chcesz dodać węzeł.

4 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Dodaj węzeł** .

Węzeł można dodać w środkowym punkcie segmentu ścieżki, zaznaczając węzeł, a następnie klikając przycisk **Dodaj węzeł** na pasku właściwości. Węzeł zostanie dodany między zaznaczonym węzłem, a następnym węzłem na ścieżce.

Węzeł można również dodać, klikając dwukrotnie dowolny punkt na segmencie ścieżki.

Aby usunąć węzeł ze ścieżki

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .
2. Kliknij przycisk **Kształt** na pasku właściwości.
3. Zaznacz węzeł.
4. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Usuń węzeł** .

Węzeł można również usunąć, klikając go dwukrotnie.

Aby wygładzić ścieżkę

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .
2. Kliknij przycisk **Kształt** na pasku właściwości.
3. Zaznacz obszar ścieżki.
4. Na pasku właściwości wpisz wartość w polu **Wygładzanie**.

   Można wprowadzić wartość z przedziału od 1 do 100. Niższe wartości powodują usunięcie węzłów, które nie są niezbędne do zachowania kształtu ścieżki. Wyższe wartości powodują usuwanie większej liczby węzłów, przy czym kształt ścieżki jest zachowywany.

Łączenie i dzielenie ścieżek

Segmenty ścieżek można łączyć i rozłączać, tworząc w ten sposób na obrazku odpowiednio ścieżki otwarte i zamknięte. Ponieważ punktami łączenia ścieżek są węzły, segmenty można rozłączać lub łączyć tylko w węźle. Jeśli w miejscu, w którym planowane jest rozłączenie segmentów, nie ma węzła, należy go dodać.

Dwa węzły należące do jednej ścieżki można połączyć, jeśli znajdują się one na końcach segmentów otwartych. Na przykład, aby zamknąć otwartą ścieżkę, wystarczy połączyć jej węzeł początkowy z końcowym. Ponadto możliwe jest łączenie podścieżek.

Aby otworzyć zamkniętą ścieżkę lub utworzyć podścieżkę, można przerwać połączenie między dwoma węzłami. Gdy ścieżka zostaje rozłączona, na końcach rozłączonych segmentów dodawane są nowe węzły, a jednocześnie powstają dwie podścieżki.

Aby połączyć węzły ścieżki

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .
2. Kliknij przycisk **Kształt** na pasku właściwości.
3. Zaznacz dwa węzły znajdujące się na otwartych końcach segmentów ścieżki lub podścieżek.
4. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Połącz węzły** .

Węzeł powstający z połączenia węzłów leżących daleko od siebie zostanie umieszczony w połowie odległości między nimi.

Aby przerwać ścieżkę

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .

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

3 Zaznacz węzeł.

4 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Rozłącz zaznaczone węzły** .

5 Przeciągając węzeł, odsuń go od ścieżki.

Zmienianie typów węzłów

Gdy zostaje zmieniony typ węzła, zmienia się zachowanie segmentów przyłączonych do danego węzła. Chociaż nowy typ węzła może nie wpłynąć natychmiast na kształt ścieżki, wpływ ten będzie widoczny podczas modyfikowania ścieżki za pomocą przenoszenia punktów sterujących.

Zmiana typu węzła jest równoznaczna ze zmianą segmentu linii na segment krzywej lub odwrotnie. Aby zmienić segment linii prostej na segment krzywej, należy zaznaczać węzły na obu końcach segmentu w celu uwidocznienia punktów sterujących krzywej.

Istnieją trzy typy węzłów krzywej: gładkie, symetryczne i ostre. Węzły symetryczne wymuszają zachowanie tego samego kształtu krzywej po obu stronach węzła. Węzły ostre pozwalają uzyskać nagłe zmiany kształtu ścieżki. Węzły gładkie pozwalają na płynne łączenie dwóch segmentów.



Typy węzłów od lewej do prawej: symetryczny, ostry, gładki.

Aby zmienić segment ścieżki w krzywą lub linię prostą

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .

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

3 Zaznacz jeden lub więcej węzłów na segmencie ścieżki.

4 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:

- **Prosta**
- **Krzywa**

Segment ścieżki można również zmienić w prostą lub krzywą, klikając segment, a następnie klikając odpowiednio przycisk **Prosta** lub **Krzywa** na pasku właściwości.

Aby zmienić typ krzywej w węźle ścieżki

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .

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

3 Zaznacz węzeł.

4 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:

- **Krzywa symetryczna w węźle**
- **Ostra krzywa**
- **Gładkie łączenie krzywych w węźle**

Jeśli segment krzywej zostanie połączony z segmentem prostej za pomocą węzła gładkiego, jego punkt sterujący można będzie przenosić jedynie po stronie krzywej, wzdłuż niewidocznej prostej będącej przedłużeniem segmentu prostej.

Węzeł krzywej połączony z segmentem linii prostej musi być **gładki** lub **ostry**.

Stosowanie pociągnięć pędzla do ścieżek

Malując wzdłuż ścieżki, można zastosować do obrazka precyzyjne pociągnięcia pędzla. Informacje na temat stosowania pociągnięć pędzla można znaleźć w sekcji „Pociągnięcia pędzla” na stronie 347.

Możliwe jest także powtórzenie zapisanego pociągnięcia pędzla wzdłuż ścieżki. Zapisane pociągnięcie pędzla można poddać edycji, aby utworzyć nowe efekty przez zmodyfikowanie rozmiaru, liczby, kąta i koloru pociągnięć pędzla.

Aby zastosować pociągnięcie pędzla wzdłuż ścieżki

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .

2 Zaznacz ścieżkę.

3 Kliknij jedną z następujących opcji:

- Narzędzie **Malowanie**
- Narzędzie **Efekt**
- Narzędzie **Klonowanie**
- Narzędzie **Rozpylacz obrazków**
- Narzędzie **Gumka**
- Narzędzie **Pędzel zamiany kolorów**

4 Na pasku właściwości ustaw atrybuty dla wybranego narzędzia.

5 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Edytuj ścieżkę** ▸ **Pociągnięcie pędzla wg ścieżki**.

Aby ponownie zastosować pociągnięcie pędzla, kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Powtórz pociągnięcie**.

Kierunek pociągnięcia można odwrócić, klikając kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Edytuj ścieżkę** ▸ **Odwrócone pociągnięcie pędzla wg ścieżki**.

Można malować wzdłuż określonego fragmentu ścieżki, zaznaczając obszar za pomocą narzędzia maski. Informacje na temat maskowania można znaleźć w sekcji „Definiowanie obszarów edytowalnych” na stronie 299.

Aby powtórzyć zapisane pociągnięcie pędzla wzdłuż ścieżki

1 Kliknij jedną z następujących opcji:
- Narzędzie **Malowanie**
- Narzędzie **Efekt**
- Narzędzie **Klonowanie**
- Narzędzie **Rozpylacz obrazków**
- Narzędzie **Gumka**
- Narzędzie **Pędzel zamiany kolorów**

2 Na pasku właściwości ustaw atrybuty dla wybranego narzędzia.

3 Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Powtórz pociągnięcie**.

4 W oknie dialogowym **Powtórz pociągnięcie** wybierz pociągnięcie z listy **Pociągnięcie**.

5 Zmodyfikuj dowolne atrybuty.

6 Kliknij przycisk **Powtórz pociągnięcie wzdłuż ścieżki**.

Można załadować ścieżkę do pociągnięcia pędzlem, klikając przycisk palety wysuwanej znajdujący się powyżej listy **Pociągnięcie**, a następnie klikając polecenie **Załaduj ścieżkę jako pociągnięcie**. W oknie dialogowym **Powtórz pociągnięcie** należy wybrać folder, w którym przechowywany jest plik ścieżki, a następnie kliknąć dwukrotnie nazwę pliku i zmodyfikować atrybuty.

Ścieżki obcinania

Ścieżki obcinania umożliwiają tworzenie obrazków o kształtach innych niż prostokątne przez obrysowanie określonego obszaru ścieżką, przez co pozostała część obrazka będzie przezroczysta, gdy obrazek będzie wyświetlany w innej aplikacji. Na przykład, dysponując obrazkiem utworzonym w programie Corel PHOTO-PAINT, który przestawia wazę na stole, można utworzyć ścieżkę obcinania wokół wazy i wyeksportować obszar obrazka wazy do innej aplikacji. Gdy nie jest używana ścieżka obcinania, cały obrazek zawiera się w kwadratowej lub prostokątnej ramce, tracąc kształt obszaru wazy.

Aby wysłać ścieżkę obcinania do innej aplikacji, należy wyeksportować zawartość ścieżki jako plik Encapsulated PostScript (EPS).

Aby utworzyć ścieżkę obcinania

1 Utwórz ścieżkę wokół obszaru obrazka.

2 Kliknij przycisk palety wysuwanej w oknie dokowanym **Ścieżki**, a następnie kliknij przycisk **Ustaw jako ścieżkę obcinania**.

Jeżeli okno dokowane **Ścieżki** nie jest otwarte, kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ścieżki**.



Ikona **Ścieżka obcinania** jest wyświetlana obok nazwy pliku ścieżki w oknie dokowanym **Ścieżki**.

Aby zapisać ścieżkę obcinania jako plik EPS

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz jako**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać ścieżkę obcinania.
3. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
4. Wybierz pozycję **Plik Encapsulated PostScript** z listy **Zapisz jako typ**.
5. Kliknij przycisk **Zapisz**.
   Otworzy się okno dialogowe **Eksportuj do formatu EPS**.
6. W obszarze **Obcinanie** zaznacz pole wyboru **Obetnij do**.
7. Włącz opcję **Ścieżka obcinania**.
8. Wpisz wartość w polu **Spłaszczenie**.
9. Zaznacz pole wyboru **Wykadruj obrazek do obszaru obcinania**.



Można zapisać cały obrazek wraz ze ścieżką, usuwając zaznaczenie pola wyboru **Wykadruj obrazek do obszaru obcinania**. Jednak na drukarce obsługującej język PostScript zostanie wydrukowane tylko zaznaczenie znajdujące się wewnątrz ścieżki obcinania.

Corel PHOTO-PAINT™ 2024

Maski z kanałami alfa

Kanały alfa służą do pracy z wieloma maskami w jednym obrazku. Ponieważ jednorazowo do obrazka można zastosować tylko jedną maskę, zapisywanie masek do kanałów alfa pozwala na edytowanie obrazka z jedną maską, a następnie załadowanie innej maski w celu późniejszej jego edycji.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Twórz i edytuj kanały alfa” (stronie 335)
- „Zapisuj maski i kanały alfa” (stronie 336)
- „Ładuj maski i kanały alfa” (stronie 337)
- „Zarządzaj kanałami alfa” (stronie 338)

Twórz i edytuj kanały alfa

Po utworzeniu maski w programie Corel PHOTO-PAINT zostaje ona wyświetlona w nowym kanale jako maska bieżąca. Każda nowo utworzona maska zastępuje maskę bieżącą. Można jednak tworzyć kanały alfa, aby przechowywać wiele masek w obrazku. Można utworzyć kanał alfa z maski bieżącej, aby skopiować obszary do edycji i chronione maski bieżącej. Można też utworzyć pusty kanał alfa. Pusty kanał alfa jest równomiernie nieprzezroczysty, a więc nie zawiera obszarów edytowalnych.

Maskę zapisaną w kanale alfa można edytować, dodając maskę bieżącą do kanału alfa. Spowoduje to dodanie obszaru edytowalnego bieżącej maski do danego kanału alfa, powiększając jego obszar edytowalny.

Maskę zapisaną w kanale alfa można również edytować tak, jak się to odbywa w trybie maski Maluj maskę. Więcej informacji na temat edytowania maski w trybie Maluj maskę znajduje się w sekcji „Dopasowywanie przezroczystości masek” na stronie 319.



Kanał alfa (1); kanał alfa wyświetlony z maską bieżącą (2); maska została dodana do kanału alfa (3)

Aby utworzyć kanał alfa z maski bieżącej

- Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Zapisz** ▸ **Zapisz jako kanał**.

Za pomocą tej procedury można zapisać bieżącą maskę do kanału alfa w obrazku.

Aby utworzyć pusty kanał alfa

1. Kliknij przycisk **Nowy kanał alfa** w oknie dokowanym **Kanały**.

   Jeśli okna dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały** lub **Kanały obrazu**. ▸
2. W oknie dialogowym **Nowy kanał alfa** wpisz nazwę kanału w polu **Nazwa**.
3. Kliknij kolor nakładki maski.
4. W polu **Krycie** podaj wartość określającą krycie koloru nakładki.
   Aby uzyskać dopełnienie nakładki maski, zaznacz pole wyboru **Nakładka w dopełnieniu**.
5. Włącz jedną z następujących opcji:
   - **Wypełnij czernią** — umożliwia utworzenie kanału alfa, który nie zawiera obszarów do edycji
   - **Wypełnij bielą** — umożliwia utworzenie kanału alfa, który nie zawiera obszarów chronionych

Aby dodać maskę bieżącą do kanału alfa

1. W oknie dokowanym **Kanały** kliknij kanał alfa.

   Jeśli okno **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały** lub **Kanały obrazu**. ▸
2. Kliknij przycisk **Zapisz jako bieżący kanał**.

Zapisuj maski i kanały alfa

Ponieważ na obrazku aktywna może być tylko jedna maska, każda nowo utworzona maska zastępuje maskę bieżącą. Skorzystanie z bieżącej maski po utworzeniu nowej jest jednak możliwe po jej uprzednim zapisaniu do kanału alfa. Jeżeli obrazek zostanie zapisany w formacie obsługującym informacje o maskach, takim jak plik programu Corel PHOTO-PAINT (CPT) lub TIFF, to wraz z obrazkiem zapisane zostaną maska i kanały alfa.

Bieżącą maskę lub kanał alfa można również zapisać w osobnym pliku. Zapisanie maski lub kanału umożliwia wykorzystywanie jej w innych obrazkach. Opcja ta jest przydatna, jeśli użytkownik chce zapisać obrazek w formacie nie obsługującym informacji o maskach, jednocześnie zachowując kopie masek do wykorzystania podczas edycji rysunku. Maskę kolorów można również zapisać w osobnym pliku. Więcej informacji na temat masek kolorów można znaleźć w sekcji „Definiowanie obszarów edytowalnych za pomocą informacji o kolorach” na stronie 304.

Aby zapisać maskę bieżącą do kanału alfa na obrazku

1. Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Zapisz** ▸ **Zapisz jako kanał**.
2. Wpisz nazwę nowego lub istniejącego kanału alfa w polu **Jako**.

Aby zapisać maskę na dysku

1. Kliknij kolejno pozycje **Maska** ▸ **Zapisz** ▸ **Zapisz maskę na dysku**.
2. Wybierz folder, w którym ma zostać zapisana maska.
3. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

4 Wybierz typ pliku z listy **Zapisz jako typ**.

5 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby zapisać kanał alfa na dysku

1 W oknie dokowanym **Kanały** kliknij kanał alfa.

Jeśli okno **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały** lub **Kanały obrazu**. ▸

2 Kliknij przycisk **Wysuwana paleta narzędzi** ▶, a następnie przycisk **Zapisz jako**.

3 W oknie dialogowym **Zapisz kanał alfa na dysku** wybierz folder, w którym chcesz zapisać kanał alfa.

4 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

5 Wybierz typ pliku z listy **Zapisz jako typ**.

6 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby zapisać maskę kolorów na dysku

1 Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Maska koloru**.

2 Utwórz maskę kolorów.

3 Kliknij przycisk palety wysuwanej i wybierz polecenie **Zapisz maskę kolorów**.

4 Wybierz folder, w którym ma zostać zapisana maska kolorów.

5 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

6 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Ładuj maski i kanały alfa

Bieżącą maskę obrazka można zmodyfikować, ładując maskę zapisaną do kanału alfa.

Gdy ładowana jest maska zapisana w kanale alfa, możliwe jest wybranie trybu maski, w jakim zostanie ona zastosowana. W zależności od trybu zapisana maska zastępuje maskę bieżącą lub jest z nią łączona.

Możliwe jest również załadowanie maski lub maski kolorów z dysku i zastąpienie nią maski bieżącej. Można ją zastosować do określonego obszaru lub do całego obrazka.

Podczas ładowania kanału alfa z dysku można zastosować zapisaną w nim maskę do bieżącego obrazka.

Aby załadować maskę z kanału alfa

1 W przyborniku kliknij narzędzie maski.

2 W oknie dokowanym **Kanały** wybierz kanał alfa z listy **Kanały**.

Jeśli okna dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały** lub **Kanały obrazu**. ▸

3 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:

- **Tryb normalny**
- **Tryb dodawania**
- **Tryb odejmowania**
- **Tryb zakładki**

4 Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Utwórz** ▸ **Przekształć kanał w maskę**.

Aby załadować maskę z dysku

1. Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Załaduj** ▸ **Załaduj z dysku**.
2. Kliknij nazwę pliku.
   Można wyświetlać miniaturę maski.
3. Kliknij przycisk **Otwórz**.
4. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka, aby zdefiniować obszar, na którym chcesz zastosować maskę.



Aby zastosować maskę do całego obrazka, kliknij okno obrazka. Jeżeli wymiary obrazka, w którym utworzono maskę różnią się od wymiarów obrazka aktywnego, maska zostanie dopasowana do wymiarów okna aktywnego.

Aby załadować maskę kolorów z dysku

1. Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Maska koloru**.
2. Kliknij przycisk palety wysuwanej i kliknij pozycję **Otwórz maskę kolorów**.
3. W oknie dialogowym **Otwórz** wybierz folder, w którym przechowywana jest maska.
4. Kliknij dwukrotnie nazwę pliku.



Jeśli maska kolorów jest ładowana bez uprzedniego zapisania bieżącej maski kolorów, informacje o bieżącej masce zostaną utracone.

Aby załadować kanał alfa z dysku

1. W oknie dokowanym **Kanały** kliknij przycisk palety wysuwanej, a następnie przycisk **Otwórz**.
   Jeśli okna dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały** lub **Kanały obrazu**. ▸
2. W oknie dialogowym **Załaduj kanał alfa z dysku** wybierz folder, w którym zapisany jest kanał alfa.
3. Kliknij dwukrotnie nazwę pliku.



Jeżeli załadowana maska została utworzona w obrazku o wymiarach innych niż wymiary obrazka aktywnego, to zostanie ona dopasowana tak, aby pasowała do całego obrazka; jednak proporcje maski mogą ulec zmianie.

Zarządzaj kanałami alfa

Możliwe jest określenie, które z kanałów alfa mają być wyświetlane oraz zdefiniowanie sposobu ich wyświetlania. Kanał alfa można wyświetlać na przykład w oknie obrazka indywidualnie lub w połączeniu z innym kanałem alfa albo kanałem koloru. Jeżeli wyświetlany jest jeden kanał alfa, to jest on przedstawiony jako obrazek w skali szarości. Jeżeli kanał alfa jest wyświetlany z jednym lub kilkoma kanałami koloru, to obszary chronione kanału alfa są przykryte zabarwioną nakładką maski o różnych stopniach krycia. Nakładkę maski można zobaczyć tylko wtedy, gdy kanał alfa jest wyświetlany wraz z kanałem koloru.

W celu zmniejszenia rozmiaru obrazka niepotrzebne kanały alfa można usunąć. Można również zmieniać właściwości kanałów alfa. Można zmienić na przykład nazwę, kolor i krycie nakładki maski oraz to, czy nakładka maski przykrywa obszary chronione, czy obszary edytowalne.

Aby wyświetlić kanał alfa

- W oknie dokowanym **Kanały** zaznacz pole wyboru obok kanału alfa.

  Jeśli okna dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały** lub **Kanały obrazu**. ▸



Aby zmienić pozycję kanału alfa na liście, należy przeciągnąć go do nowego położenia.

Aby usunąć kanał alfa

1. W oknie dokowanym **Kanały** wybierz kanał alfa z listy **Kanały**.

   Jeśli okna dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały** lub **Kanały obrazu**. ▸
2. Kliknij przycisk **Usuń bieżący kanał** .

Aby zmienić właściwości kanału alfa

1. W oknie dokowanym **Kanały** wybierz kanał alfa z listy **Kanały**.

   Jeśli okna dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały** lub **Kanały obrazu**. ▸
2. Kliknij przycisk palety wysuwanej, a następnie przycisk **Właściwości kanału**.
3. W oknie dialogowym **Właściwości kanału** zmień odpowiednie właściwości.

Malowanie i efekty specjalne

Rysowanie i malowanie **343**

Aby zastosować efekt specjalny **367**

Kategorie efektów specjalnych **383**

Corel PHOTO-PAINT™ 2024

Rysowanie i malowanie

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia tworzenie nowych obrazków i modyfikowanie już istniejących za pomocą różnych narzędzi kształtu i malowania.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Kształty i linie” (stronie 343)
- „Pociągnięcia pędzla” (stronie 347)
- „Rozpylanie obrazów” (stronie 350)
- „Malowanie symetrycznych deseni i zawijasów” (stronie 353)
- „Powtórz pociągnięcia pędzli” (stronie 355)
- „Pędzle niestandardowe” (stronie 356)
- „Pisaki i urządzenia czułe na nacisk” (stronie 358)
- „Tryby scalania” (stronie 362)

Kształty i linie

Do obrazków można dodawać kształty, takie jak kwadraty, prostokąty, koła, elipsy i wielokąty. Można również rysować prostokąty i kwadraty o zaokrąglonych, wyżłobionych lub ściętych narożnikach. Domyślnie kształty są dodawane do obrazka jako nowe obiekty. Kształty mogą być kształtami konturowymi, wypełnionymi lub renderowanymi jako oddzielne obiekty do edycji. Więcej informacji na temat obiektów można znaleźć w sekcji „Tworzenie obiektów” na stronie 436.

Do obrazków można dodawać także linie. Podczas dodawania linii można określić szerokość i przezroczystość oraz sposób, w jaki segmenty linii są ze sobą połączone. Bieżący kolor pierwszego planu określa kolor linii.

Aby narysować prostokąt lub kwadrat

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Prostokąt** .

2 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:

- **Wypełnienie jednolite**
- **Wypełnienie tonalne**
- **Wypełnienie mapą bitową**
- **Wypełnienie teksturą**

3 Wybierz wypełnienie z selektora **Wypełnienie**.
Aby edytować wypełnienie, kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie** na pasku właściwości.

4 Przeciągaj narzędziem w oknie obrazka, aż prostokąt uzyska żądany rozmiar.

Aby narysować kwadrat, podczas przeciągania przytrzymuj naciśnięty klawisz **Ctrl**

Można również

Wyłączyć wypełnienie	Na pasku właściwości kliknij przycisk **Bez wypełnienia**.
Zastosować kontur	Aby określić szerokość konturu w pikselach, wpisz wartość w polu **Szerokość konturu** na pasku właściwości.
Zmienić kolor konturu	Na pasku właściwości kliknij przycisk **Kolor konturu**.
Zmienić przezroczystość	Wpisz wartość w polu **Przezroczystość** na pasku właściwości.

Bieżące wypełnienie jest wyświetlane w obszarze sterowania kolorem w przyborniku. Więcej informacji na temat wypełnień można znaleźć w sekcji „Wypełnienia” na stronie 265.

Aby narysować prostokąt lub kwadrat o zaokrąglonych, wyżłobionych lub ściętych narożnikach

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Prostokąt**.

2 Na pasku właściwości kliknij jedną z następujących opcji:
- **Narożnik zaokrąglony** — powoduje utworzenie narożnika zaokrąglonego.
- **Narożnik wyżłobiony** — powoduje zastąpienie narożnika krawędzią z zaokrąglonym wycięciem.
- **Narożnik ścięty** — powoduje zastąpienie narożnika krawędzią płaską.

3 Na pasku właściwości wpisz wartość w polu **Promień narożnika**.

4 Przeciągaj narzędziem w oknie obrazka, aż prostokąt uzyska żądany rozmiar.

Aby narysować kwadrat, podczas przeciągania przytrzymuj naciśnięty klawisz **Ctrl**

Aby narysować elipsę lub koło

1 Kliknij narzędzie **Elipsa** w przyborniku.

2 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
- **Wypełnienie jednolite**
- **Wypełnienie tonalne**
- **Wypełnienie mapą bitową**
- **Wypełnienie teksturą**

3 Wybierz wypełnienie z selektora **Wypełnienie**.

Aby edytować wypełnienie, kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie** na pasku właściwości.

4 Przeciągaj wskaźnik myszy w oknie obrazka, aż zostanie utworzony prostokąt lub elipsa o odpowiednich rozmiarach.

Aby narysować okrąg, podczas przeciągania przytrzymuj naciśnięty klawisz **Ctrl**

Można również

Wyłączyć wypełnienie	Na pasku właściwości kliknij przycisk **Bez wypełnienia**.
Zastosować kontur	Aby określić szerokość konturu w pikselach, wpisz wartość w polu **Szerokość konturu** na pasku właściwości.
Zmienić kolor konturu	Na pasku właściwości kliknij przycisk **Kolor konturu**.
Zmienić przezroczystość	Wpisz wartość w polu **Przezroczystość** na pasku właściwości.

Bieżące wypełnienie jest wyświetlane w obszarze sterowania kolorem w przyborniku. Więcej informacji na temat wypełnień można znaleźć w sekcji „Wypełnienia” na stronie 265.

Aby za pomocą narzędzia **Elipsa** narysować okrąg, podczas przeciągania należy przytrzymywać naciśnięty klawisz **Ctrl**

Aby narysować wielokąt

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wielokąt**.

2 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
- **Wypełnienie jednolite**
- **Wypełnienie tonalne**
- **Wypełnienie mapą bitową**
- **Wypełnienie teksturą**

3 Wybierz wypełnienie z selektora **Wypełnienie**.
Aby edytować wypełnienie, kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie** na pasku właściwości.

4 Kliknij wybrane miejsce, aby ustawić punkty zaczepienia wielokąta i kliknij dwukrotnie, aby ustawić ostatni punkt zaczepienia.

Można również

Wyłączyć wypełnienie	Na pasku właściwości kliknij przycisk **Bez wypełnienia**.
Zastosować kontur do wielokąta	Aby określić szerokość konturu w pikselach, wpisz wartość w polu **Szerokość konturu** na pasku właściwości.

Można również

Zmienić kolor konturu	Na pasku właściwości kliknij przycisk **Kolor konturu**.
Zmienić sposób łączenia segmentów konturu	Wybierz typ złączenia z listy **Złączenia kształtów** na pasku właściwości.
Zmienić przezroczystość	Na pasku właściwości wpisz wartość w polu **Przezroczystość**.

Kąty 45 stopni można tworzyć, przytrzymując klawisz **Ctrl**

Aby narysować linię

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Linia** .

2 Wpisz wartość w polu **Szerokość konturu** na pasku właściwości.

3 Kliknij przycisk **Kolor linii** na pasku właściwości i wybierz kolor.

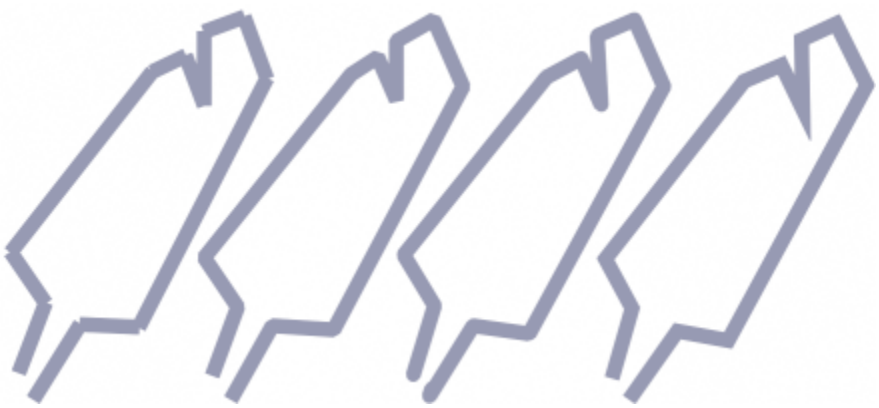
4 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:

- **Ostre narożniki** — tworzenie ostrych narożników, w których połączone są segmenty linii.
- **Zaokrąglone narożniki** — tworzenie linii z narożnikami zaokrąglonymi.
- **Fazowane narożniki** — tworzenie linii z narożnikami ściętymi.
- **Przylegające narożniki** — tworzenie linii z ostrymi narożnikami z wycięciem.

5 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka, aby narysować jeden segment linii.

Można również

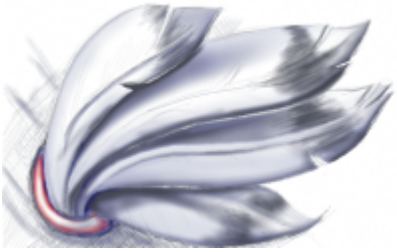
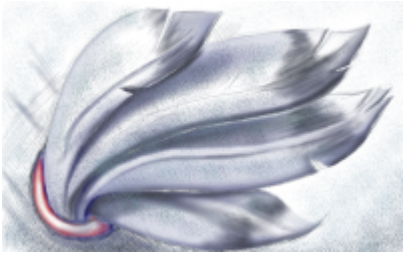
Narysować linię z wieloma segmentami	W oknie obrazka kliknij wybrane miejsce, aby rozpocząć i zakończyć każdy segment, a następnie kliknij dwukrotnie, aby zakończyć linię.
Zmienić przezroczystość	Na pasku właściwości wpisz wartość w polu **Przezroczystość**.



Można określić sposób łączenia linii: Przylegające narożniki, Fazowane narożniki, Zaokrąglone narożniki lub Ostre narożniki.

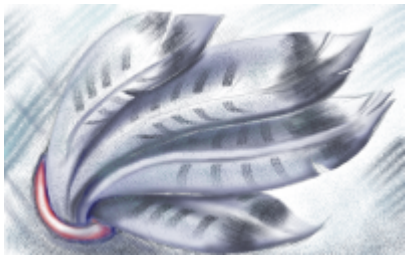
Pociągnięcia pędzla

Narzędzia malowania umożliwiają imitowanie różnych środków malarskich i rysunkowych. Na przykład można stosować pociągnięcia pędzla, które imitują akwarele, pastele, flamastry i pióra. Domyślnie pociągnięcia pędzlem są dodawane do aktywnego obiektu lub tła. Pociągnięcia pędzla mogą być również renderowane jako oddzielne obiekty. Więcej informacji na temat obiektów można znaleźć w sekcji „Tworzenie obiektów” na stronie 436.

Typ gotowego pędzla	Malowanie obrazka
 ***Aerograf***	 *Aerograf służy do cieniowania.*
Aerozol	 *Dodaje tekstury przez rozchlapywanie kolorów.*



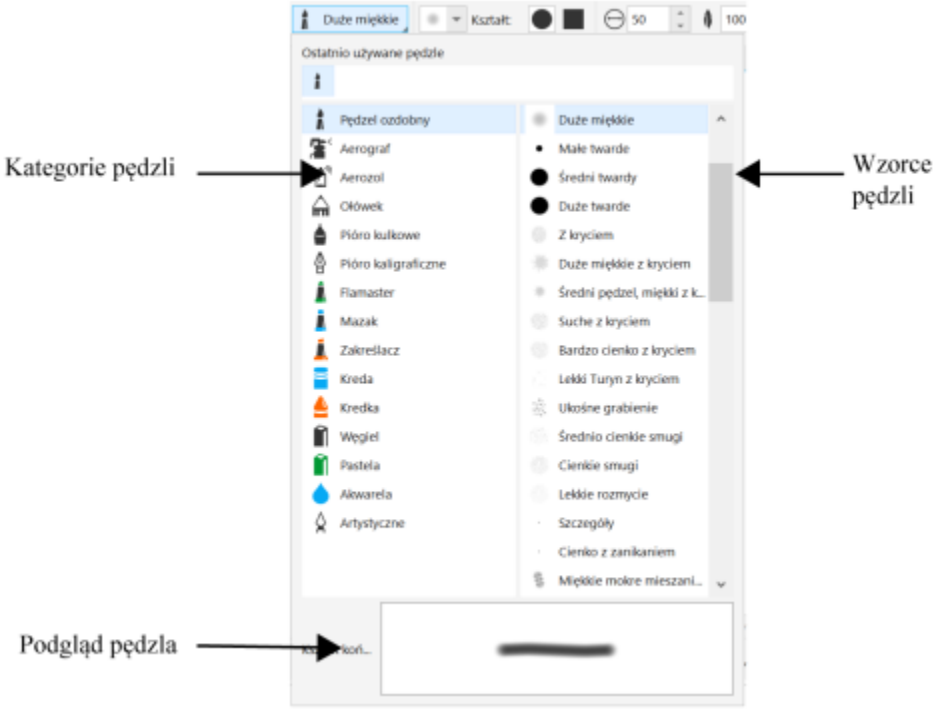
Pędzel Włosie wielbłąda



Zastosowanie pędzla typu Włosie wielbłąda pozwala uzyskać efekt dekoracyjny.

Wybieranie wzorców pędzli

Wybrane narzędzie malowania typ pędzla określają wygląd pociągnięć pędzla na obrazku. Podczas malowania gotowym pędzlem atrybuty pędzla danego narzędzia malowania są już określone. Wzorzec pędzla można wybrać z selektora **Pędzel**, który zawiera wszystkie kategorie i wzorce pędzli. Selektor **Pędzel** udostępnia też podgląd końcówki i pociągnięcia pędzlem oraz ostatnich pięć najczęściej używanych pędzli.



Selektor Pędzel pozwala wyświetlić podgląd i wybrać wzorce pędzla, podzielone na kategorie pędzli.

Po wybraniu wzorca pędzla można zmienić jego rozmiar, kształt, przezroczystość i wtapianie zgodnie z potrzebami. W przypadku korzystania z pisaka lub rysika można użyć nacisku, nachylenia, oprawy i obrotu, aby zróżnicować wygląd pociągnięcia pędzla. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Pisaki i urządzenia czułe na nacisk” na stronie 358.

Malowanie przy użyciu koloru i wypełnień

Kolor pociągnięcia pędzla jest określony przez bieżący kolor pierwszego planu, który jest wyświetlany w obszarze sterowania kolorem. Kolor pierwszego planu można wybrać, klikając próbnik koloru na palecie kolorów. Więcej informacji na temat wybierania kolorów można znaleźć w sekcji „Wybieranie kolorów” na stronie 222.

Oprócz malowania kolorem możliwe jest stosowanie obrazków lub tekstur przez malowanie wypełnieniem. Istnieje też możliwość zastosowania pociągnięcia pędzla do ścieżki. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Stosowanie pociągnięć pędzla do ścieżek” na stronie 332.

Mieszanie kolorów

Tryby scalania sterują sposobem mieszania kolorów pierwszego planu z kolorami bazowymi. Umożliwiają łączenie kolorów różnymi sposobami, aby tworzyć nowe kolory i efekty. Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Tryby scalania” na stronie 362.

Aby malować gotowym pędzlem

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie**  .

2 Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.
Aby wyświetlić podgląd pędzla, kliknij go.

3 W obszarze sterowania kolorem w przyborniku dwukrotnie kliknij próbnik koloru **Pierwszy plan** i wybierz kolor.

4 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Aby malować pędzlem tylko linie proste poziome i pionowe, podczas przeciągania przytrzymaj klawisz **Ctrl**

Można również

Wybrać domyślny wzorzec pędzla w kategorii pędzli	Dwukrotnie kliknij kategorię pędzli.
Zmienić kształt pędzla	Wybierz kształt pędzla z selektora **Kształt końcówki** na pasku właściwości.
Zmienić rozmiar pędzla	Wpisz wartość w polu **Rozmiar końcówki** na pasku właściwości.
Zmienić przezroczystość	Na pasku właściwości wpisz wartość w polu **Przezroczystość**. Aby interaktywnie dopasować przezroczystość pociągnięcia pędzlem, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazu, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.
Zmienić wtapianie	Wpisz wartość w polu **Wtapianie** na pasku właściwości. Aby interaktywnie dopasować wtapianie naciśnij i przytrzymaj klawisze **Ctrl + Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazu, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka wtapiania.



Pasek właściwości udostępnia opcje służące do zmieniania atrybutów gotowych pędzli. Po zmianie atrybutu nazwa pędzla zostaje zmieniona na **Niestand. (pędzel ozdobny)**. Więcej informacji na temat pędzli niestandardowych można znaleźć w sekcji „Pędzle niestandardowe” na stronie 356.

Wzorzec pędzla można również wybrać, klikając próbkę pociągnięcia pędzla w oknie dokowanym **Środki artystyczne**. Jeżeli okna dokowane **Środki artystyczne** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Środki artystyczne**.

Można szybko wybrać kształt kwadratowego lub okrągłego pędzla, klikając przycisk **Okrągła końcówka** lub przycisk **Kwadratowa końcówka** na pasku właściwości.

Aby malować kolorem próbki z obrazka

1. Kliknij narzędzie **Pipeta**.
2. Kliknij kolor w oknie obrazka.
3. W przyborniku kliknij narzędzie **Klonowanie**.
4. Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzli **Klonuj z wypełnienia** a potem pędzel.
5. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Aby malować wypełnieniem

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie**.
2. Na pasku właściwości wybierz typ wypełnienia.
3. W przyborniku kliknij narzędzie **Klonowanie**.
4. Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.
5. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Można malować wypełnieniem dowolnego typu. Więcej informacji na temat wypełnień można znaleźć w sekcji „Wypełnienia” na stronie 265.

Aby zmienić tryb scalania

1. W przyborniku kliknij narzędzie malowania.
2. Wybierz tryb scalania z listy **Tryb scalania** na pasku właściwości.

Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Tryby scalania” na stronie 362.

Rozpylanie obrazów

Zamiast pędzlem można malować małymi pełnokolorowymi mapami bitowymi. Można na przykład wzbogacić krajobraz, rozpylając chmury na niebie lub liście na ziemi.

Program Corel PHOTO-PAINT udostępnia różne obrazki, które mogą być używane do tworzenia list rozpylacza. Gotową listę można załadować i edytować lub można utworzyć listę rozpylacza, zapisując obrazki na liście obrazków. Obrazki źródłowe można w dowolnym momencie edytować.



W tym przykładzie wokół róży zostały rozpylone motyle.

Aby rozpylić obrazki

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Rozpylacz obrazków** .

2 Wybierz wzorzec listy obrazków z listy **Typ pędzla** na pasku właściwości.

3 Wpisz wartość w polu **Rozmiar** na pasku właściwości.

4 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Można również

Wybrać kolejność obrazków na liście rozpylacza	Na pasku właściwości wybierz opcję z listy **Sekwencja obrazków**.
Zmienić przezroczystość obrazków listy rozpylacza	Na pasku właściwości wpisz wartość w polu **Przezroczystość**. Aby interaktywnie dopasować przezroczystość pociągnięcia pędzlem, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazu, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.
Określić liczbę obrazków rozpylanych w każdym dotknięciu pędzla	Wpisz wartość w polu **Liczba obrazków na jedno dotknięcie** na pasku właściwości.
Określić odległość między dotknięciami wzdłuż długości pociągnięcia pędzla	Na pasku właściwości wpisz wartość w polu **Odstępy obrazków**.

Można również

Określić odległość między dotknięciami w poprzek pociągnięcia pędzla	Wpisz wartość w polu **Rozrzut** na pasku właściwości.
Zmienić stopień zanikania farby w pociągnięciu pędzla	Wpisz wartość w polu **Zanikanie** na pasku właściwości. Wpisanie wartości ujemnych powoduje zwiększanie ilości farby, a dodatnich — zmniejszanie.

Aby załadować listę obrazków

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Rozpylacz obrazków**  .
2. Kliknij przycisk **Przeglądaj**  na pasku właściwości.
3. Wybierz folder, w którym przechowywana jest lista obrazków.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij **Importuj**.

Aby utworzyć nową listę rozpylacza

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Rozpylacz obrazków**  .
2. Wybierz wzorzec listy obrazków z listy **Typ pędzla** na pasku właściwości.
3. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Utwórz listę rozpylacza**  .
4. W oknie dialogowym **Utwórz listę rozpylacza** określ zawartość listy rozpylacza.

Tworzenie listy obrazów na podstawie zaznaczonych obiektów.

1. Za pomocą narzędzia **Wskaźnik obiektów**  zaznacz obiekty, których chcesz użyć jako obrazy źródłowe.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Rozpylacz obrazków**  .
3. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Zapisz jako listę obrazków**  , a następnie polecenie **Zapisz obiekty jako listę obrazków**.
4. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać listę obrazków.
5. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

Aby utworzyć listę obrazków z obrazka

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Rozpylacz obrazków**  .
2. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Zapisz jako listę obrazków**  , a następnie polecenie **Zapisz dokument jako listę obrazków**.
3. Wpisz odpowiednie wartości w wybranych polach:
   - **Obrazków w wierszu** — umożliwia określenie liczby poziomych kafelków na liście obrazków.
   - **Obrazków w kolumnie** — umożliwia określenie liczby pionowych kafelków na liście obrazków.
   - **Liczba obrazków** — umożliwia określenie, ile obrazków ma znajdować się na liście.
4. Kliknij przycisk **OK**.
5. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać listę obrazków.
6. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

Aby edytować obrazek źródłowy

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Rozpylacz obrazków** .

2 W oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** kliknij przycisk palety wysuwanej , a następnie kliknij przycisk **Edytuj bieżącą listę obrazów**.

Jeżeli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia pędzla**.

3 Edytuj obrazek źródłowy.

Aby zastąpić ostatnią wersję listy obrazków, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Zapisz jako**, a następnie kliknij przycisk **Zapisz** w oknie dialogowym **Zapisz obrazek na dysku**.

Aby zmiany wprowadzone podczas edycji listy obrazków zostały uwzględnione, należy ponownie załadować listę obrazków do narzędzia **Rozpylacz obrazków**.

Malowanie symetrycznych deseni i zawijasów

Program Corel PHOTO-PAINT udostępnia narzędzia, które umożliwiają tworzenie symetrycznych deseni i zawijasów.

Malowanie symetrycznych deseni

Symetryczne desenie można malować na obrazku, używając trybów radialnej lub lustrzanej symetrii pędzla. Podczas malowania w trybie symetrii radialnej, końcówki-satelity pędzla, nazywane punktami satelitarnymi, tworzą pociągnięcia pędzla wokół punktu centralnego. Gdy malowanie odbywa się w trybie symetrii lustrzanej, wtedy w poziomej lub pionowej płaszczyźnie lub na obu płaszczyznach obrazka tworzone są identyczne pociągnięcia pędzla.

Aby malować symetryczne wzory można użyć poniższych narzędzi:

Narzędzia pędzla

- Narzędzie **Malowanie**
- Narzędzie **Rozpylacz obrazków**
- Narzędzie **Cofnij pędzel**
- Narzędzie **Pędzel zamiany kolorów**

Narzędzia poprawek

- Narzędzie **Klonowanie**

Pozostałe narzędzia

- Narzędzie **Efekt**
- Narzędzie **Gumka**



Narzędzie **Klonowanie korygujące**

Malowanie za pomocą zawijasów

Malując obrazek za pomocą zawijasów można tworzyć efekty spirali. Zawijasy są kołowymi ścieżkami, które biegną okrężnie wokół punktu centralnego. Zawijasy umożliwiają tworzenie spiral, wiązek i pierścieni. Można np. narysować pojedynczą spiralę i dostosować rozmiar i odległość pierścieni spirali. Można również zmieniać rozmiary pierścieni spirali, aby tworzyć zaokrąglone segmenty nazywane wiązkami lub zwiększać ilość zawijasów w celu tworzenia pierścieni.

Aby malować symetrycznymi deseniami

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .

2 Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.

3 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Pasek symetrii**.

4 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na **Pasku symetrii**:

- **Symetria radialna** — umożliwia dodawanie punktów satelitarnych w określonych odległościach wzdłuż promienia końcówki pędzla. Wpisz wartość w polu **Punkty symetrii środkowej**, aby określić liczbę punktów satelitarnych.
- **Symetria lustrzana** — umożliwia tworzenie identycznych pociągnięć pędzla w płaszczyźnie poziomej i pionowej obrazka. Kliknij przycisk **Odbicie lustrzane w poziomie** , **Odbicie lustrzane w pionie** lub oba.

5 Kliknij przycisk **Ustaw środek symetrii** i kliknij punkt na obrazku, aby określić położenie punktu środkowego symetrii.

6 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.



Kliknij przycisk **Bez symetrii** na pasku **Symetria**, aby wyłączyć tryb symetrii pędzla.

Aby malować za pomocą zawijasów

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .

2 Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.

3 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Zawijasy** .

4 Kliknij pasek **Zawijasy** w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**.

Jeżeli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia pędzla**.

5 Wpisz wartość w dowolnym z następujących pól:

- **Liczba zawijasów** — pozwala określić liczbę zawijasów rozkładanych wokół środka pociągnięcia pędzla. Można wpisać wartość od 1 do 128. Niższe wartości pozwalają uzyskać spirale, a wyższe — pierścienie.
- **Promień** — pozwala określić odległość zawijasów od środka pociągnięcia pędzla. Można wpisać wartość od 1 do 999. Mniejsza końcówka wymaga użycia wyższych wartości,
- **Szybkość rotacji** — pozwala określić szybkość, z jaką zawijasy krążą wokół pociągnięcia pędzla. Można wpisać wartość od 0 do 100. Wyższe wartości dadzą bardziej zbliżone do siebie pierścienie.
- **Szybkość przyrostu** — pozwala określić szybkość przemieszczania się zawijasów ku środkowi pociągnięcia pędzla. Można wpisać wartość od 0 do 100. Większe wartości zwiększą częstotliwość zmiany rozmiaru.
- **Wielkość przyrostu** — pozwala określić odległość, o jaką przemieszczają się zawijasy podczas krążenia, ku środkowi pociągnięcia pędzla. Można wpisać wartość od 0 do 100. Wyższe wartości zwiększają różnorodność rozmiaru i tworzą wiązki.

6 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Punkty, wokół których krążą zawijasy, można ukryć lub wyświetlić, klikając przycisk **Dołącz środek**  na pasku **Zawijasy** w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**.

Powtórz pociągnięcia pędzli

Pociągnięcie pędzla można zapisać, a następnie ponownie zastosować na tym samym lub innym obrazku. Można je również powtórzyć wzdłuż krawędzi ścieżki lub maski. Więcej informacji na temat stosowania pociągnięcia pędzla do ścieżki można znaleźć w sekcji „Stosowanie pociągnięć pędzla do ścieżek” na stronie 332.

Zapisane pociągnięcie pędzla można poddać edycji, aby utworzyć nowe efekty przez zmodyfikowanie jego atrybutów, takich jak rozmiar, liczba, kąt i kolor pociągnięcia pędzla.

Aby zapisać pociągnięcie pędzla

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .
2. Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.
3. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Powtórz pociągnięcie**.
4. W oknie dialogowym **Powtórz pociągnięcie** kliknij strzałkę palety wysuwanej **Pociągnięcie** i kliknij przycisk **Dodaj ostatnio użyte pociągnięcie**.
5. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać pociągnięcie pędzla.
6. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

Aby zastosować zapisane pociągnięcie pędzla

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .
2. Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.
3. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Powtórz pociągnięcie**.
   Jeżeli dostępne są dwa elementy menu o nazwie **Powtórz pociągnięcie**, kliknij drugi z nich.
4. Wybierz pociągnięcie pędzla z listy **Pociągnięcie**.
5. Kliknij w oknie obrazka, aby zastosować pociągnięcie pędzla.

   Jeżeli chcesz zastosować kilka pociągnięć pędzla, kontynuuj klikanie.

Aby dokonać edycji zapisanych pociągnięć pędzla

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .
2. Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.
3. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Powtórz pociągnięcie**.
   Jeżeli dostępne są dwa elementy menu o nazwie **Powtórz pociągnięcie**, kliknij drugi z nich.
4. W oknie dialogowym **Powtórz pociągnięcie** wybierz zapisane pociągnięcie pędzla z listy **Pociągnięcie**.
5. Zmodyfikuj wybrane atrybuty w oknie dialogowym **Powtórz pociągnięcie**.
6. Kliknij w oknie obrazka, aby zastosować pociągnięcie pędzla.

Pędzle niestandardowe

Istnieje możliwość tworzenia pędzli niestandardowych poprzez modyfikowanie atrybutów pędzla. Po utworzeniu pędzla niestandardowego można zapisać go i ponownie używać.

Właściwości końcówki

O kształcie pędzla decyduje końcówka pędzla. Można modyfikować wzorce kształtów końcówki lub tworzyć końcówki z obszarów edytowalnych i zapisywać je. Atrybuty końcówki, które można dostosowywać, to:

- **Przezroczystość** — pozwala określić poziom przezroczystości końcówki.
- **Obrót/Kierunek** — pozwala określić kąt obrotu końcówki. Możesz wpisać wartość z zakresu od 0 do 360. Po włączeniu oprawy pisaka wartość ta określa kąt początkowy. Podczas obracania pisaka lub rysika wartości są dodawane do kąta początkowego obrotu celem określenia całkowitego obrotu końcówki pędzla.
- **Spłaszczenie** — pozwala określić stopień spłaszczenia końcówki. Wartość domyślna wynosząca 0 nie powoduje spłaszczenia końcówki pędzla. Po włączeniu nachylenia pisaka wartość spłaszczenia określa początkowe spłaszczenie końcówki. Podczas nachylania pisaka spłaszczenie końcówki ulega zmianie.
- **Wydłużenie** — umożliwia wydłużenie końcówki pędzla. Dla odległości wydłużenia możesz wpisać wartość z zakresu od 1 do 999. Wartość domyślna wynosząca 0 powoduje wyłączenie wydłużenia. Kierunek, w którym wydłużana jest końcówka pędzla, jest określany przez wartość w polu **Obrót/Kierunek**, jak również oprawę i obrót rysika. Na przykład wartość 0 w polu **Obrót/Kierunek** powoduje wydłużenie końcówki pędzla prosto i pionowo. W danym momencie można użyć albo wydłużenia, albo spłaszczenia, ale nie obu opcji razem.
- **Miękka krawędź** — pozwala określić przezroczystość i szerokość krawędzi końcówki.

Atrybuty pociągnięcia

Dostępne do modyfikacji atrybuty pociągnięcia to:

- **Wygładzanie** — pozwala określić wartość wygładzania pociągnięcia pędzla podczas wykonywania szybkich ruchów myszą. Wyższe wartości zwiększają zaokrąglenie krzywych.
- **Zanikanie** — pozwala określić intensywność efektu zanikania pociągnięcia pędzla. Wyższe wartości dają krótsze pociągnięcie pędzla, tzn. szybciej wyczerpuje się farba w pociągnięciu pędzla. Wartości ujemne powodują zwiększanie ilości farby w pociągnięciu pędzla.

Atrybuty dotknięć

Dostępne do modyfikacji atrybuty dotknięcia to:

- **Liczba dotknięć** — pozwala określić liczbę dotknięć w pociągnięciu pędzla.
- **Odstępy** — pozwala określić odległość między kolejnymi dotknięciami wzdłuż pociągnięcia pędzla. Wartość równa 1 powoduje utworzenie linii ciągłej. Wyższe wartości powodują rozdzielenie poszczególnych dotknięć w pociągnięciu pędzla.
- **Rozrzut** — pozwala określić odległość między dotknięciami w poprzek pociągnięcia pędzla. Wyższe wartości dają grubsze pociągnięcie pędzla.
- **Barwa** — pozwala określić wariację barwy w pociągnięciu pędzla.
- **Nasycenie** — pozwala określić wariację nasycenia w pociągnięciu pędzla.
- **Jasność** — pozwala określić wariację jasności w pociągnięciu pędzla.

Tekstura pędzla

Ładowanie gotowych tekstur pędzla oferuje dodatkowe możliwości projektowania. Atrybuty tekstury, które można dostosowywać, to:

- **Tekstura pędzla** — pozwala określić, w jakim stopniu tekstura jest stosowana do pociągnięcia pędzla.
- **Tekstura krawędzi** — pozwala określić, w jakim stopniu tekstura jest stosowana do krawędzi pociągnięcia pędzla. Pole **Tekstura krawędzi** jest dostępne tylko wtedy, gdy bieżąca końcówka ma miękką krawędź.
- **Utrata koloru** — pozwala określić stopień rozcieńczenia farby wzdłuż pociągnięcia pędzla. Jeśli wartość w polu **Podtrzymanie koloru** jest większa od zera, ślady farby pozostają widoczne na całej długości pociągnięcia pędzla.
- **Podtrzymanie koloru** — pozwala określić zakres, w jakim ślady koloru farby widoczne są w pociągnięciu pędzla z określoną wartością utraty koloru.

Wariacja koloru

Atrybuty koloru, które można dostosowywać, to:

- **Zakres barwy** — pozwala określić zakres wariacji barwy w pociągnięciu pędzla.
- **Szybkość zmian barwy** — pozwala określić szybkość zmian wartości barwy.
- **Zakres nasycenia** — pozwala określić wielkość wariacji nasycenia w pociągnięciu pędzla.
- **Szybkość zmian nasycenia** — pozwala określić szybkość zmian wartości nasycenia.
- **Zakres jasności** — pozwala określić zakres wariacji jasności w pociągnięciu pędzla.
- **Szybkość zmian jasności** — pozwala określić szybkość zmian wartości jasności.

Aby utworzyć pędzel niestandardowy

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .
2. Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.
3. Wybierz wzorzec pędzla na liście **Typ pędzla** na pasku właściwości.
4. W oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** przesuń suwak **Rozmiar**.

   Jeżeli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia pędzla**.
5. W oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** kliknij strzałkę w dół na dowolnym z następujących pasków i określ wartości dla dowolnych atrybutów:
   - **Właściwości końcówki**
   - **Atrybuty pociągnięcia**
   - **Atrybuty dotknięć**
   - **Tekstura pędzla**
   - **Wariacja koloru**

Można również

Dodać końcówkę niestandardową do selektora Kształt końcówki	Kliknij przycisk **Opcje końcówek** na pasku **Właściwości końcówki** i kliknij przycisk **Dodaj bieżącą końcówkę**.
Zapisać pędzel niestandardowy	Kliknij strzałkę palety wysuwanej w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** i kliknij polecenie **Zapisz pędzel**. W oknie dialogowym **Zapisz pędzel** wpisz nazwę pliku.

Aby utworzyć końcówkę pędzla z obszaru edytowalnego

1. Zdefiniuj obszar edytowalny.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .
3. Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.
4. W oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** kliknij przycisk **Opcje końcówek** na pasku **Właściwości końcówki**.

   Jeżeli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia pędzla**.
5. Kliknij polecenie **Utwórz z zawartości maski**.
6. Wpisz wartość w polu **Rozmiar końcówki**.

Aby załadować gotową teksturę pędzla

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie**  .

2 Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.

3 W oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** kliknij przycisk **Załaduj teksturę**  na pasku **Tekstura pędzla**.

Jeżeli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia pędzla**.

4 Wybierz teksturę lub kliknij przycisk **Więcej**, aby zlokalizować teksturę.

5 Kliknij dwukrotnie nazwę pliku.

6 W oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** kliknij strzałkę w dół na pasku **Tekstura pędzla** i wpisz wartość w zakresie od 0 do 100 w dowolnym z następujących pól:

- **Tekstura pędzla** — pozwala określić ilość tekstury stosowanej do pociągnięcia pędzla.
- **Tekstura krawędzi** — pozwala określić ilość tekstury stosowanej do krawędzi pociągnięcia pędzla.

Pisaki i urządzenia czułe na nacisk

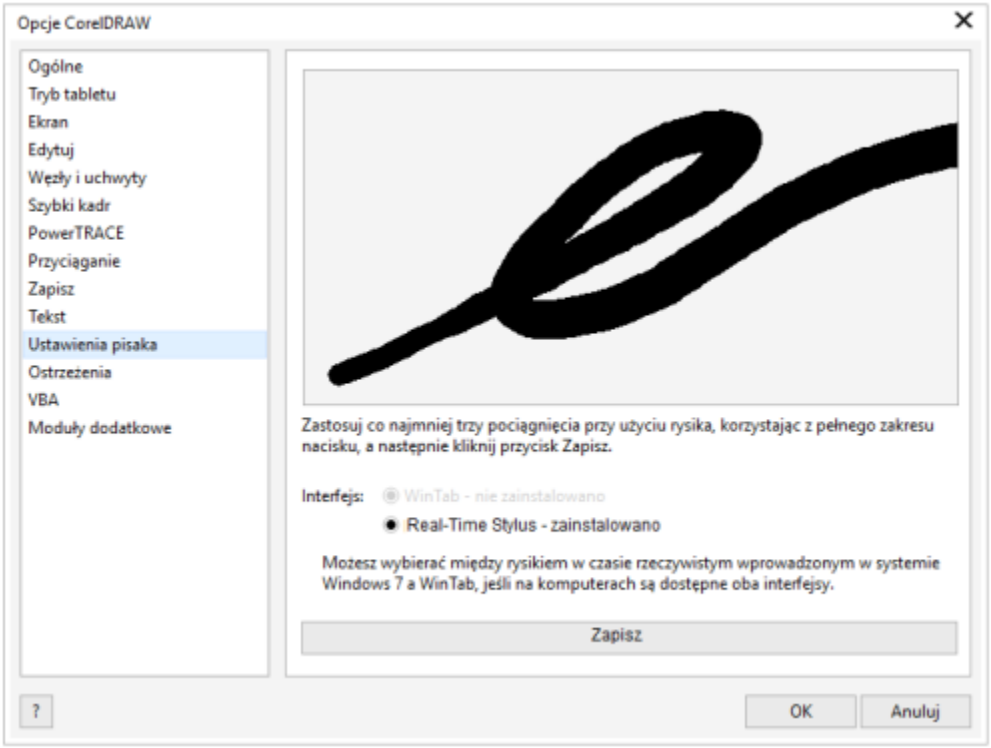
Następujące narzędzia w programie Corel PHOTO-PAINT umożliwiają korzystanie z nacisku, nachylenia, oprawy i obrotu urządzeń czułych na nacisk, takich jak pisak lub rysik: Efekty, Retusz i Malowanie, a także **Gumka**. Nachylenia lub oprawy pisaka można używać tylko wówczas, gdy pisak lub rysik obsługują te funkcje.

Ponadto narzędzia Płyn w programie Corel PHOTO-PAINT obsługują nacisk pisaka.

Ustawienia nacisku i pisaka

Nacisk pisaka na tablet graficzny określa rozmiar, krycie i inne atrybuty pociągnięcia pędzla.

Gdy korzystasz z rysika lub tabletu graficznego czułego na nacisk, o charakterze 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 **Opcje**. Ustawienia pisaka można zapisywać jako wzorce do późniejszego wykorzystania.



Można dostosować ustawienia pisaka, aby odpowiadały sile pociągnięć.

Nachylenie, oprawa i obrót

Nachylenie pisaka pomaga zróżnicować spłaszczenie końcówki i inne atrybuty pędzla. Oprawa pisaka umożliwia wykorzystywanie kierunku, w którym nachylony jest rysik, do zróżnicowania obrotu końcówki i innych atrybutów pędzla. Obrót pisaka umożliwia wykorzystywanie orientacji rysika wzdłuż dłuższej osi do zróżnicowania obrotu końcówki i innych atrybutów pędzla.

Rysik w czasie rzeczywistym (RTS) i WinTab

Można w pełni wykorzystać zalety różnicowania nacisku i nachylenia dostępne w tablecie graficznym lub urządzeniu zgodnym z RTS, aby kontrolować pociągnięcia pędzla. Program Corel PHOTO-PAINT zawiera obsługę interfejsu RTS. Jeśli korzystasz z tabletu graficznego lub urządzenia zgodnego z rozwiązaniami firmy Wacom, w celu uzyskania optymalnych wyników możesz nadal korzystać z interfejsu WinTab.

Przypisywanie narzędzi do rysików

Do każdego pisaka czułego na nacisk lub gumki dostępnych dla danego tabletu graficznego można przypisać inne narzędzie. Można także ustawić atrybuty rysika, takie jak zakres nacisku, przezroczystość, barwa, nasycenie, jasność, spad itp. Niektóre atrybuty pisaka czułego na nacisk ustawia się jako wartości procentowe, inne jako kąty. Rozmiar jest podawany w pikselach. Podanie wartości dodatniej powoduje, że wartość danego atrybutu narzędzia pędzla rośnie wraz ze zwiększaniem nacisku pisaka. Podanie wartości ujemnej powoduje, że wartość danego atrybutu narzędzia pędzla maleje wraz ze zmniejszaniem nacisku pisaka.

Podczas zapisywania pędzla niestandardowego można zapisać atrybuty pisaka czułego na nacisk w celu ich wykorzystania w przyszłości. Więcej informacji na temat pędzli niestandardowych można znaleźć w sekcji „Pędzle niestandardowe” na stronie 356.

Włączanie i wyłączanie funkcji rysika

Po wyłączeniu nacisku, nachylenia, oprawy i obrotu pisaka lub rysika przestają one mieć wpływ na wygląd pociągnięć pędzla. Atrybuty pędzla są wówczas ustawione w aplikacji na stałe wartości.



Elementy sterujące od lewej do prawej: nacisk pisaka, nachylenie pisaka, oprawa pisaka i obrót pisaka. Dostęp do elementów sterujących pisaka można uzyskać z paska właściwości podczas korzystania z narzędzia pędzla obsługującego te funkcje.

Aby zmienić ustawienia pisaka

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.

2 Kliknij przycisk **Ustawienia pisaka**.

3 Wykonaj trzy pociągnięcia, używając pełnego zakresu nacisku.

Aby zapisać ustawienia jako wzorzec, kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby przypisać narzędzie do pisaka czułego na nacisk zaznacz pole wyboru **Zapisz ostatnio użyte narzędzie dla każdego rysika**. Kliknij przycisk **OK**, a następnie kliknij narzędzie Malowanie pisakiem czułym na nacisk. (Pole wyboru **Zapisz ostatnio użyte narzędzie dla każdego rysika** jest dostępne wyłącznie w przypadku korzystania z tabletu **WinTab**).

Program Corel PHOTO-PAINT konfiguruje automatycznie wiele pisaków czułych na nacisk.

Aby wybrać interfejs tabletu graficznego

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.

2 Kliknij przycisk **Ustawienia pisaka**.

3 Wybierz jedną z następujących opcji tabletu:

- **WinTab** — zalecana dla tabletów graficznych lub urządzeń zgodnych z rozwiązaniami firmy Wacom
- **Real-Time Stylus** — zalecana dla tabletów graficznych lub urządzeń korzystających z interfejsu RTS

Aby przypisać narzędzie do gumki pisaka czułego na nacisk

1 W oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** kliknij przycisk **Opcje gumki** na pasku **Ustawienia pisaka**.

Jeżeli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia pędzla**.

2 Kliknij narzędzie.

Aby ustawić atrybuty pisaka lub rysika czułego na nacisk

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .

2 Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.

3 W oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** kliknij strzałkę palety wysuwanej na pasku **Ustawienia pisaka**.

Jeżeli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia pędzla**.

4 Wpisz odpowiednie wartości w wybranych polach:

- **Zakres nacisku** — umożliwia określenie nacisku. Można wpisać wartość od -999 do 999.
- **Krycie** — pozwala dostosować przezroczystość pociągnięcia pędzlem. Wartości dodatnie lub ujemne nie mają żadnego wpływu, jeśli przezroczystość narzędzia jest ustawiona na 0 lub na maksimum. Można wpisać wartość od -99 do 100.
- **Miękka krawędź** — pozwala określić szerokość przezroczystej krawędzi wzdłuż pociągnięcia pędzlem. Można wpisać wartość od -99 do 100.
- **Barwa** — pozwala zmienić barwę koloru farby przez przesuwanie po kole kolorów o określoną liczbę stopni.
- **Nasycenie** — pozwala określić maksymalną wariację nasycenia koloru farby. Można wpisać wartość od -100 do 100.
- **Jasność** — pozwala określić maksymalną wartość jasności koloru farby. Można wpisać wartość od -100 do 100.

- **Tekstura** — pozwala określić ilość tekstury widocznej dla bieżącego narzędzia malowania. Można wpisać wartość od -100 do 100.
- **Utrata koloru** — pozwala określić szybkość wyczerpywania się farby w pociągnięciu pędzla. Można wpisać wartość od -100 do 100.
- **Podtrzymanie koloru** — działa w połączeniu z wartością utraty koloru, umożliwiając wyregulowanie śladów farby pozostających na całej długości pociągnięcia pędzla. Można wpisać wartość od -100 do 100.

5 Przeciągnij pisakiem, zmieniając siłę jego nacisku na tablet, aby przetestować atrybuty.



Jeśli pisak lub rysik obsługuje nachylenie, oprawę i obrót, można użyć tych funkcji do zróżnicowania atrybutów pędzla.

Aby włączyć lub wyłączyć nacisk pisaka

1 W przyborniku kliknij narzędzie typu pędzel.

2 Kliknij przycisk **Nacisk pióra** na pasku właściwości.



Po włączeniu nacisk pisaka umożliwia zróżnicowanie rozmiaru końcówki pędzla. Rozmiar maksymalny jest ustawiony w polu **Rozmiar końcówki** na pasku właściwości.

Aby włączyć lub wyłączyć nachylenie pisaka

1 W przyborniku kliknij narzędzie typu pędzel.

2 Kliknij przycisk **Nachylenie pisaka** na pasku właściwości.



Po włączeniu nachylenie pisaka umożliwia zróżnicowanie spłaszczenia końcówki pędzla. Wartość początkową spłaszczenia można określić w sekcji **Właściwości końcówki** w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Właściwości końcówki” na stronie 356.

Aby włączyć lub wyłączyć oprawę pisaka

1 W przyborniku kliknij narzędzie typu pędzel.

2 Kliknij przycisk **Oprawa pisaka** na pasku właściwości.



Po włączeniu oprawa pisaka umożliwia zróżnicowanie obrotu końcówki pędzla. Kąt początkowy obrotu można określić w sekcji **Właściwości końcówki** w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Właściwości końcówki” na stronie 356.

Aby włączyć lub wyłączyć obrót pisaka

1 W przyborniku kliknij narzędzie typu pędzel.

2 Kliknij przycisk **Obrót pisaka** na pasku właściwości.

Po włączeniu obrót pisaka umożliwia zróżnicowanie obrotu końcówki pędzla. Kąt początkowy obrotu można określić w sekcji **Właściwości końcówki** w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Właściwości końcówki” na stronie 356.

Tryby scalania

Komputer rozpoznaje kolory jako wartości numeryczne, a tryby scalania umożliwiają wykonywanie obliczeń matematycznych na tych wartościach kolorów. Tryby scalania łączą kolor źródłowy i kolor bazowy w obrazku w celu otrzymania nowego koloru lub efektu, nazwanego kolorem wynikowym. W niektórych programach tryby scalania są określane mianem trybów mieszania.

W przypadku narzędzi malowania tryby scalania zmieniają sposób łączenia pociągnięć pędzla z obrazkiem. W przypadku obiektów tryby scalania zmieniają sposób łączenia kolorów obiektu z tłem za obiektem lub znajdującymi się pod nim obiektami.

Tryb scalania



W trybie **Normalny** kolor bazowy jest zastępowany kolorem źródłowym. Jest to domyślny tryb scalania.



W trybie **Dodawanie** dodawane są wartości koloru źródłowego i bazowego.



W trybie **Odejmowanie** dodawane są wartości koloru źródłowego i bazowego, a od sumy odejmowana jest liczba 255. Ponieważ ten tryb scalania traktuje kanały koloru jako subtraktywne, kolor wynikowy nigdy nie jest jaśniejszy niż kolor bazowy. Na przykład w wyniku malowania kolorem niebieskim na kolorze białym, powstaje kolor niebieski, a w wyniku malowania kolorem czarnym po kolorze niebieskim — kolor czarny.



W trybie **Różnica** wartość koloru źródłowego jest odejmowana od wartości koloru bazowego, a wynikiem jest wartość bezwzględna tej różnicy. Jeżeli wartość bieżącego koloru źródłowego wynosi 0, kolor bazowy nie ulega zmianie.



W trybie **Mnożenie** są wartości koloru źródłowego i bazowego są mnożone, a od ich iloczynu odejmowana jest liczba 255. O ile nie malujesz na białym tle, ostateczny efekt jest zawsze ciemniejszy niż oryginalny kolor bazowy. Pomnożenie wartości koloru czarnego przez wartość dowolnego koloru daje w wyniku kolor czarny. Pomnożenie dowolnego koloru przez wartość koloru białego daje w wyniku ten sam kolor.



W trybie **Dzielenie** wartość koloru bazowego dzielona jest przez wartość koloru źródłowego. Otrzymany wynik jest zawsze mniejszy lub równy 255.

Tryb scalania



W trybie **Jeśli jaśniejszy** kolor bazowy jest zastępowany kolorem źródłowym, gdy kolor źródłowy jest jaśniejszy niż kolor bazowy.



W trybie **Jeśli ciemniejszy** kolor źródłowy jest stosowany do koloru bazowego, gdy kolor źródłowy jest ciemniejszy niż kolor bazowy.



W trybie **Tekstura** kolor źródłowy jest przekształcany w skalę szarości, a wartość skali szarości jest mnożona przez wartość koloru bazowego.



W trybie **Kolor** kolor wynikowy tworzony jest przy użyciu wartości barwy i nasycenia koloru źródłowego oraz wartości jasności koloru bazowego. Ten tryb scalania jest przeciwieństwem trybu **Jasność**.



W trybie **Barwa** kolor wynikowy tworzony jest przy użyciu wartości barwy koloru źródłowego oraz wartości nasycenia i jasności koloru bazowego.



W trybie **Nasycenie** kolor wynikowy tworzony jest przy użyciu wartości nasycenia koloru źródłowego oraz wartości barwy i jasności koloru bazowego.



W trybie **Jasność** kolor wynikowy tworzony jest przy użyciu wartości jasności koloru źródłowego oraz wartości barwy i nasycenia koloru bazowego. Ten tryb scalania jest przeciwieństwem trybu **Kolor**.



W trybie **Dopełnienie** kolor wynikowy tworzony jest przy użyciu koloru dopełniającego dla koloru źródłowego. W tym trybie tworzone jest dopełnienie wartości bieżącego koloru źródłowego, a następnie wartość dopełnienia jest stosowana do koloru bazowego. Jeżeli wartość koloru źródłowego jest równa 127, kolor nie ulega zmianie, bo wartość ta leży w środku koła kolorów.



W trybie **Logiczne I** do wartości koloru źródłowego i bazowego stosowana jest funkcja logiczna „I”.



W trybie **Logiczne LUB** do wartości koloru źródłowego i bazowego stosowana jest funkcja logiczna „LUB”.

Tryb scalania



W trybie **Logiczne XOR** do wartości koloru źródłowego i bazowego stosowana jest funkcja logiczna „XOR”.



W trybie **Poza** kolor źródłowy jest stosowany do przezroczystych obszarów obrazka. Efekt przypomina oglądanie kolorów przez czyste, nie pokryte emulsją obszary negatywu 35 mm.



W trybie **Ekran** wartości koloru źródłowego i bazowego są odwracane, mnożone, a wynik znowu jest odwracany. Kolor wynikowy jest zawsze jaśniejszy od koloru bazowego.



W trybie **Nakładka** kolor źródłowy jest mnożony lub ekranowany zgodnie z wartością koloru bazowego.



W trybie **Miękkie światło** do koloru bazowego stosowane jest miękkie rozproszone światło.



W trybie **Ostre światło** do koloru bazowego stosowane jest ostre bezpośrednie światło punktowe.



W trybie **Rozjaśnianie** symulowana jest technika rozjaśniania stosowana w fotografii, która powoduje rozjaśnienie obszarów obrazka przez skrócenie czasu naświetlania.



W trybie **Przyciemnianie** symulowana jest technika przyciemniania stosowana w fotografii, która powoduje przyciemnienie obszarów obrazka przez wydłużenie czasu naświetlania.



W trybie **Czerwony** kolor źródłowy jest stosowany do kanału koloru czerwonego obrazka w trybie RGB. Ten tryb scalania jest dostępny tylko wtedy, gdy bieżący obrazek jest obrazkiem w trybie RGB.



W trybie **Zielony** kolor źródłowy jest stosowany do kanału koloru zielonego obrazka w trybie RGB. Ten tryb scalania jest dostępny tylko wtedy, gdy bieżący obrazek jest obrazkiem w trybie RGB.



W trybie **Niebieski** kolor źródłowy jest stosowany do kanału koloru niebieskiego obrazka w trybie RGB. Ten tryb scalania

Tryb scalania

jest dostępny tylko wtedy, gdy bieżący obrazek jest obrazkiem w trybie RGB.



W trybie **Niebieskozielony** kolor źródłowy jest stosowany do kanału koloru niebieskozielonego obrazka w trybie CMYK. Ten tryb scalania jest dostępny tylko wtedy, gdy bieżący obrazek jest obrazkiem w trybie CMYK.



W trybie **Purpurowy** kolor źródłowy jest stosowany do kanału koloru purpurowego obrazka w trybie CMYK. Ten tryb scalania jest dostępny tylko wtedy, gdy bieżący obrazek jest obrazkiem w trybie CMYK.



W trybie **Żółty** kolor źródłowy jest stosowany do kanału koloru żółtego obrazka w trybie CMYK. Ten tryb scalania jest dostępny tylko wtedy, gdy bieżący obrazek jest obrazkiem w trybie CMYK.



W trybie **Czarny** kolor źródłowy jest stosowany do kanału koloru czarnego obrazka w trybie CMYK. Ten tryb scalania jest dostępny tylko wtedy, gdy bieżący obrazek jest obrazkiem w trybie CMYK.

W przypadku zgrupowanych obiektów dostępny jest też tryb scalania **Przekaż**. Tryb scalania **Przekaż** powoduje, że tryby scalania poszczególnych obiektów w grupie wpływają na przejścia kolorów w obiektach leżących niżej. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Tryby scalania dla zgrupowanych obiektów” na stronie 451.

Corel PHOTO-PAINT™ 2024

Aby zastosować efekt specjalny

Program Corel PHOTO-PAINT jest wyposażony w filtry efektów specjalnych, które umożliwiają stosowanie wielu rodzajów nieniszczących transformacji do obrazków. Można na przykład dokonywać transformacji obrazków, aby symulować rysunki, obrazy, podmalówki lub sztukę abstrakcyjną.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Praca z użyciem efektów specjalnych” (stronie 367)
- „Gotowe style” (stronie 375)
- „Efekty kolorów i odcieni” (stronie 376)
- „Efekty fazy” (stronie 376)
- „Efekt Rozmycie typu bokeh” (stronie 377)
- „Efekt odbłysku soczewek” (stronie 378)
- „Efekty świetlne” (stronie 379)
- „Ramki obrazów” (stronie 380)
- „Zarządzanie modułami dodatkowymi” (stronie 381)

Praca z użyciem efektów specjalnych

Efekty specjalne dostępne w programie Corel PHOTO-PAINT umożliwiają zmianę wyglądu obrazka. Efekty można stosować do całego obrazu lub obiektu; można również użyć maski lub soczewki, aby dokonać transformacji tylko części obrazka.





Przykłady efektów zastosowanych do obrazu. Góra (od lewej do prawej) Oryginalny obraz, efekt Płaskorzeźba, efekt artystyczny Kubizm, efekt kreatywny Mozaika, efekt zniekształcenia Pikselizacja; Dół (od lewej do prawej): efekt Dodaj szum, efekt rozmycia Powiększenie, efekt transformacji kolorów Solaryzacja, efekt obrysu Wykrywanie krawędzi, efekt Wyostrzanie

Kategorie efektów

Efekty są zorganizowane w następujące kategorie:

Kategoria	Opis
Efekty 3D	Umożliwiają tworzenie iluzji głębi. Efekty obejmują „Obrót w przestrzeni” na stronie 383, „Efekt fazy” na stronie 384, „Cylinder” na stronie 384, „Płaskorzeźba” na stronie 385, „Szkło” na stronie 385, „Zawijanie strony” na stronie 386, „Wypukłość/wklęsłość” na stronie 386, „Kula” na stronie 386, „Płytka” na stronie 387 i „Zygzak” na stronie 387.
Pociągnięcia ozdobne	Umożliwiają stosowanie technik malowania ręcznego. Efekty obejmują „Węgiel” na stronie 388, „Kredka Conte” na stronie 388, „Kredka” na stronie 389, „Kubizm” na stronie 389, „Tepowanie” na stronie 390, „Impresjonizm” na stronie 390, „Szpachelka” na stronie 390, „Pastele” na stronie 391, „Pióro i tusz” na stronie 391, „Puentylizm” na stronie 392, „Wydrapywanka” na stronie 392, „Szkicownik” na stronie 392, „Akwarela” na stronie 393, „Mazak wodny” na stronie 393 i „Papier marszczony” na stronie 394.
Rozmywanie	Umożliwia rozmycie obrazu w celu symulacji ruchu, śnieżenia lub stopniowej zmiany. Efekty obejmują „Strojenie rozmywania” na stronie 394, „Wygładzanie kierunkowe” na stronie 395, „Wtapianie” na stronie 395, „Rozmywanie gaussowskie” na stronie 395, „Usuwanie plamek” na stronie 396, „Filtr dolnoprzepustowy” na stronie 396, „Poruszenie” na stronie 397, „Rozmywanie promieniste” na stronie 397, „Inteligentne rozmycie” na stronie 398, „Rozmycie typu bokeh” na stronie 398, „Wygładzanie” na stronie 398, „Zmiękczanie” na stronie 399 i „Powiększenie” na stronie 399.

Kategoria	Opis
Aparat fotograficzny	Pozwala symulować efekty tworzone przez różne obiektywy aparatów. Efekty obejmują „Koloryzacja” na stronie 400, „Dyfuzja” na stronie 400, „Filtr fotograficzny” na stronie 401, „Odbłysk soczewki” na stronie 400, „Efekty świetlne” na stronie 401, „Tonowanie sepią” na stronie 402, „Filtr miejscowy” na stronie 402 i „Wehikuł czasu” na stronie 402, który umożliwia cofnięcie obrazka w historii i odtworzenie niektórych popularnych stylów fotograficznych stosowanych w przeszłości.
Transformacje kolorów	Umożliwia tworzenie iluzji fotograficznych przez zastosowanie funkcji redukcji i zastępowania kolorów. Efekty obejmują „Składowe kolorów” na stronie 403, „Rysunek rastrowy” na stronie 404, „Psychodeliczny” na stronie 404 i „Solaryzacja” na stronie 405.
Obrys	Umożliwia wyróżnienie i uwypuklenie krawędzi obrazka. Efekty obejmują „Wykrywanie krawędzi” na stronie 405, „Wyszukaj krawędzie” na stronie 406, „Trasuj obrysy” na stronie 406 i „Równoważenie lokalne” na stronie 407.
Korekcja	Pozwala usunąć drobne niedoskonałości i wyostrzyć obrazy. Efekty obejmują „Kurz i rysy” na stronie 407 i „Regulacja wyostrzania” na stronie 407.
Twórcze	Umożliwia stosowanie do obrazka rozmaitych tekstur i kształtów. Efekty obejmują „Styl graficzny” na stronie 408, „Krystalizacja” na stronie 410, „Tkanina” na stronie 410, „Ramka” na stronie 410, „Szklany blok” na stronie 411, „Mozaika” na stronie 411, „Rozpraszanie” na stronie 412, „Przydymione szkło” na stronie 412, „Witraż” na stronie 412, „Winieta” na stronie 413 i „Wir” na stronie 413.
Niestandardowe	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 414, „Mapa wypukłości” na stronie 414 i „Zdefiniowane przez użytkownika” na stronie 415.
Zniekształcanie	Umożliwia zniekształcenie powierzchni obrazka. Efekty obejmują „Bloki” na stronie 415, „Przenikanie” na stronie 416, „Deformacja siatki” na stronie 416, „Przesunięcie” na stronie 416, „Ziarnistość” na stronie 417, „Marszczenie” na stronie 417, „Ścinanie” na stronie 418, „Zawirowanie” na stronie 418, „Kafelek” na stronie 418, „Świeża farba” na stronie 419, „Wir wodny” na stronie 419 i „Wiatr” na stronie 420.
Szum	Umożliwia modyfikowanie ziarnistości obrazka. Efekty obejmują „Strojenie szumu” na stronie 422, „Dodaj szum” na stronie

Kategoria	Opis
	420, „Stereogram” na stronie 420, „Maksimum” na stronie 421, „Mediana” na stronie 421, „Minimum” na stronie 422, „Usuń morę” na stronie 423 i „Usuń szum” na stronie 423.
Wyostrzanie	Umożliwia dodanie efektu wyostrzenia w celu uwydatnienia krawędzi. Efekty obejmują „Wyostrzanie adaptacyjne” na stronie 423, „Wyostrzanie kierunkowe” na stronie 424, „Filtr górnoprzepustowy” na stronie 424, „Wyostrzanie” na stronie 425 i „Maska wyostrzająca” na stronie 425.
Tekstura	Pozwala dodać do obrazka tekstury imitujące wiele różnych powierzchni, takich jak bruk, skóra słonia, plastik czy płaskorzeźba. Efekty obejmują „Mur z cegieł” na stronie 426, „Banieczki” na stronie 426, „Płótno” na stronie 426, „Bruk” na stronie 427, „Skóra słonia” na stronie 427, „Wytrawianie” na stronie 428, „Plastik” na stronie 428, „Tynk” na stronie 428, „Relief wypukły” na stronie 429, „Moskitiera” na stronie 429, „Kamień” na stronie 430 i „Podmalówka” na stronie 430.
Transformacja	Umożliwia przekształcenie koloru i odcienia obrazu. Efekty obejmują „Usuń przeplot” na stronie 430, „Kolory w negatywie” na stronie 431, „Posteryzacja” na stronie 431 i „Próg” na stronie 432.
Moduły dodatkowe	Umożliwia wykorzystanie filtra zewnętrznego do zastosowania efektów do map bitowych w programie Corel PHOTO-PAINT. Zainstalowany moduł dodatkowy jest widoczny na dole menu **Efekty**.

Niektóre efekty obsługują tylko obrazy RGB. Jeśli obraz jest w trybie kolorów, który nie jest obsługiwany, aplikacja przekształca obraz na tryb RGB (24-bitowy).

Aby przeglądać efekty dostępne w aplikacji, zobacz sekcję „Kategorie efektów specjalnych” na stronie 383.

Edycja nieniszcząca

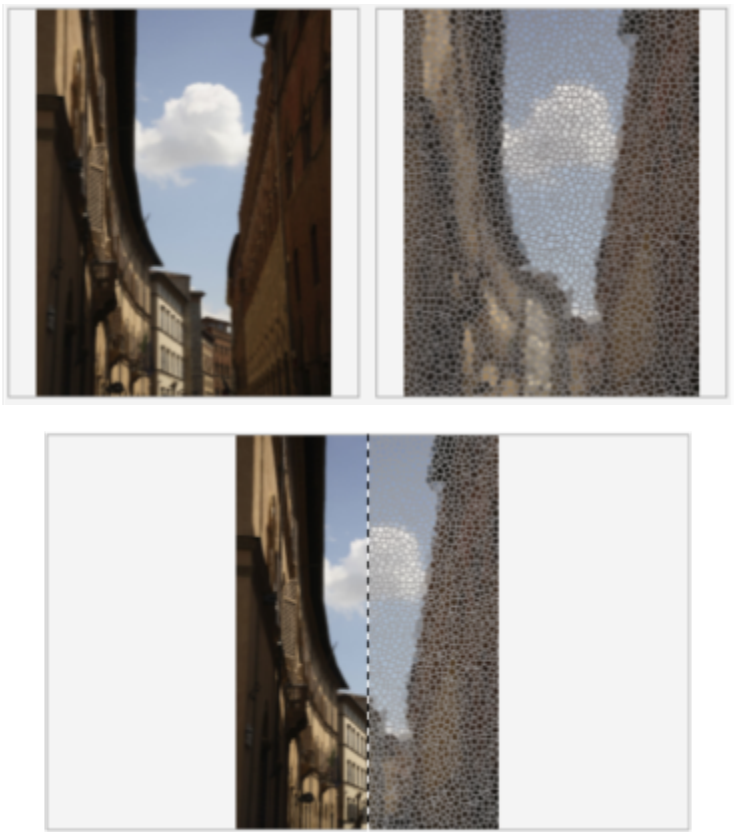
Corel PHOTO-PAINT umożliwia stosowanie efektów w nieniszczący sposób. Zastosowanie efektu nieniszczącego nie wpływa na pierwotny obraz; Corel PHOTO-PAINT zapisuje zmiany oddzielnie, co umożliwia ich edycję, usuwanie, wyświetlanie lub ukrywanie i powrót do oryginalnego obiektu lub obrazu w dowolnym momencie. Efekty nieniszczące można zastosować z poziomu okna dokowanego **Efekty** (**Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Efekty**) lub przycisku **Dodaj efekt** w oknie dokowanym **Obiekty** (**Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**).

Dostosowywanie efektów

Przed zastosowaniem efektu można go dostosować. Na przykład gdy używany jest efekt winiety w celu otoczenia obrazka ramką, można zwiększyć wartość przesunięcia i zmniejszyć wartość zanikania, aby zmniejszyć rozmiar i krycie ramki. W przypadku efektu akwareli można zmniejszyć rozmiar pędzla, aby pokazać więcej szczegółów lub zwiększyć rozmiar pędzla, aby uzyskać efekt abstrakcyjny.

Wszystkie okna dialogowe efektów posiadają okno podglądu, umożliwiające podgląd projektów w czasie rzeczywistym podczas dostosowywania ustawień efektów specjalnych. Kompozycję można przesuwać do nowego obszaru, powiększać i pomniejszać oraz

wybierać sposób wyświetlania kompozycji w oknie podglądu, co pozwala ocenić wprowadzone zmiany. Domyślnie aplikacja wyświetla również 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.

Centrum nieniszczącego edytowania jest okno dokowane **Efekty**. Pozwalają one na szybkie korekty i nieograniczone eksperymenty. Można wyświetlać i ukrywać efekty, 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. W oknie dokowanym **Efekty** efekty pojawiają się w kolejności ich zastosowania, z ostatnio dodanym efektem na górze listy. Można zmienić obszar, do którego ma być zastosowany efekt, tworząc maskę i stosując dopasowanie do nowo zdefiniowanego obszaru edytowalnego. Ponadto można utworzyć maskę z obszarów, na które ma wpływ efekt, aby można ją było użyć ponownie podczas stosowania innych efektów. Można również spłaszczyć efekty, aby zastosować zmiany na stałe.

Stosowanie efektów specjalnych do obszaru obrazu

Po zdefiniowaniu obszaru edytowalnego do fragmentu obrazka można stosować efekty specjalne. Więcej informacji na temat obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Maski” na stronie 297.

Aby zastosować efekt specjalny do fragmentu obrazka, można również użyć soczewki. Dzięki soczewkom zmiany nie są stosowane do obrazka, lecz są widoczne na ekranie przez soczewki. Większość efektów specjalnych jest także dostępna jako soczewki. Zastosowanie efektu nieniszczącego do obiektu wpływa tylko na wygląd wybranego obiektu, a zastosowanie efektu do soczewki wpływa na wygląd wszystkich obiektów pod soczewką. Informacje na temat soczewek można znaleźć w sekcji „Tworzenie soczewek” na stronie 209.

Powtarzanie i osłabianie efektów specjalnych

Po zastosowaniu efektu nieszczącego można go powtórzyć w celu intensyfikacji wyniku lub osłabić w celu zmniejszenia jego intensywności. Więcej informacji na temat powtarzania i osłabiania czynności można znaleźć w sekcji „Cofanie, ponawianie, powtarzanie i osłabianie efektów czynności” na stronie 109.

W przypadku edytowania nieniszczącego nie można zastosować tego samego efektu do obiektu dwukrotnie.

Stosowanie trybów scalania

Można zdefiniować sposób scalania z obrazem. Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Tryby scalania” na stronie 362.

Śledzenie, rejestrowanie i automatyzacja operacji efektów specjalnych

Corel PHOTO-PAINT umożliwia śledzenie, rejestrowanie i automatyzację operacji efektów specjalnych. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Używanie makr i skryptów w celu zautomatyzowania działań” na stronie 623.

Stosowanie efektu niszczącego

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Otwórz obraz — aby zastosować efekt do obrazu
   - Zdefiniuj obszar edytowalny — aby zastosować efekt do obszaru obrazu
   - Wybierz obiekt — aby zastosować efekt do obiektu
2. Kliknij menu **Efekty**, wybierz kategorię efektów specjalnych i kliknij efekt.
3. Dostosuj ustawienia filtru efektu specjalnego.

   Jeżeli obrazek zawiera co najmniej jeden obiekt, efekt specjalny jest stosowany tylko do tła lub do zaznaczonego obiektu.



Domyślnie podczas modyfikacji ustawień efektów aplikacja wyświetla w oknie obrazu dostosowany obraz. Aby wyłączyć podgląd na żywo, usuń zaznaczenie pola wyboru **Podgląd**.

Niektóre efekty specjalne mogą wpływać na kształt obiektu, do którego zostały zastosowane. Kontur oryginalnego kształtu obiektu można zachować, włączając przycisk **Zablokuj przezroczystość**  w oknie dokowanym **Obiekty**. Obszary znajdujące się między konturem oryginalnego kształtu oraz nowego kształtu obiektu są wypełniane kolorem czarnym. Jeśli okna dokowanego **Obiekty** nie jest otwarty, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**.

Aby zastosować efekt nieniszczący

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz tło — aby zastosować efekt do warstwy tła
   - Zdefiniuj obszar edytowalny — aby zastosować efekt do obszaru obrazu
   - Wybierz obiekt — aby zastosować efekt do obiektu
2. Kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Efekty.**
3. Kliknij przycisk **Dodaj efekt**  , wybierz kategorię efektów specjalnych i kliknij efekt.
4. Dostosuj ustawienia filtru efektu specjalnego.



Nie można zastosować tego samego efektu nieniszczącego do obiektu dwukrotnie.

Po dodaniu efektu nieniszczącego ikona **Pokaż/ukryj efekty** zostanie wyświetlona obok nazwy obiektu w oknie dokowanym **Obiekty**.

Można także zastosować efekt nieniszczący, klikając przycisk **Dodaj efekt** w oknie dokowanym **Obiekty** (**Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**), wybierając kategorię efektów i klikając efekt.

Domyślnie podczas modyfikacji ustawień efektów aplikacja wyświetla w oknie obrazu dostosowany obraz. Aby wyłączyć podgląd na żywo, usuń zaznaczenie pola wyboru **Podgląd**.

Niektóre efekty specjalne mogą wpływać na kształt obiektu, do którego zostały zastosowane. Kontur oryginalnego kształtu obiektu można zachować, włączając przycisk **Zablokuj przezroczystość obiektu** w oknie dokowanym **Obiekty**. Obszary znajdujące się między konturem oryginalnego kształtu oraz nowego kształtu obiektu są wypełniane kolorem czarnym. Jeśli okna dokowanego **Obiekty** nie jest otwarty, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**.

Wyświetlanie podglądu projektu podczas dostosowywania ustawień efektów

1 Kliknij przycisk **Podgląd** w oknie dialogowym efektów specjalnych.

2 Wykonaj zadanie opisane w 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.
Dopasować rozmiar obrazka do okna podglądu	Kliknij przycisk **Dopasuj powiększenie** .
Wyświetl obraz końcowy w jednym okienku	Kliknij przycisk **Pełny podgląd** .
Wyświetl obraz oryginalny i końcowy w osobnych okienkach	Kliknij przycisk **Pełny podgląd „przed” i „po”** .
Wyświetl obraz oryginalny i końcowy w jednym okienku	Kliknij przycisk **Dzielony podgląd „przed” i „po”** i przeciągnij separator widoku w środku okna w lewo lub w prawo.

Praca z efektami nieniszczącymi

1 Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować efekt nieniszczący.

2 Otwórz okno dokowane **Efekty** (**Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Efekty**).

3 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Pokaż lub ukryj efekt	Kliknij ikonę **Pokaż lub ukryj** obok nazwy efektu, który chcesz pokazać lub ukryć.

Aby	Wykonaj następujące czynności
	Wskazówka: Aby pokazać lub ukryć, należy wybrać efekty i kliknąć ikonę **Pokaż/Ukryj** .
Zastosowanie efektów specjalnych	Kliknij przycisk **Dodaj efekt** i wybierz efekt z menu.
Zmiana kolejności zastosowanych efektów	Kliknij efekt i przeciągnij go na nową pozycję na liście. Przy zmianie kolejności stosowanych efektów położenie elementów sterujących w oknie dokowanym **Efekty** zmienia się zgodnie z nową kolejnością zastosowanych efektów na liście.
Usuwanie efektu	Zaznacz efekt i kliknij ikonę **Usuń** .
Zmienić obszar, do którego ma być zastosowany efekt	Za pomocą narzędzia maski określ edytowalny obszar, do którego chcesz zastosować dopasowanie. Kliknij efekt prawym przyciskiem myszy w oknie dokowanym **Efekty**, a następnie kliknij **Zastosuj do maski**.
Utworzyć maskę z obszarów, do których zastosowany jest efekt	Kliknij prawym przyciskiem myszy efekt w oknie dokowanym **Efekty**, a następnie kliknij **Utwórz maskę z efektu**.
Spłaszczyć efekty, aby trwale zastosować zmiany	Kliknij przycisk **Spłaszcz efekty** . **Uwaga:** Po zaznaczeniu wielu obiektów z efektami specjalnymi kliknięcie przycisku spowoduje spłaszczenie efektów tylko w pierwszym wybranym obiekcie.

Kliknięcie ikony **Pokaż**/**Ukryj** w oknie dokowanym **Efekty** zmienia widoczność poszczególnych efektów, a kliknięcie ikony **Pokaż/ukryj efekty** w oknie dokowanym **Obiekty** zmienia widoczność wszystkich efektów zastosowanych do obiektu i zastępuje ustawienia widoczności poszczególnych efektów, które mogły zostać ustawione w oknie dokowanym **Efekty**.

Można także pokazać lub ukryć efekt poprzez zaznaczenie lub usunięcie zaznaczenia pola wyboru **Pokaż efekt** na prawo od przycisku **Opcje** .

Efekty można także ukrywać i pokazywać, klikając ikonę przełączania **Pokaż/ukryj efekty** w oknie dokowanym **Obiekty** (**Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**). Aby ukryć lub pokazać efekty wielu obiektów, należy wybrać obiekty i kliknąć ikonę przełączania **Pokaż/ukryj efekty** . Efekty można ukrywać i pokazywać w zablokowanych obiektach.

Powtarzanie ostatnio zastosowanego efektu niszczącego

- Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Powtórz** i kliknij jedną z następujących opcji:
  - **Powtórz [ostatni efekt]** — powoduje zastosowanie ostatnio zastosowanego efektu.

- **[Ostatni efekt] do wszystkich widocznych** — powoduje zastosowanie ostatnio zastosowanego efektu do wszystkich widocznych elementów na obrazku.
- **[Ostatni efekt] do wszystkich zaznaczonych** — powoduje zastosowanie ostatnio zastosowanego efektu do wszystkich zaznaczonych obiektów na obrazku.

Gotowe style

Niektóre efekty zawierają gotowe style. Można je stosować i modyfikować ich ustawienia, aby uzyskać wymagany efekt. Gdy działanie efektu specjalnego przyniosło zadowalający wynik, można zapisać dostosowane ustawienia jako gotowy styl w celu stosowania go do innych obrazków. Gdy gotowy styl nie jest już potrzebny, można go usunąć.

Następujące efekty specjalne zawierają gotowe style:

- Płytka
- Odbłysk soczewki
- Efekty świetlne
- Filtr miejscowy
- Szkło
- Ramka
- Mapa wypukłości
- Deformacja siatki
- Wir wodny
- Efekty fazy



Efekty wypuklenia, szkła i fazowania można stosować tylko jako efekty niszczące.

Aby zastosować wzorzec stylu

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zastosować gotowy styl do efektu niszczącego, kliknij **Efekty**, wybierz kategorię efektów specjalnych i kliknij efekt, który zawiera wzorce stylów.
   - Aby zastosować gotowy styl do efektu nieniszczącego, kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Efekty**, a następnie kliknij przycisk **Dodaj efekty**  i efekt zawierający gotowe style.
2 Wybierz wzorzec stylu z listy **Styl** lub **Wzorce**.

Aby utworzyć niestandardowy wzorzec stylu

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby utworzyć niestandardowy gotowy styl dla efektu niszczącego, kliknij **Efekty**, wybierz kategorię efektów specjalnych i kliknij efekt, który zawiera wzorce stylów.
   - Aby utworzyć niestandardowy gotowy styl dla efektu nieniszczącego, kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Efekty**, a następnie kliknij przycisk **Dodaj efekty**  i efekt zawierający gotowe style.

   Aby utworzyć niestandardowy styl gotowy na podstawie już istniejącego stylu gotowego, wybierz gotowy styl z listy **Styl** lub **Wzorce**.
2 Dostosuj ustawienia efektu specjalnego.
3 Kliknij przycisk **Dodaj wzorzec**  .
4 Wpisz nazwę w oknie dialogowym.

Aby usunąć niestandardowy wzorzec stylu

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby usunąć niestandardowy gotowy styl dla efektu niszczącego, kliknij **Efekty**, wybierz kategorię efektów specjalnych i kliknij efekt, który zawiera wzorce stylów.
- Aby usunąć niestandardowy gotowy styl dla efektu nieniszczącego, kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Efekty**, a następnie kliknij przycisk **Dodaj efekty** i efekt zawierający gotowe style.

2 Wybierz wzorzec stylu z listy **Styl** lub **Wzorce**.

3 Kliknij przycisk **Usuń wzorzec** .

Nie można usunąć domyślnego ani ostatnio użytego gotowego stylu.

Efekty kolorów i odcieni

Aby uzyskać efekt specjalny, można przekształcić kolor i ton obrazka. Można np. utworzyć obrazek, który wygląda jak negatyw fotograficzny lub uzyskać efekt spłaszczenia obrazka.

Aby zastosować efekty koloru i tonu

- Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Transformuj**, a następnie kliknij jeden z następujących efektów:
  - **Dopełnienie** — umożliwia odwrócenie kolorów obrazka. W wyniku dopełnienia powstaje obrazek będący odpowiednikiem negatywu fotograficznego.
  - **Posteryzacja** — umożliwia zmniejszenie liczby wartości tonalnych na obrazku w celu usunięcia przejść tonalnych i utworzenia większych obszarów płaskiego koloru.
  - **Próg** — umożliwia określenie wartości jaskrawości jako progu. Piksele o wartościach jaskrawości większych lub mniejszych od progu są widoczne jako białe lub czarne w zależności od określonej opcji progu.

  Spowoduje to zastosowanie efektu jako efektu niszczącego. Aby zastosować efekt jako efekt nieniszczący, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Efekty**, a następnie kliknij przycisk **Dodaj efekt** , **Transformacje** i kliknij efekt.

  Gdy pojawi się okno dialogowe, dostosuj ustawienia efektu.

Efekt **Usuń przeplot** jest efektem transformacyjnym umożliwiającym usuwanie linii z obrazków. Informacje na temat narzędzia **Usuń przeplot** można znaleźć w sekcji „Ulepszanie skanowanych obrazków” na stronie 165.

Efekty fazy

Efekty fazy pozwalają tworzyć wygląd podniesionej powierzchni przez stosowanie pochylonych krawędzi wzdłuż obszaru edytowalnego. Można np. użyć efektów fazy do dodawania głębi do tekstu lub tworzenia trójwymiarowych przycisków dla stron WWW. Można zmienić kąt, kierunek i kolor światła oraz stosować teksturę wzdłuż fazowanej krawędzi. Można użyć gotowego stylu lub dostosować gotowy styl i zapisać go na liście wzorców.

Aby zastosować fazę

1 Zaznacz obszar edytowalny.

2 Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Efekty 3D** ▸ **Efekt fazowania**.

3 Kliknij kartę **Faza**, a następnie dostosuj położenie następujących suwaków:
- **Szerokość** — umożliwia określenie szerokości fazy w pikselach.
- **Wysokość** — umożliwia określenie głębokości fazy. Ustawienia wysokości i szerokości określają kąt fazy.

- **Gładkość** — umożliwia określenie zaokrąglenia fazowanej krawędzi. Wyższe wartości dają bardziej zaokrąglone krawędzie.

4 Kliknij kartę **Oświetlenie** i określ odpowiednie ustawienia.

Można również

Zmienić kolor światła	Otwórz selektor **Kolor** i kliknij kolor.
Zastosować teksturę do fazowanej krawędzi	Otwórz selektor **Tekstura** i kliknij teksturę.
Zastosować ustawienia światła i tekstury do obszarów objętych działaniem fazy	Usuń zaznaczenie pola wyboru **Zachowaj wnętrze**.

Efektu tego nie można zastosować jako efektu nieniszczącego i można zastosować go dopiero po zdefiniowaniu edytowalnego obszaru przy użyciu narzędzia maski.

Efekt Rozmycie typu bokeh

Efekt 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. Można też wybrać kształt przysłony: okrągły lub sześciokątny. Kształt przysłony może wpływać na deseń światła widoczny na części obrazka znajdującej się obszarem, w którym ustawiono ostrość. Efekt ten jest najbardziej zauważalny na małych punktach światła na ciemnym tle. Można go użyć, aby zasymulować sposób przedstawiania przez obiektyw aparatu świateł znajdujących się poza obszarem, w którym ustawiono ostrość.

Efekt ten można także stosować w połączeniu z narzędziem **Maska planarna**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Obszary edytowalne definiowane za pomocą narzędzia Maska odręczna” na stronie 300.



Efekt Rozmycie typu bokeh zastosowano, aby ustawić w środku obszar, w którym ustawiono ostrość, i rozmyć pozostałe części zdjęcia.

Aby zastosować efekt rozmycia typu Bokeh

1 Używając narzędzia maska, zaznacz obszar obrazka, który ma pozostać ostry.

2 Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Rozmywanie** ▸ **Rozmycie typu bokeh**.

Spowoduje to zastosowanie efektu jako efektu niszczącego. Aby zastosować efekt jako efekt nieniszczący, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Efekty**, a następnie kliknij przycisk **Dodaj efekt** i wybierz **Rozmywanie** ▸ **Rozmycie bokeh**.

3 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dopełnić zaznaczony obszar	Zaznacz pole wyboru **Dopełnij maskę**.
Dostosować intensywność rozmycia części obrazka znajdującej się poza ostrym obszarem	Przesuń suwak **Wielkość rozmycia**. Przesuwanie suwaka w prawo zwiększa intensywność rozmycia, a w lewo — zmniejsza ją.
Określić kształt przysłony dla rozmytego obszaru	Włącz jedną z poniższych opcji w obszarze **Kształt przysłony**: • **Okrągła** • **Sześciokątna**
Dostosować przejście między obszarem ostrym a poddanym rozmyciu	Przesuń suwak **Krawędź wtapiania**. Przesuwanie suwaka w prawo zwiększa intensywność wtapiania , a w lewo — zmniejsza ją.
Precyzyjnie dostosować rozmiar obszaru, który ma pozostać ostry	Przesuń suwak **Zakres ogniskowania** w lewo, aby zmniejszyć obszar, który ma pozostać ostry, albo w prawo, aby rozszerzyć ten obszar do krawędzi zaznaczenia.

Zaznacz obszar nieco większy od części, która ma pozostać ostra, a następnie precyzyjnie dostosuj krawędź zaznaczenia za pomocą suwaka **Zakres ogniskowania**.

Efekt odbłysku soczewek

Na obrazku RGB można utworzyć pierścienie świetlne naśladujące odblaski widoczne na fotografii, jeśli aparat był skierowany w stronę jasnego źródła światła. Można na przykład utworzyć wrażenie światła słonecznego odbijającego się od powierzchni lub scenę kosmiczną z mgławicami i galaktykami. Można kontrolować wiele elementów efektu odbłysku soczewki:

- odbłysk — najbardziej jaskrawy fragment odbitego światła,
- halo — pierścień światła otaczający odbłysk,
- głębia odbicia — seria mniejszych kół oddalających się od odbłysku,
- promienie — linie światła wychodzące promieniście z odbłysku,
- światło anamorficzne — strumień światła przechodzącego przez odbłysk.

Dla wszystkich tych elementów można ustawić położenie, rozmiar, jaskrawość i kolor oraz dodać szum w celu nadania efektowi bardziej naturalnego wyglądu.

Aby zastosować odbłysk soczewki

1 Zaznacz obrazek, obszar edytowalny lub obiekt.

2 Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Aparat fotograficzny** ▸ **Odbłysk soczewki**.

Spowoduje to zastosowanie efektu jako efektu niszczącego. Aby zastosować efekt jako efekt nieniszczący, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Efekty**, a następnie kliknij przycisk **Dodaj efekt** i wybierz **Aparat** ▸ **Odbłysk soczewki**.

3 Kliknij kartę **Odbłyski** i ustaw odpowiednie właściwości.

Aby zmodyfikować halo lub głębię odbicia, wybierz z listy pozycję **Halo** lub **Głębia odbicia** i zmodyfikuj odpowiednio ustawienia.

4 Kliknij kartę **Promienie** i ustaw odpowiednie właściwości.

Aby zmodyfikować światło anamorficzne, wybierz z listy **Światło anamorficzne** i określ odpowiednie ustawienia.

Można zmienić położenie efektu, klikając przycisk **Selektor punktu środkowego**, a następnie klikając wewnątrz obrazu, aby określić punkt środkowy efektu.

Efekty świetlne

Do obrazka w trybie kolorów RGB lub skali szarości można dodać źródła światła, aby stworzyć wrażenie oświetlenia obrazka światłami reflektorów, jupiterami lub światłem słonecznym. Można określić typ i liczbę źródeł światła, a także intensywność i kolor światła. Można także tworzyć wypukłe płaskorzeźby, stosując wzorzec lub modyfikując informacje kanału koloru. Można użyć gotowego stylu światła lub tekstury albo dostosować gotowy styl i zapisać go na liście wzorców.

Aby zastosować efekt oświetlenia

1 Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Aparat fotograficzny** ▸ **Efekty świetlne**.

Spowoduje to zastosowanie efektu jako efektu niszczącego. Aby zastosować efekt jako efekt nieniszczący, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Efekty**, a następnie kliknij przycisk **Dodaj efekt** i wybierz **Aparat** ▸ **Efekty świetlne**.

2 Kliknij kartę **Źródło światła**.

3 Włącz opcję **Reflektorowe** w obszarze **Typ**.

4 W oknie podglądu przeciągnij selektor **Źródło światła**, aby ustawić położenie i kierunek światła.

5 Wpisz wartość w polu **Kąt**, aby określić kąt padania światła względem obrazka.

6 Przesuń dowolny z następujących suwaków:

- **Jaskrawość** — umożliwia ustawienie natężenia źródła światła.
- **Rozmiar stożka** — umożliwia ustawienie szerokości snopa światła. Większe wartości dają szerszy, bardziej rozproszony snop światła.
- **Krawędź** — umożliwia ustawienie dyfuzji światła wzdłuż krawędzi snopa.
- **Krycie** — umożliwia ustawienie gęstości światła.

7 Kliknij kartę **Atmosfera** i przesuń suwak **Jaskrawość**, aby dostosować jaskrawość całego obrazka.

Można również

Zmienić kolor światła	Kliknij selektor **Kolor** i wybierz próbnik koloru.

Można również

Dodać światło o tych samych właściwościach co ostatnio stosowane światło	Kliknij przycisk **Dodaj światło** .
Usunąć ostatnio zastosowane światło	Kliknij przycisk **Usuń światło** .
Ukryć/wyświetlić selektor źródła światła	Kliknij przyciskustawienie **Ukryj/pokaż źródło światła** .
Dodać trójwymiarową teksturę za pomocą wzorca	Wybierz wzorzec, który dodaje teksturę do obrazu z pola listy **Wzorce**, a następnie kliknij kartę **Tekstura obrazka** , aby ustawić odpowiednie właściwości.
Dodać trójwymiarową teksturę za pomocą kanałów koloru	Kliknij kartę **Tekstura obrazka** , wybierz kanał koloru z listy **Kanały** i zmodyfikuj odpowiednie ustawienia.

Ramki obrazów

Istnieje możliwość oprawiania zdjęć i innych obrazków w ramki poprzez dodanie wzorców ramek fotograficznych.

Na obrazku można nałożyć na siebie dwie ramki lub większą ich liczbę. Ponadto można dostosowywać wzorce ramek, zmieniając ich kolor, krycie, krawędzie i wyrównanie. Dostosowane ramki fotograficzne można zapisać jako wzorce do użycia w przyszłości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby utworzyć niestandardowy wzorzec stylu” na stronie 375.

Aby dodać ramkę fotograficzną

1. Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Twórcze** ▸ **Ramka**.
   Spowoduje to zastosowanie efektu jako efektu niszczącego. Aby zastosować efekt jako efekt nieniszczący, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Efekty**, a następnie kliknij przycisk **Dodaj efekt** i wybierz **Twórcze** ▸ **Ramka**.
2. Otwórz narzędzie do wybierania ramki i wybierz ramkę.
   Nazwa pliku ramki fotograficznej i jego lokalizacja zostaną podane w polu **Wyświetl i wybierz ramkę** obok selektora ramek.

Można również

Uzyskaj dostęp do większej liczby ramek do zdjęć	Otwórz narzędzie do wybierania ramki i kliknij **Więcej**.
Dostosować ramkę fotograficzną	Kliknij kartę **Modyfikuj** i wybierz odpowiednie ustawienia.
Nałożyć na siebie ramki	Kliknij pusty wiersz w polu **Wyświetl i wybierz ramkę**, a następnie wybierz ramkę z selektora ramek.
Wyświetlić lub ukryć ramkę	Kliknij ikonę Oko.
Usunąć ramkę z pola **Wyświetl i wybierz ramkę**	Kliknij ramkę, a następnie przycisk **Usuń**.

Można również

Zmiana położenia ramki	Kliknij kartę **Modyfikuj**, przycisk **Selektor punktu środkowego**  , a następnie kliknij, aby wybrać punkt środkowy dla ramki.

Zarządzanie modułami dodatkowymi

Moduły dodatkowe zapewniają dodatkowe funkcje i efekty przydatne podczas edytowania obrazka w programie Corel PHOTO-PAINT. Filtry modułów dodatkowych efektów specjalnych przetwarzają informacje o obrazku i zmieniają obrazek zgodnie z gotowymi parametrami.

Podczas uruchamiania program Corel PHOTO-PAINT automatycznie wykrywa i ładuje moduły dodatkowe znajdujące się w folderze modułów dodatkowych. Można dodawać kolejne moduły dodatkowe do tego folderu, można też dodawać moduły dodatkowe zainstalowane w innych miejscach. Moduły dodatkowe niezależnych producentów muszą być instalowane w folderze, do którego użytkownik ma prawa do odczytu i zapisu. Nieużywane moduły dodatkowe można wyłączyć.

Aby zainstalować moduł dodatkowy z innego położenia

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Kliknij **Wtyczki**.
3. Kliknij **Dodaj**.
4. Wybierz folder, w którym są przechowywane moduły dodatkowe.
5. Ponownie uruchom aplikację.
   Moduł dodatkowy pojawi się w menu **Efekty**.

Aby wyłączyć moduł dodatkowy

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Kliknij **Wtyczki**.
3. Usuń zaznaczenie pola wyboru obok modułu dodatkowego, który chcesz wyłączyć.



Aby wyłączyć moduł dodatkowy i usunąć go z listy modułów dodatkowych, można również kliknąć moduł, aby go wyróżnić, a następnie kliknąć 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 383)
- „Pociągnięcia ozdobne” (stronie 388)
- „Rozmywanie” (stronie 394)
- „Aparat fotograficzny” (stronie 400)
- „Transformacje kolorów” (stronie 403)
- „Obrys” (stronie 405)
- „Korekcja” (stronie 407)
- „Twórcze” (stronie 408)
- „Niestandardowa” (stronie 414)
- „Zniekształcenie” (stronie 415)
- „Szum” (stronie 420)
- „Wyostrzanie” (stronie 423)
- „Tekstura” (stronie 425)
- „Transformacja” (stronie 430)

Informacje na temat efektów specjalnych Wyostrzanie można znaleźć w sekcji „Wyostrzanie obrazków” na stronie 174. Informacje na temat efektów specjalnych Usuń morę i Usuń szum można znaleźć w sekcji „Ulepszanie skanowanych obrazków” na stronie 165.

Więcej informacji na temat stosowania efektów specjalnych można znaleźć w sekcji „Aby zastosować efekt specjalny” na stronie 367.

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** w oknie dokowanym **Efekty** lub w oknie dialogowym **Obrót w przestrzeni**, 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

Efekt **Faza** (**Efekty** ▸ **Efekty 3D** ▸ **Efekt fazy**) umożliwia tworzenie wyglądu podniesionej powierzchni przez zastosowanie nachylonej krawędzi wzdłuż obszaru edytowalnego. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Efekty fazy” na stronie 376.



Oryginał



Efekt fazowania

Efektu tego nie można zastosować jako efektu nieniszczącego i można zastosować go dopiero po zdefiniowaniu edytowalnego obszaru przy użyciu narzędzia maski.

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

Efekt **Szkło** (**Efekty** ▸ **Efekty 3D** ▸ **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*

Efektu tego nie można zastosować jako efektu nieniszczącego i można zastosować go dopiero po zdefiniowaniu edytowalnego obszaru przy użyciu narzędzia maski.

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

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



Efektu tego nie można zastosować jako efektu nieniszczącego i można zastosować go dopiero po zdefiniowaniu edytowalnego obszaru przy użyciu narzędzia maski.

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.



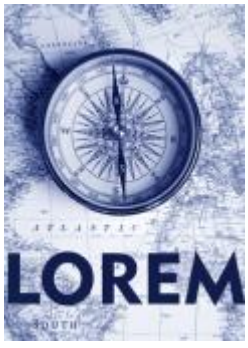
Oryginał



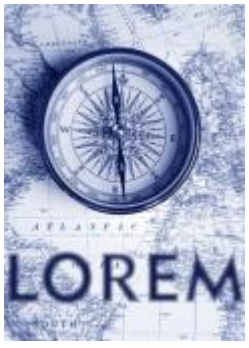
Wygładzanie kierunkowe

Wtapianie

Efekt **Wtapianie** (**Obiekt** ▸ **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

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 sekcji „Efekt Rozmycie typu bokeh” na stronie 377.



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



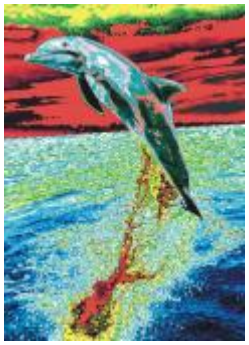
Rysunek rastrowy

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



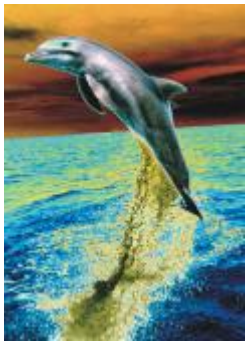
Psychodeliczna

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, elementów i obszarów edytowalnych na obrazku. 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



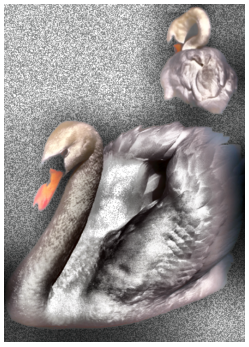
Trasuj obrysy

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 „Usuwanie kurzu i rys” na stronie 168.

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

Można także wyostrzyć obrazy za pomocą indywidualnych efektów **Wyostrzanie**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wyostrzanie” na stronie 423.

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.

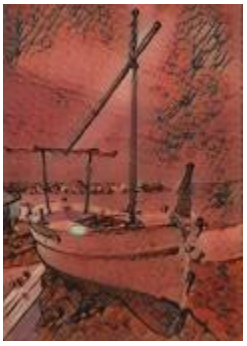

Oryginał


Gładki akryl


Ziarnisty


Grafit


Różowy pastel

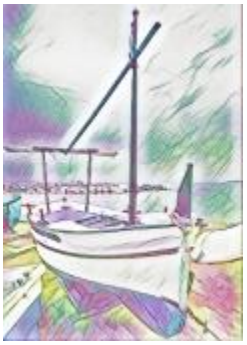

Sienna



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** (**Efety** ▸ **Kreatywne** ▸ **Ramka**) umożliwia umieszczenie obrazka w gotowej ramce, innym obrazku lub obszarze zdefiniowanym przez maskę. 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. Jeśli chcesz zmienić kolor ramki i wybrać ustawienie przejścia, należy scalić wszystkie obiekty z tłem. 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.





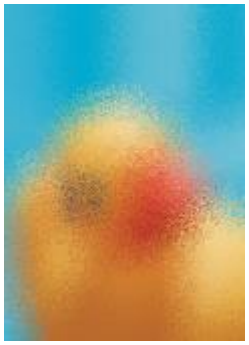
Oryginał *Mozaika*

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



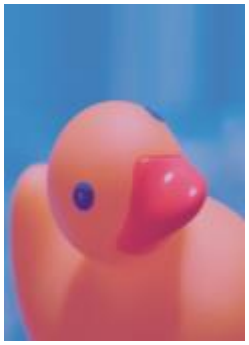
Rozpraszanie

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).



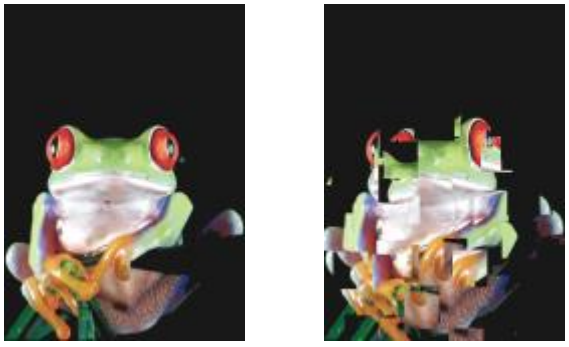
Oryginał (po lewej), efekt Zdefiniowane przez użytkownika (po prawej)

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



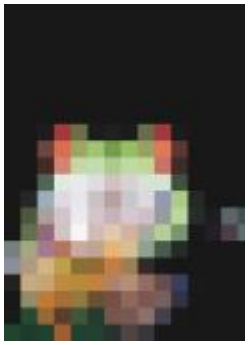
Przesunięcie

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. Efekt **Dodaj szum** jest dostępny również jako typ wzorca soczewki.



Oryginał



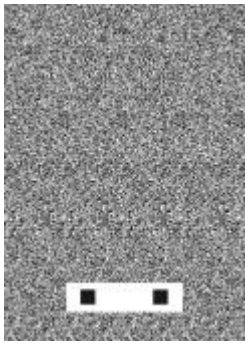
Dodaj szum

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 efektów specjalnych Wyostrzanie można znaleźć w sekcji „Wyostrzanie obrazków” na stronie 174.

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 „Aby zastosować efekty koloru i tonu” na stronie 376.



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 „Aby zastosować efekty koloru i tonu” na stronie 376.



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 „Aby zastosować efekty koloru i tonu” na stronie 376.





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 „Aby zastosować efekty koloru i tonu” na stronie 376.



Oryginał



Próg

Obiekty

Praca z obiektami **435**

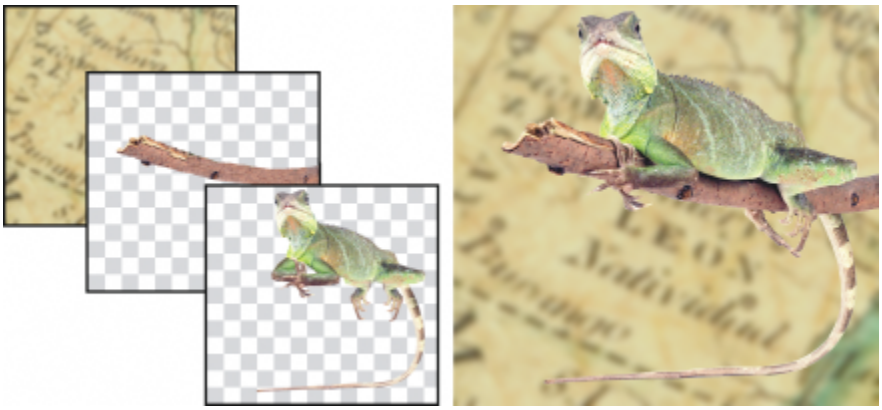
Modyfikowanie obiektów **455**

Łączenie i osadzanie obiektów **469**

Corel PHOTO-PAINT™ 2024

Praca z obiektami

Aby zwiększyć możliwości edycji obrazka, można użyć obiektów, które są unoszącymi się ponad tłem, niezależnymi elementami obrazka. Obiekty są przezroczystymi warstwami ułożonymi w stosie jedna na drugiej. Tło tworzy dolną warstwę, natomiast nowo tworzone obiekty dodawane są na górę stosu. Na przykład otwierane zdjęcie staje się tłem. Na to zdjęcie można następnie nanosić kształty, pociągnięcia pędzla, rozpylane obrazki i inne obiekty.



Obiekty są podobne do warstw ułożonych na stosie, jedna na drugiej. Ten obrazek składa się z tła i dwóch obiektów fotograficznych.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Tworzenie obiektów” (stronie 436)
- „Zmiana i wyświetlanie właściwości obiektu” (stronie 437)
- „Zaznaczanie obiektów” (stronie 438)
- „Przenoszenie, kopiowanie i usuwanie obiektów” (stronie 440)
- „Wyświetlanie i rozmieszczanie obiektów” (stronie 442)
- „Wyrównywanie i rozkładanie obiektów” (stronie 444)
- „Prowadnice wyrównania” (stronie 446)
- „Blokowanie obiektów” (stronie 448)
- „Grupowanie i łączenie obiektów” (stronie 449)
- „Tryby scalania dla zgrupowanych obiektów” (stronie 451)
- „Praca z grupami obcinania” (stronie 452)

Tworzenie obiektów

W programie Corel PHOTO-PAINT podstawę do tworzenia obiektów mogą stanowić

- pociągnięcia pędzla
- kształty
- tło
- obszary edytowalne

Obiekty można tworzyć od podstaw, stosując pociągnięcia pędzla lub tworząc kształty. Do już istniejących obiektów można również dodawać pociągnięcia pędzla i kształty. Więcej informacji na temat stosowania pociągnięć pędzla i tworzenia kształtów można znaleźć w sekcji „Rysowanie i malowanie” na stronie 343.

Obiekt można także utworzyć na podstawie całego tła obrazka. Tła nie można edytować ani przenosić w kolejności ułożenia, o ile nie zostanie ono przekształcone w obiekt.

Innym sposobem utworzenia obiektu może być zdefiniowanie obszaru edytowalnego na tle obrazka lub na innym obiekcie. Obiekt tworzony z obszaru edytowalnego może obejmować tylko te elementy, które są widoczne w tym obszarze. Obiekty, które są zakryte przez inne obiekty i nie są widoczne, nie będą objęte przez obszar edytowalny. Więcej informacji na temat definiowania obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Definiowanie obszarów edytowalnych” na stronie 299.



Obiekt można utworzyć na podstawie fragmentu tła obrazka. W tym przykładzie zdefiniowany został obszar edytowalny, po czym zaznaczenie zostało skopiowane, wklejone i przeniesione.

Wszystkie obiekty na obrazku mają tę samą rozdzielczość i ten sam tryb kolorów. W miarę dodawania obiektów do pliku zwiększa się jego rozmiar oraz rosną wymagania dotyczące pamięci. W celu zmniejszenia rozmiaru pliku można spłaszczyć obrazek, łącząc obiekty. Więcej informacji na temat łączenia obiektów można znaleźć w sekcji „Grupowanie i łączenie obiektów” na stronie 449.

Aby zachować obiekty przy zapisywaniu obrazka, należy obrazek zapisać w rodzimym formacie programu Corel PHOTO-PAINT (CPT). Więcej informacji na temat zapisywania obrazków można znaleźć w sekcji „Zapisz obrazki” na stronie 115.

Aby utworzyć obiekt za pomocą narzędzia typu pędzel

1. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Utwórz** ▸ **Nowy obiekt**.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .
3. Ustaw atrybuty na pasku właściwości.
4. Przeciągnij narzędziem w oknie obrazka, aby utworzyć kształt.

Gdy obok polecenia **Pokaż markizę obiektu** dostępnego w menu **Obiekt** znajduje się znacznik wyboru, wtedy kontur nowego obiektu zaznaczony jest kreskowaną linią nazywaną markizą.

Domyślnie wszystkie pociągnięcia pędzla i rozpylone obrazki są dodawane do aktywnego obiektu.

Aby utworzyć obiekt, możesz też kliknąć przycisk **Nowy obiekt** w oknie dokowanym **Obiekty**. Jeśli inspektor okna dokowanego **Obiekty** nie jest otwarty, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**.

Aby utworzyć obiekt za pomocą narzędzia kształtu

1. W przyborniku kliknij narzędzie kształtu.
2. Ustaw atrybuty na pasku właściwości.
3. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka, aby utworzyć kształt.

Gdy obok polecenia **Pokaż markizę obiektu** dostępnego w menu **Obiekt** znajduje się znacznik wyboru, wtedy kontur nowego obiektu zaznaczony jest kreskowaną linią nazywaną markizą.

Aby dodać kształt do aktywnego obiektu, ale nie tworzyć przy tym nowego obiektu, wyłącz przycisk **Nowy obiekt** na pasku właściwości.

Aby utworzyć obiekt na podstawie całego tła obrazka

- Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Utwórz** ▸ **Z tła**.

Aby utworzyć obiekt na podstawie obszaru edytowalnego

1. W oknie dokowanym **Obiekty** kliknij miniaturę tła lub obiektu.
   Jeśli inspektor okna dokowanego **Obiekty** nie jest otwarty, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**.
2. Zdefiniuj obszar edytowalny.
3. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Utwórz** ▸ **Kopiuj z maski**.

Aby usunąć obszar edytowalny z obrazu podczas tworzenia obiektu, kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Utwórz** ▸ **Wytnij z maski**.

Aby utworzyć obiekt na podstawie wszystkich elementów widocznych w obszarze edytowalnym

1. Zdefiniuj obszar edytowalny.
2. Kliknij kolejno pozycje **Edytuj** ▸ **Kopiuj widoczny**.
3. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej**.

Zmiana i wyświetlanie właściwości obiektu

Można zmienić nazwę obiektu oraz jego właściwości. Podczas tworzenia obiektu jest mu nadawana nazwa domyślna, np. Obiekt 2. Jeśli nie określono innych ustawień, do obiektu stosowane są ustawienia domyślne. W niektórych programach właściwości obiektu są określane mianem opcji warstw.

Można ponadto zmienić krycie obiektu, wybrać tryb scalania i zmodyfikować sposób przejścia obiektu w obiekty, które znajdują się pod nim, lub w tło obrazka. Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Tryby scalania” na stronie 362.

Można wyświetlić informacje o obiekcie, takie jak jego nazwa, krycie, rozmiar i tryb scalania, wskazując obiekt w oknie obrazka.

Aby zmienić właściwości obiektu

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik**  .

2 Zaznacz obiekt w oknie obrazka.

3 Kliknij obiekt prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie **Właściwości obiektu**.

4 Kliknij kartę **Ogólne**.

5 Wpisz nową nazwę w polu **Nazwa**.

Można również

Zmienić krycie obiektu	Przesuń suwak **Krycie**.
Wybrać tryb scalania	Wybierz tryb z listy **Tryb scalania**.
Zmienić rodzaj przejścia obiektu w obiekty, które znajdują się pod nim, lub w tło	Zmodyfikuj ustawienia w obszarze **Metamorfoza**.



Nazwę obiektu można również zmienić, klikając ją dwukrotnie w oknie dokowanym **Obiekty**.

Tryb scalania grupy obiektów można wybrać na liście **Tryb scalania** w oknie dokowanym **Obiekty**.

Informacje o obiekcie

- Wskaż obiekt w oknie obrazka.

  Jeśli wskazówka informacyjna nie pojawi się, kliknij **Widok** ▸ **Etykietki obiektów**, aby włączyć to polecenie.

Zaznaczanie obiektów

Aby można było zmieniać obiekty, należy je uprzednio zaznaczyć. Możliwe jest zaznaczenie jednego obiektu, zakrytych obiektów, kilku obiektów, wszystkich obiektów lub kilku grup obiektów. Zaznaczony obiekt zostaje otoczony polem wyróżnienia z ośmioma uchwytami transformacji. W przypadku zaznaczenia wielu obiektów, pole wyróżnienia rozszerza się i obejmuje wszystkie obiekty.

Po zaznaczeniu wielu obiektów tylko jeden z nich jest w danym momencie aktywny. Aktywny obiekt wyróżniany jest konturem w postaci linii przerywanej, nazywanym markizą. Można go edytować, stosując wypełnienia i efekty specjalne.

Po zakończeniu wprowadzania zmian do zaznaczonych obiektów można usunąć zaznaczenie.



Na obrazku z lewej jest zaznaczony jeden obiekt. Po prawej stronie pole wyróżniania wskazuje, że zaznaczonych jest kilka obiektów.

Aby zaznaczyć obiekty

Aby zaznaczyć	Wykonaj następujące czynności
Obiektu	W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik** , a następnie kliknij obiekt.
Wszystkie obiekty na obrazku	Kliknij kolejno pozycje **Obiekty** ▸ **Zaznacz wszystkie obiekty**.
Obiekt zakryty przez inny obiekt	W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik** . Przytrzymaj wciśnięty klawisz **Alt**, i klikaj, aż zostanie wyświetlone pole wyróżnienia zakrytego obiektu. Ten klawisz skrótu umożliwia przechodzenie pomiędzy obiektami ułożonymi warstwami.
Wielu obiektów	W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik** . Kliknij jeden obiekt, przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift** i kliknij kolejno pozostałe obiekty.
Wiele grup obiektów	W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik** . Kliknij obiekt w jednej grupie, przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift** i kliknij obiekt z innej grupy, którą chcesz zaznaczyć.

Gdy obok polecenia **Pokaż markizę obiektu** dostępnego w menu **Obiekt** znajduje się znacznik wyboru, wtedy kontur aktywnego obiektu zaznaczony jest kreskowaną linią nazywaną markizą.

Jeśli przed kliknięciem pozycji **Obiekty** ▸ **Zaznacz wszystkie obiekty** zaznaczone jest tło, zostanie ono dodane do zaznaczenia, które obejmie wtedy wszystkie obiekty i tło. Jeśli przed kliknięciem pozycji **Obiekty** ▸ **Zaznacz wszystkie obiekty** zaznaczony jest obiekt, tło nie zostanie dodane do zaznaczenia.

Obiekt można zaznaczyć, klikając jego miniaturę w oknie dokowanym **Obiekty**. Jeśli okna dokowanego **Obiekty** nie jest otwarty, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**.

Obiekty można też zaznaczać w oknie dokowanym **Obiekty** w obszarze umożliwiającym zmienianie kolejności ułożenia, używając następujących klawiszy skrótów: **Shift + N**, aby zaznaczyć obiekt nad bieżącym obiektem; **Shift + P**, aby zaznaczyć obiekt pod bieżącym obiektem; **Shift + T**, aby zaznaczyć obiekt znajdujący się na samej górze i **Shift + B**, aby zaznaczyć obiekt znajdujący się na samym dole.

Aby usunąć zaznaczenie obiektów

Aby usunąć zaznaczenie	Wykonaj następujące czynności
Obiektu	W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik** . Kliknij w dowolnym miejscu poza polem wyróżnienia obiektu.
Wielu obiektów	Kliknij narzędzie **Wskaźnik** , przytrzymaj klawisz **Shift** i kliknij kolejno każdy obiekt w oknie obrazka, którego zaznaczenie chcesz usunąć.
Wszystkich obiektów	Kliknij narzędzie **Wskaźnik** , a następnie kliknij tło.

Po usunięciu zaznaczenia aktywnego obiektu pozostaje on aktywny.

Jeżeli tło jest częścią zaznaczenia, kliknięcie tła w oknie obrazka nie powoduje usunięcia zaznaczenia wszystkich obiektów.

Przenoszenie, kopiowanie i usuwanie obiektów

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia przenoszenie obiektów lub ich części w nowe położenie w tym samym oknie obrazka lub do innego okna obrazka. Można również kopiować obiekt lub część obiektu i wklejać go do obrazka. Aby skopiować i wkleić obiekt pomiędzy oknami obrazka, można przeciągnąć go z jednego okna do drugiego.

Aby można było przenieść lub skopiować fragment obrazka, należy najpierw zdefiniować obszar edytowalny tego fragmentu. Można również przenosić lub kopiować obiekty do obszaru edytowalnego. Więcej informacji na temat definiowania obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Definiowanie obszarów edytowalnych” na stronie 299.

Gdy obiekt nie jest już potrzebny, można go usunąć.



Zaznaczony obiekt fotograficzny został przeniesiony z górnego lewego rogu do prawego dolnego rogu.

Aby przenieść obiekt

Aby przenieść	Wykonaj następujące czynności
Obiekt w oknie obrazka lub do innego okna obrazka	Zaznacz obiekt i przeciągnij go w nowe miejsce.
Obiekt przez podsuwanie go o ustalone odległości	Zaznacz obiekt i naciskaj klawisz **Strzałki**.
Obiekt w dokładne miejsce względem okna obrazka	Zaznacz obiekt. Kliknij przycisk **Położenie i rozmiar** na pasku właściwości, wpisz odpowiednie wartości w polach **Położenie** i kliknij przycisk **Zastosuj**.

Więcej informacji na temat ustawiania wartości podsuwania można znaleźć w sekcji „Opcje obszarów roboczych” na stronie 83.

Aby przenieść część obiektu

1. Zaznacz obiekt.
2. Zdefiniuj obszar edytowalny na obiekcie.
3. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wytnij**.
4. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej**.

Aby skopiować obiekt

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Kopiuj**.
3. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej**.

Jeżeli obiekt wklejany jest w tym samym oknie, kopia jest umieszczana nad obiektem pierwotnym.



Obiekt można także skopiować i wkleić, używając skrótów klawiaturowych **Ctrl** + **C** w celu skopiowania i **Ctrl** + **V** w celu wklejenia.

Aby skopiować zaznaczony obiekt w tym samym oknie obrazka, kliknij kolejno **Edytuj** ▸ **Duplikuj**.

Aby skopiować lub przenieść obiekt do obszaru edytowalnego

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij menu **Edycja**, a następnie jedno z poniższych poleceń:
   - **Kopiuj**
   - **Wytnij**
3. Zdefiniuj obszar edytowalny.
4. Kliknij kolejno **Edytuj** ▸ **Wklej specjalnie** ▸ **Do maski**.

Aby usunąć obiekt

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Usuń**.



Aby usunąć zaznaczony obiekt, można także kliknąć przycisk **Usuń** w oknie dokowanym **Obiekty**. Jeśli okna dokowanego **Obiekty** nie jest otwarty, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**.

Wyświetlanie i rozmieszczanie obiektów

Można ukryć obiekt tak, aby nie był widoczny, i zmieniać kolejność ułożenia obiektów.

Wyświetlanie i ukrywanie obiektów

Domyślnie wszystkie obiekty są wyświetlane w oknie obrazka. Wybrany obiekt można jednak ukryć, aby uczynić go tymczasowo niewidocznym.

Zmienianie kolejności obiektów

Gdy w oknie obrazka tworzy się wiele obiektów, są one układane jeden na drugim w kolejności zgodnej z kolejnością ich tworzenia. Obiekt utworzony jako ostatni znajduje się na szczycie stosu, a tło obrazka leży na samym spodzie. Obiekt w oknie obrazka można przesunąć w taki sposób, aby na przykład przykryć nim obiekt leżący niżej w kolejności ułożenia; jednak obiekt zawsze wyświetlany jest za obiektami, które są wyżej w kolejności pionowej. Zmienianie kolejności pionowej obiektów pozwala wyświetlić przesłonięte obiekty lub umieścić obiekty znajdujące się na początku kolejności ułożenia za innymi obiektami.



Zmiana kolejności ułożenia powoduje umieszczenie roweru za pudłami.

Aby ukryć lub wyświetlić obiekt

- W oknie dokowanym **Obiekty** kliknij ikonę **Ukryj/pokaż** dostępną obok miniatury obiektu.

  Jeśli okna dokowanego **Obiekty** nie jest otwarty, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**.

Gdy obiekt jest ukryty, ikona **Ukryj/pokaż** nie jest wyświetlana.

Po ukryciu tła wyświetlana jest siatka przezroczystości z wzorem szachownicy. Aby dostosować siatkę przezroczystości, kliknij **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**. Kliknij **Wyświetlaj** i zmodyfikuj dowolne atrybuty w obszarze **Siatka przezroczystości**.

Aby zmienić kolejność obiektów

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Kolejność**, a następnie jedną z poniższych opcji:
   - **Przesuń na wierzch** — umieszcza zaznaczony obiekt przed wszystkimi obiektami w kolejności ułożenia na obrazku.
   - **Przesuń pod spód** — umieszcza zaznaczony obiekt za wszystkimi obiektami w kolejności ułożenia na obrazku.
   - **Przesuń wyżej** — umieszcza zaznaczony obiekt przed obiektem, za którym się on w danej chwili znajduje.
   - **Przesuń niżej** — umieszcza zaznaczony obiekt za obiektem, przed którym się on w danej chwili znajduje.
   - **Odwróć kolejność** — odwraca kolejność ułożenia zaznaczonych obiektów. Polecenie to jest dostępne tylko wtedy, gdy zaznaczono wiele obiektów.

Tło obrazka zawsze leży najniżej w kolejności ułożenia obiektów. Żaden obiekt nie może być umieszczony poniżej tła.

Gdy obiekty są zgrupowane, leżą na tym samym poziomie w kolejności ułożenia obiektów. Z tego powodu nie można umieścić obiektu pomiędzy poszczególnymi obiektami grupy.

Kolejność ułożenia obiektów można również zmienić, przeciągając miniaturę obiektu do nowego położenia w oknie dokowanym **Obiekty**. Jeśli okna dokowanego **Obiekty** nie jest otwarty, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**.

Kolejność obiektów można zmienić za pomocą klawiszy skrótów. Przesunięcie obiektu na wierzch stosu — **Shift** + **Page up**; przesunięcie obiektu na spód stosu, ale powyżej tła — **Shift** + **Page down**; przesunięcie obiektu o jedną pozycję w górę w kolejności ułożenia — **Ctrl**+ **Page up**; przesunięcie obiektu o jedną pozycję w dół — **Ctrl**+ **Page down**.

Wyrównywanie i rozkładanie obiektów

Obiekty można wyrównać względem elementów obrazka lub rozłożyć je na obrazku.

Obiekty można wyrównywać względem siebie, względem środka obrazka, względem krawędzi obrazka lub względem siatki i prowadnic. Więcej informacji na temat wyrównywania obiektów względem siatki i prowadnic można znaleźć w sekcji „Prowadnice, siatka i linijki” na stronie 101.

Obiekty można też wyrównywać interakcyjnie, używając prowadnic wyrównania. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Prowadnice wyrównania” na stronie 446.

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 rozłożyć w ramach prostokąta ograniczającego, który je otacza, lub na całym obrazie. Ponadto można rozmieścić obiekty, określając odległość między nimi. Rozkładanie może odbywać się w poziomie, w pionie oraz w poziomie i w pionie jednocześnie.

Dostęp do komend wyrównywania możesz też uzyskać bezpośrednio z menu **Obiekt** ▸ **Wyrównaj i rozprowadź**, a do opcji wyrównywania i rozprowadzania z **inspektora** okna dokowanego (**Obiekt** ▸ **Wyrównaj i rozprowadź** ▸ **Wyrównaj i rozprowadź).**

Aby wyrównać obiekty

1. Zaznacz obiekty.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Wyrównanie i rozkład** ▸ **Wyrównanie i rozkład**.
3. W obszarze **Wyrównaj do** w oknie dokowanym **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 punkt odniesienia użyty zostanie obiekt ustawiony w lewym górnym narożniku.
Wyrównać obiekt z krawędzią dokumentu	Kliknij przycisk **Krawędź dokumentu**  .
Wyrównać obiekt ze środkiem dokumentu	Kliknij przycisk **Środek dokumentu**  .

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyrównać obiekt do najbliższej linii siatki	Kliknij przycisk **Siatka** .

4 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

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** okna dokowanego **Wyrównanie i rozkład**.
- **Wybrane obiekty** — rozmieszcza obiekty na obszarze otaczającego je prostokąta ograniczającego.
- **Krawędź dokumentu** — rozmieszcza obiekty na całym dokumencie.

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.

Co najmniej dwa obiekty muszą być zaznaczone, aby możliwe było ich rozłożenie.

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** okna dokowanego **Wyrównanie i rozkład** kliknij przycisk **Odstęp między obiektami** .

4 Wpisz wartości w polach **X** i **Y**.

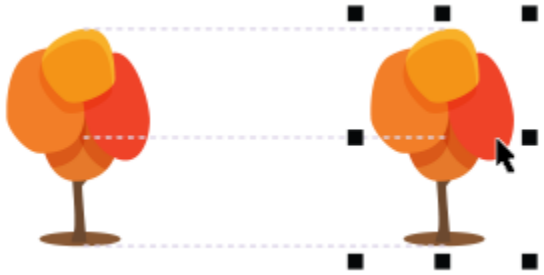
5 Aby rozłożyć obiekty w poziomie, kliknij dowolny przycisk rozkładu poziomego.

6 Aby rozłożyć obiekty w pionie, kliknij dowolny przycisk rozkładu pionowego.

Prowadnice wyrównania

Obiekty można wyrównywać interakcyjnie, używając prowadnic wyrównania. Prowadnice wyrównania to tymczasowe prowadnice ułatwiające wyrównywanie obiektów podczas ich tworzenia, zmiany rozmiaru lub przenoszenia do innych, sąsiadujących obiektów.

Prowadnice wyrównania pomagają wyrównać krawędź obiektu ze 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. Można też użyć prowadnic wyrównania marginesów, które umożliwiają wsuwanie obiektu i wysuwanie go względem innego obiektu.

Prowadnice wyrównania są domyślnie wyłączone. Prowadnice wyrównania można łatwo włączać, wyłączać i modyfikować ich domyślne ustawienia. Można wybrać, czy prowadnice wyrównania mają być wyświetlane dla poszczególnych obiektów w grupie czy dla prostokąta ograniczającego grupę jako całość.

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 klawisze **Shift + Alt + A**.

Aby zmodyfikować ustawienia prowadnicy wyrównania

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Prowadnice w czasie rzeczywistym**.

2 Wykonaj dowolne z poniższych zadań.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Włączyć lub wyłączyć prowadnice wyrównania	Zaznacz pole wyboru **Włącz prowadnice wyrównania** lub usuń jego zaznaczenie.

Aby	Wykonaj następujące czynności
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** 

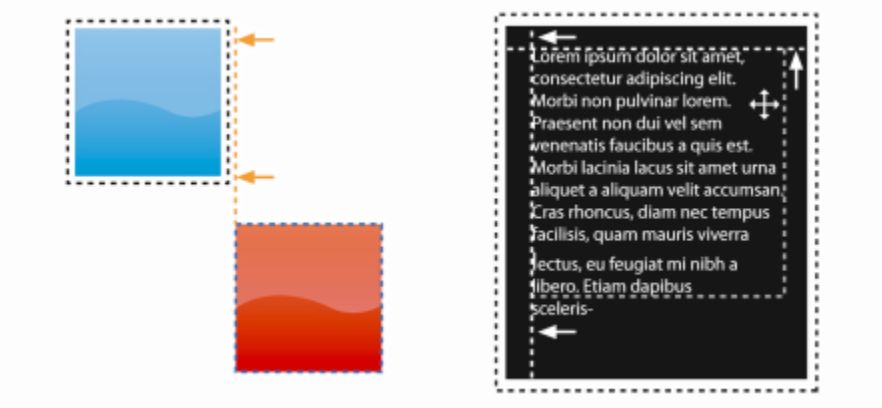
Aby dodać prowadnice wyrównania marginesu

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Prowadnice w czasie rzeczywistym**.

2 Wykonaj dowolne z poniższych zadań.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać prowadnice wyrównania marginesu	Zaznacz pole wyboru **Marginesy**.
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.

Aby	Wykonaj następujące czynności
	• **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	Zdezaktywuj przycisk **Krawędzie obiektu** i przycisk **Środki obiektu**
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**



Możliwe jest wysunięcie (w lewo) lub wsunięcie (w prawo) prowadnic wyrównania marginesów.

Blokowanie obiektów

Zablokowanie obiektu zapobiega przeniesieniu obiektu, zmianie jego rozmiaru, poddaniu go transformacji, zastosowaniu do niego wypełnienia, zaznaczeniu go lub jakiejkolwiek innej zmianie wprowadzonej do niego w sposób przypadkowy. Można zablokować jeden obiekt, kilka obiektów lub obiekty połączone w grupę. Aby zmodyfikować zablokowany obiekt, najpierw należy go odblokować. Zablokowane obiekty można odblokowywać pojedynczo lub wszystkie jednocześnie.

Aby zablokować obiekt

1. Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia **Wskaźnik**.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Zablokuj**.

Można również

Zablokować wiele obiektów jednocześnie	Używając narzędzia **Wskaźnik** i przytrzymując naciśnięty klawisz **Shift**, klikaj kolejne obiekty. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Zablokuj**.
Zablokować grupę obiektów	Używając narzędzia **Wskaźnik**, kliknij grupę obiektów, a następnie kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Zablokuj**.

Można także zablokować obiekt, klikając ikonę **Kłódka** obok miniaturki obiektu w oknie dokowanym **Obiekty**.

Gdy obiekt jest ukryty, ikona **Kłódki** nie jest wyświetlana.

Aby odblokować obiekt

1. W oknie dokowanym **Obiekty** kliknij zablokowany obiekt lub grupę obiektów.
   Jeśli inspektor okna dokowanego **Obiekty** nie jest wyświetlony, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**.
2. Kliknij ikonę **Kłódki** obok miniaturki obiektu lub grupy obiektów.

Grupowanie i łączenie obiektów

Obiekty można grupować, dzięki czemu zachowują się one jak jeden element. Zgrupowane obiekty mogą być przenoszone, usuwane i przekształcane jako całość. Razem z obiektami widocznymi są również przekształcane ukryte obiekty z grupy.

Można dodawać obiekty do istniejącej grupy lub je z niej usuwać. Ponadto grupę obiektów można zagnieździć, co umożliwia grupowanie obiektów wewnątrz istniejącej grupy. Grupę obiektów można także rozdzielić, gdy obiekty trzeba poddać edycji pojedynczo.



Zgrupowane obiekty mogą być przenoszone lub transformowane razem. W tym przykładzie okrągły obiekt i pudła są zgrupowane i przy zmianie rozmiarów są traktowane jako grupa.

Łączenie obiektów polega na trwałym ich grupowaniu. Wiele obiektów można łączyć w jeden obiekt, można też łączyć obiekty z tłem. Po połączeniu obiektów nie można ich już edytować oddzielnie. Łącząc obiekty, można również zmniejszyć rozmiar pliku obrazka.

Aby utworzyć grupę obiektów

1 W oknie obrazka zaznacz obiekty.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Grupowanie** ▸ **Grupuj**.

Obiekty możesz też grupować w oknie dokowanym **Obiekty**, przytrzymując naciśnięty klawisz **Ctrl**, zaznaczając obiekty przewidziane do zgrupowania, a następnie klikając przycisk **Nowa grupa**  .

Aby dodać obiekt do grupy

1 W oknie obrazka zaznacz obiekt w grupie.

2 Przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift** i kliknij obiekt, który chcesz dodać.

3 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Grupowanie** ▸ **Grupuj**.

Obiekt do istniejącej grupy można dodać także w oknie dokowanym **Obiekty**, zaznaczając obiekt i przeciągając go do grupy.

Aby usunąć obiekt z grupy obiektów

1 Otwórz inspektor okno dokowane **Obiekty**.

Jeśli inspektor okna dokowanego **Obiekty** nie jest wyświetlony, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**.

2 Kliknij przycisk strzałki grupy, aby rozwinąć listę grupy.

3 Zaznacz obiekt na liście grupy.

4 Przeciągnij go poza grupę.

Aby zagnieździć grupę obiektów

1 W oknie dokowanym **Obiekty** kliknij przycisk strzałki grupy, aby rozwinąć listę grupy.

Jeśli inspektor okna dokowanego **Obiekty** nie jest wyświetlony, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**.

2 Przytrzymując naciśnięty klawisz **Ctrl**, zaznacz obiekty w grupie do zagnieżdżenia.

3 Kliknij przycisk **Nowa grupa**  .

Aby rozdzielić grupę obiektów

1 W oknie obrazka kliknij grupę obiektów.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Grupowanie** ▸ **Rozgrupuj**.

Aby połączyć obiekty

Aby połączyć	Wykonaj następujące czynności
Kilka obiektów w jeden obiekt	Zaznacz obiekty i kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Połącz** ▸ **Połącz obiekty ze sobą**.

Aby połączyć	Wykonaj następujące czynności
Jeden lub więcej obiektów z tłem	Zaznacz jeden lub więcej obiektów i kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Połącz** ▸ **Połącz obiekty z tłem**.
Wszystkie obiekty z tłem	Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Połącz** ▸ **Połącz wszystkie obiekty z tłem**.

Gdy obiekty zostają połączone z tłem, stają się częścią warstwy tła i nie można ich już edytować jako oddzielnych obiektów.

Obiekty możesz też łączyć w oknie dokowanym **Obiekty**, przytrzymując naciśnięty klawisz **Ctrl**, zaznaczając obiekty przewidziane do połączenia, a następnie klikając przycisk **Połącz zaznaczone obiekty**.

Przed połączeniem obiektów można określić tryb scalania i poziom przezroczystości, modyfikując ustawienia na liście **Tryb scalania** i w polu **Krycie** w oknie dokowanym **Obiekty**. Jeśli okna dokowanego **Obiekty** nie jest otwarty, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**.

Tryby scalania dla zgrupowanych obiektów

Podczas grupowania obiektów do nowej grupy jest automatycznie przypisywany tryb scalania Przekaż. W trybie Przekaż grupa nie ma własnych właściwości scalania. Zamiast tego tryby scalania w grupie wpływają na wygląd kolorów obiektów w grupie i obiektów znajdujących się niżej. Jeśli do grupy zostanie zastosowana modyfikacja soczewki lub inny efekt, wpłynie to na kolory obiektów znajdujące się niżej lub kolory tła.

Tryb scalania grupy można zmienić, aby tworzyć różne efekty metamorfozy. Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Tryby scalania” na stronie 362.



Oryginalny obrazek (po lewej) zawiera zgrupowane obiekty. Do grupy zastosowano efekt soczewki (po prawej). Do grupy zastosowano tryb scalania Przekaż, co sprawiło, że soczewka zmieniła też szare tło znajdujące się za grupą.

Aby wybrać tryb scalania dla grupy

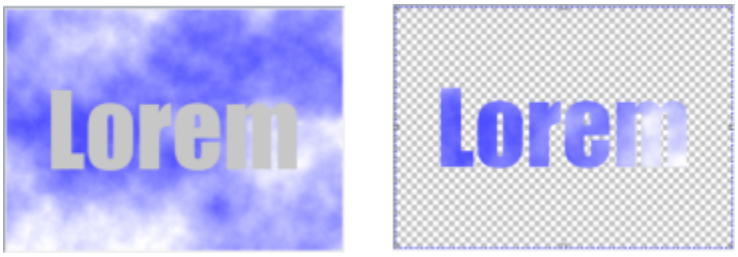
1. W oknie dokowanym **Obiekty** kliknij grupę.

   Jeśli okna dokowanego **Obiekty** nie jest otwarty, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**.
2. Wybierz tryb z listy **Tryb scalania**.

Wybranie trybu scalania zgrupowanych obiektów i dostosowanie ich krycia jest także możliwe w oknie dialogowym **Właściwości grupy**.

Praca z grupami obcinania

Grupy obcinania pozwalają na łączenie cech różnych obiektów przez umieszczenie elementów obrazka z jednego lub kilku obiektów w kształcie innego obiektu; cechy obiektów potomnych są wstawiane w kształt obiektów głównych. Na przykład jeśli obiektem głównym będzie tekst, a obiektem potomnym będzie obrazek nieba, w rezultacie powstanie tekst o kolorach i teksturze nieba. Dany obiekt jest obiektem głównym dla obiektów leżących ponad nim w kolejności ułożenia; obiekt potomny nie może znajdować się poniżej obiektu głównego.



Grupy obcinania umożliwiają pobranie cech z jednego obiektu i zastosowanie ich do innego. W tym przykładzie tekst (obiekt główny) ma kolory i teksturę nieba (obiekt potomny).

Można utworzyć grupę obcinania zawierającą tło, przekształcając obrazek tła w obiekt. Utworzoną grupę obcinania można w każdej chwili usunąć.

Aby utworzyć grupę obcinania

1. W oknie dokowanym **Obiekty** przeciągnij obiekt potomny na obiekt główny na liście.
2. W oknie obrazka zaznacz obiekt potomny i przeciągnij go na obiekt główny.
3. Kliknij obiekt potomny na liście.
4. Kliknij przycisk **Utwórz grupę obcinania**.

Widoczne są tylko te obszary obiektu potomnego, które znajdują się w obrębie obiektu głównego. W obszarach wykraczających poza granice obiektu głównego widoczna jest tylko markiza obiektu potomnego.

Aby utworzyć grupę obcinania zawierającą obrazek tła

1. W oknie dokowanym **Obiekty** kliknij tło.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Utwórz** ▸ **Z tła**.
   Tło pojawi się jako obiekt w inspektorze okna dokowanego **Obiekty**.
3. W oknie dokowanym **Obiekty** przeciągnij obiekt tła, który stał się obiektem potomnym, na obiekt główny na liście.
4. Kliknij obiekt tła na liście okna dokowanego **Obiekty**.
5. Kliknij przycisk **Utwórz grupę obcinania**.

Aby usunąć grupę obcinania

1. W oknie dokowanym **Obiekty** kliknij obiekt potomny zawarty w grupie obcinania.

Jeśli obiekt należy do grupy obcinania, na lewo od nazwy obiektu zostanie wyświetlony symbol grupy obcinania.

2 Kliknij przycisk **Utwórz grupę obcinania**  , aby cofnąć utworzenie grupy obcinania.

Corel PHOTO-PAINT™ 2024



Modyfikowanie obiektów

Obiekty są to niezależne elementy obrazka, które mogą być warstwowo układane na sobie. Obiekty można transformować, zmieniać ich krawędzie lub dodawać do nich cienie. Obiekty można zmieniać bez wpływu na inne obiekty na obrazku ani na tło obrazka.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Transformacje obiektów” (stronie 455)
- „Kadrowanie obiektów” (stronie 460)
- „Zmiana krawędzi obiektu” (stronie 460)
- „Dodawanie cieni” (stronie 462)
- „Korzystanie z masek obcinania” (stronie 465)
- „Chronienie obszaru wokół obiektu” (stronie 467)

Transformacje obiektów

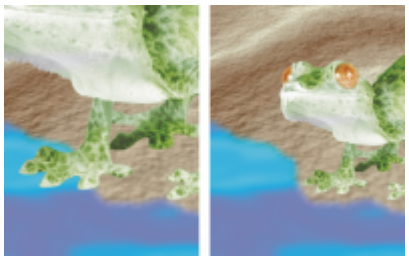
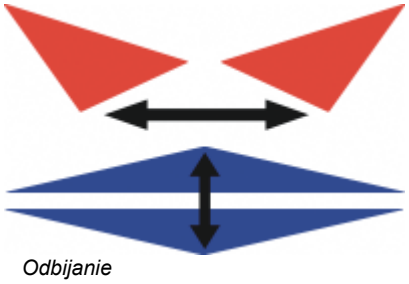
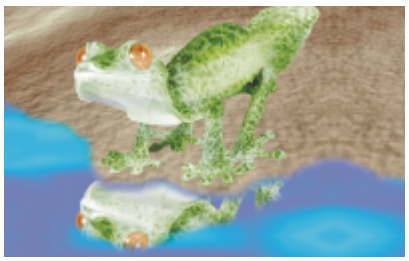
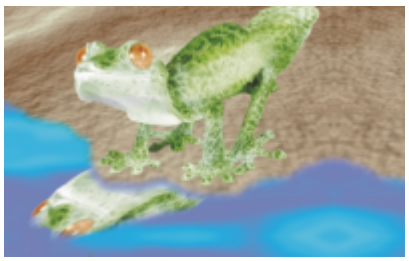
Wygląd obiektów można zmienić przy użyciu niżej wymienionych transformacji.

Transformacja	Opis
Zmiana rozmiaru	Pozwala zmienić szerokość i wysokość obiektu.
Skalowanie	Pozwala określić rozmiar obiektu jako wartość procentową względem oryginalnego rozmiaru.
Obracanie	Pozwala obracać obiekt wokół środka obrotu.
Rzutowanie (odbicie lustrzane)	Pozwala tworzyć poziome lub pionowe odbicia lustrzane obiektu.
Pochylanie	Pozwala pochylać obiekt na bok.
Zniekształcanie	Pozwala rozciągać obiekt bez zachowania proporcji.

Transformacja	Opis
Stosowanie perspektywy	Pozwala nadać obiektowi wrażenie głębi.

Aby uzyskać dokładniejsze wyniki, można stosować odręczne transformacje w oknie obrazka lub ręcznie dostosować ustawienia.

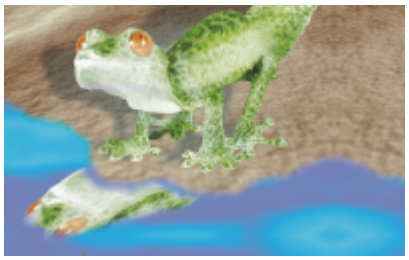
Transformacje można stosować jednocześnie do jednego lub do wielu obiektów.

Transformacja	Zastosowanie do obiektu na obrazku
 *Zmiana rozmiaru i skalowanie*	 *Obiekt fotograficzny zostaje zmniejszony, aby zmieścił się w tle obrazka.*
 *Odbijanie*	 *Obiekt zostaje odbity, aby utworzyć efekt odbicia w wodzie.*
 *Obracanie*	 *Odbicie zostaje obrócone.*
 *Pochylanie*	

Odbicie zostaje pochylone, aby uzyskać efekt rzeczywistego kąta odbicia.



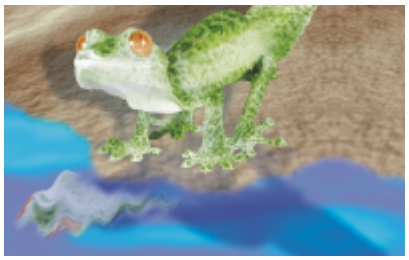
Zniekształcanie



Cień zostaje zniekształcony w celu wskazania kierunku padania światła.



Perspektywa



Zostaje dodany i zmodyfikowany drugi cień.

Aby zmienić rozmiar obiektu

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij przycisk **Położenie i rozmiar** na pasku właściwości.

3 Przeciągnij dowolny uchwyt prostokąta ograniczającego.
Aby anulować transformację, kliknij dwukrotnie poza obiektem.

4 Kliknij przycisk **Zastosuj** na pasku właściwości.

Aby zmieniać rozmiar obiektu od jego środka, należy podczas przeciągania dowolnego uchwytu przytrzymać wciśnięty klawisz **Shift**.

Aby zmienić rozmiar zaznaczonego obiektu, można także wpisać wartości w polach **Rozmiar** i kliknąć przycisk **Zastosuj** na pasku właściwości.

Aby przeskalować obiekt

1 Zaznacz obiekt.

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

3 Przeciągnij uchwyt narożny prostokąta ograniczającego.
Aby anulować transformację, kliknij dwukrotnie poza obiektem.

4 Kliknij przycisk **Zastosuj** na pasku właściwości.

Można również

Precyzyjnie skalować obiekt	Na pasku właściwości wpisz wartości procentowe w polach **Skala** i kliknij przycisk **Zastosuj**.
Skalować obiekt, zachowując proporcje szerokości do wysokości	Kliknij przycisk **Zachowaj proporcje** na pasku właściwości.
Skalować obiekt od środka	Podczas przeciągania uchwytu narożnego przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift**.

Gdy obiekt jest skalowany bądź jest on pochylany lub obracany, jego krawędzie mogą stać się postrzępione. Z tego powodu dla wszystkich tych trybów transformacji domyślnie włączana jest opcja wygładzania.

Aby obrócić obiekt

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij przycisk **Obróć** na pasku właściwości.
3. Przeciągnij uchwyt obracania prostokąta ograniczającego.
   Aby anulować transformację, kliknij dwukrotnie poza obiektem.
4. Kliknij przycisk **Zastosuj** na pasku właściwości.

Można również

Obrócić obiekt o określony kąt	Wpisz wartość w polu **Kąt obrotu** na pasku właściwości a następnie kliknij przycisk **Zastosuj**.
Ograniczyć obrót do skoków co 15 stopni	Podczas przeciągania uchwytu narożnego przytrzymaj .
Zmienić punkt obrotu	Przeciągnij środek obrotu obiektu do nowego położenia albo wpisz odpowiednią wartość w polu **Środek obrotu** na pasku właściwości.

Gdy obiekt jest skalowany bądź jest on pochylany lub obracany, jego krawędzie mogą stać się postrzępione. Z tego powodu dla wszystkich tych trybów transformacji domyślnie włączana jest opcja wygładzania.

Można również przełączyć się do trybu rotacji, klikając obiekt dwa razy. Podczas przechodzenia między trybami transformacji zmienia się wygląd uchwytów otaczających obiekt, wskazując aktywny tryb.

Aby odbić obiekt

1. Zaznacz obiekt.
2. Przytrzymaj wciśnięty klawisz **Ctrl** i przeciągnij środkowyuchwyt pola wyróżnienia w poprzek obiektu, poza środkowy uchwyt z przeciwległej strony.

Aby anulować transformację, kliknij dwukrotnie poza obiektem.

3 Kliknij przycisk **Zastosuj** na pasku właściwości.



Zaznaczony obiekt można odbić bez zachowania proporcji, jeżeli podczas przeciągania środkowego uchwytu w poprzek obiektu do środkowego uchwytu znajdującego się po przeciwnej stronie nie zostanie przytrzymany wciśnięty klawisz **Ctrl**.

Lustrzane odbicie obiektu można stworzyć, klikając **Obiekt** ▸ **Odbicie lustrzane w poziomie** ▸ lub **Obiekt** ▸ **Odbicie lustrzane w pionie** ▸ .

Aby pochylić obiekt

1 Zaznacz obiekt.

2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Pochyl**  .

3 Przeciągnij uchwyt pochylania prostokąta ograniczającego.
Aby anulować transformację, kliknij dwukrotnie poza obiektem.

4 Kliknij przycisk **Zastosuj** na pasku właściwości.



Gdy obiekt jest skalowany bądź jest on pochylany lub obracany, jego krawędzie mogą stać się postrzępione. Z tego powodu dla wszystkich tych trybów transformacji domyślnie włączana jest opcja wygładzania.



Obiekt można również pochylić, wpisując odpowiednie wartości w polach **Kąt pochylenia** na pasku właściwości i klikając przycisk **Zastosuj**.

Aby zniekształcić obiekt

1 Zaznacz obiekt.

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

3 Przeciągnij uchwyt zniekształcania prostokąta ograniczającego.

Aby anulować transformację, kliknij dwukrotnie poza obiektem.



Można również przełączyć się do trybu zniekształcania, klikając obiekt dwa razy. Podczas przechodzenia między trybami transformacji zmienia się wygląd uchwytów otaczających obiekt, wskazując aktywny tryb.

Aby zastosować perspektywę do obiektu

1 Zaznacz obiekt.

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

3 Przeciągnij uchwyt perspektywy prostokąta ograniczającego.

Aby anulować transformację, kliknij dwukrotnie poza obiektem.



Do trybu zmiany perspektywy można się również przełączyć, klikając obiekt trzy razy. Podczas przechodzenia między trybami transformacji zmienia się wygląd uchwytów otaczających obiekt, wskazując aktywny tryb.

Kadrowanie obiektów

Aby usunąć niechciane obszary lub zmienić kształt obiektu, można go wykadrować. Można użyć narzędzia maski, aby zaznaczyć obszar edytowalny obiektu, który ma zostać zachowany, a potem usunąć resztę. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Definiowanie obszarów edytowalnych” na stronie 299.

Aby wykadrować obiekt

1. W oknie dokowanym **Obiekty** kliknij miniaturę tła lub obiektu.

   Jeśli okna dokowanego **Obiekty** nie jest otwarty, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**.
2. Zdefiniuj obszar edytowalny na zaznaczonym obiekcie.
3. Kliknij pozycje **Obiekt** ▸ **Wykadruj obiekt do maski**.

Zmiana krawędzi obiektu

Wygląd obiektu można dostosować, zmieniając cechy jego krawędzi. Płynne przejście krawędzi obiektu w tło można uzyskać przez wtapianie, usuwanie aureoli i usuwanie krawędzi czarno-białych. Aby uwydatnić dany obiekt na obrazku, można wyostrzyć jego krawędzie. Można również dostosować markizę obiektu.

Wtapianie

Wtapianie powoduje zmiękczenie krawędzi obiektu poprzez stopniowe zwiększanie przezroczystości pikseli krawędzi. Można określić szerokość wtapianego obszaru obiektu oraz gradient przezroczystości, który ma zostać użyty.



Do obiektu z prawej strony zastosowano wtapianie, aby zmiękczyć jego krawędzie.

Usuwanie aureoli

Na krawędziach obiektu utworzonego z obszaru edytowalnego występują niekiedy przypadkowe piksele. Jest to szczególnie widoczne, gdy obszar edytowalny jest otoczony pikselami o innej jaskrawości lub w innym kolorze. Usunięcie aureoli powoduje zamianę koloru przypadkowych pikseli na kolor z wnętrza obiektu, dzięki czemu przejście między obiektem i tłem jest łagodne.

Usuwanie czarnych lub białych krawędzi obiektu

Możliwe jest usunięcie czarnych lub białych krawędzi z wtapianego obiektu przez zwiększenie przezroczystości lub zwiększenie nieprzezroczystości pikseli wzdłuż krawędzi.

Wyostrzanie

Wyostrzanie uwidacznia krawędzie obiektu, powodując że stają się one wyraźniejsze. Efekt ten można uzyskać przez określenie progu skali szarości dla pikseli, które znajdują się wzdłuż krawędzi obiektu. Krawędzie stają się ostrzejsze, gdy piksele poniżej wartości progu stają się przezroczyste, a piksele mieszczące się w granicach wartości progu stają się nieprzezroczyste.



Do obiektu z prawej strony zastosowano wyostrzenie, aby podkreślić jego krawędzie i bardziej je uwidocznić.

Modyfikowanie wyglądu markizy obiektu

Wygląd markizy obiektu można dostosować, zmieniając jej kolor i wartości progowe. Zmiana wartości progowej markizy powoduje zmianę położenia widocznej granicy obiektu. Można także zmienić kolor markizy obiektu, aby stała się bardziej widoczna względem tła obrazka.

Markizę obiektu można również ukryć.

Aby wtopić krawędzie obiektu

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **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.

Efekt zostanie zastosowany w sposób niszczący.

Aby wyświetlić podgląd efektu w oknie dialogowym, kliknij przycisk **Podgląd**.

Aby wtopić krawędzie obiektu w sposób nieniszczący, zaznacz obiekt, kliknij przycisk **Dodaj efekt** w oknie dokowanym **Obiekty** (**Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**), kliknij opcję **Rozmycie**, a następnie **Wtapianie**.

Krawędzie obszaru edytowalnego można także wtapiać, klikając przycisk **Maska wtapiania** na pasku właściwości.

Aby usunąć aureolę z obiektu

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Otoczka** ▸ **Usuń aureolę**.

3 Wpisz wartość w polu **Szerokość**.

Im większe wartości, tym bardziej płynne przejście między krawędziami obiektu a tłem.

Aby usunąć czarne lub białe krawędzie z obiektu

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Otoczka**, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:

- **Usuń czarną otoczkę** — powoduje, że piksele krawędzi stają się bardziej przezroczyste.
- **Usuń białą otoczkę** — powoduje, że piksele krawędzi stają się bardziej nieprzezroczyste.

Aby wyostrzyć krawędzie obiektu

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Otoczka** ▸ **Próg**.

3 W polu **Poziom** wpisz wartość z zakresu od 1 do 255.

Wyższe wartości powodują uwzględnienie mniejszej liczby półprzezroczystych pikseli.

Aby zmodyfikować markizę obiektu

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.

2 Kliknij **Wyświetlaj**.

3 W polu **Próg obiektu** wpisz wartość z zakresu od 1 do 255.
Niższe wartości powodują uwzględnienie większej liczby pikseli obiektu.

4 Otwórz selektor **Markiza obiektu** i kliknij kolor.



Jeśli wartość progowa markizy obiektu zostanie zmieniona, zmienia się obszar otoczony markizą, natomiast sam obiekt nie ulega zmianie. Piksele, które nie są całkowicie nieprzezroczyste, mogą leżeć poza markizą, pomimo że są one w dalszym ciągu częścią obiektu.

Aby ukryć markizę obiektu

- Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Markiza obiektu**.



Markizę obiektu można ukryć lub wyświetlić, klikając przycisk **Pokaż markizę** na standardowym pasku narzędzi. Jeśli standardowy pasek narzędzi nie jest wyświetlany, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Standardowy**.

Dodawanie cieni

Istnieją trzy typy cieni: z poświatą, płaskie i z perspektywą. Cienie z poświatą mają kształt sylwetki obiektów i są wyśrodkowane w pionie i w poziomie; symulują one źródło światła padające bezpośrednio na obiekt. Cienie płaskie symulują efekt światła kierunkowego, dlatego są przesunięte względem obiektu. Cienie z perspektywą tworzą wrażenie trójwymiarowej głębi. Cienie można dodawać do każdego obiektu, również do tekstu.



Obiekt z lewej strony ma cień płaski, natomiast obiekt z prawej strony ma cień z perspektywą.

Cienie można tworzyć i modyfikować w oknie obrazka. Bezpośrednio w oknie obrazka można także zmienić kolor, położenie, kierunek i przezroczystość cienia.

Można także zastosować gotowy cień. Podczas stosowania gotowego cienia można modyfikować go, tak aby utworzyć cień niestandardowy. Można na przykład zmieniać jego kierunek i odległość od obiektu, kolor oraz krycie. Domyślnie krawędzie cienia są wtapiane przy użyciu metody „z kwadratem”. Można również wybrać inny typ wtapiania, na przykład rozmycie gaussowskie, które tworzy realistyczne cienie. Niestandardowy cień można również skopiować i zapisać jako wzorzec.

Podczas zmieniania kształtu lub przezroczystości obiektu, do którego dodano cień, automatycznie zmienia się również cień.

Cień można w dowolnej chwili usunąć.

Aby dodać cień płaski lub z perspektywą

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Cień** .

2 Zaznacz obiekt.

Aby utworzyć cień płaski, przeciągnij wskaźnik myszy, zaczynając od środka obiektu.

Aby utworzyć cień z perspektywą, przeciągnij wskaźnik myszy, zaczynając od krawędzi obiektu.

Można również

Zmienić kolor cienia	Przeciągnij próbnik koloru z palety kolorów do końcowego węzła na strzałce cienia.
Przenieść cień	Przeciągnij końcowy węzeł na strzałce cienia.
Przerzucić cień płaski od środka obiektu lub cień perspektywiczny do krawędzi obiektu.	Przeciągnij początkowy węzeł na strzałce cienia.
Zmienić kierunek lub przesunięcie cienia	Przeciągnij grot strzałki cienia.
Dostosować krycie cienia	Przeciągnij trójkątny uchwyt **Przezroczystość** na strzałce cienia.
Dostosować wtapianie krawędzi	Przeciągnij trójkątny uchwyt **Wtapianie** na strzałce cienia. Domyślnie stosowane jest wtapianie typu „z kwadratem”, ale

Można również

	można wybrać inny typ w selektorze **Krawędź wtapiania**  na pasku właściwości. Na przykład rozmycie gaussowskie daje realistyczny efekt cienia.

Aby dodać cień z poświatą

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Cień**  .

2 Zaznacz obiekt.

3 Z listy **Wzorzec** na pasku właściwości wybierz jeden z następujących wzorców:
- **Duża poświata**
- **Średnia poświata**
- **Mała poświata**

Można również

Zmienić kolor cienia	Przeciągnij próbnik koloru z palety kolorów do końcowego węzła na strzałce cienia.
Dostosować krycie cienia	Przeciągnij trójkątny uchwyt **Przezroczystość** na strzałce cienia.
Dostosować wtapianie krawędzi	Przeciągnij trójkątny uchwyt **Wtapianie** na strzałce cienia. Domyślnie stosowane jest wtapianie typu „z kwadratem”, ale można wybrać inny typ w selektorze **Krawędź wtapiania**  na pasku właściwości. Na przykład rozmycie gaussowskie daje realistyczny efekt cienia.

Aby dodać wzorzec cienia lub cień niestandardowy

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Cień**  .

2 Zaznacz obiekt.

3 Z listy **Wzorce** na pasku właściwości wybierz odpowiedni wzorzec.
Jeśli wzorzec zostanie zmodyfikowany w wyniku zmiany którejkolwiek wartości na pasku właściwości, nazwa wzorca na liście **Wzorzec** zmieni się na **Niestandardowy**.

4 Otwórz selektor **Cień – kolor** na pasku właściwości i kliknij kolor.

5 Wpisz wartości w dowolnym z następujących pól na pasku właściwości:
- **Cień – kierunek** — pozwala określić kąt cienia względem obiektu.
- **Cień – przesunięcie** — pozwala określić odległość cienia od punktu początkowego obiektu.
- **Cień – zanikanie** — pozwala określić w procentach zanikanie cienia z perspektywą w miarę oddalania się od obiektu.
- **Cień – rozciągnięcie** — pozwala określić długość cienia z perspektywą.
- **Cień – przezroczystość** — pozwala określić przezroczystość cienia.
- **Cień – wtapianie** — pozwala określić liczbę pikseli na krawędzi cienia, które będą wtapiane w celu utworzenia miękkiej krawędzi. Domyślnie stosowane jest wtapianie typu „z kwadratem”, ale można wybrać inny typ w selektorze **Krawędź wtapiania**  na pasku właściwości. Aby na przykład utworzyć realistyczny cień, należy wybrać rozmycie gaussowskie. Ponadto za pomocą selektora **Kierunek wtapiania**  można także określić kierunek wtapiania pikseli.

Można również

Zapisać niestandardowy cień jako wzorzec	Kliknij przycisk **Dodaj wzorzec** na pasku właściwości i w polu **Zapisz wzorzec jako** wpisz nazwę cienia.
Określić przesunięcie i szerokość wtapiania przesunięcia jako wartość procentową rozmiaru cienia	W oknie dialogowym **Zapisz jako wzorzec** zaznacz pole wyboru **Cień - względny**.

Po wybraniu wzorca można modyfikować wiele atrybutów cienia, dokonując regulacji za pomocą węzłów i trójkątnych uchwytów na strzałce cienia.

Aby skopiować cień

1. Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować cień.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Cień**.
3. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Kopiuj właściwości cienia**.
4. Kliknij obiekt z właściwościami cienia, które chcesz skopiować.

Aby usunąć cień

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Cień**.
2. Zaznacz obiekt z cieniem.
3. Naciśnij klawisz **Delete**.

Cień można również usunąć, wybierając pozycję **Brak** z listy **Wzorzec** na pasku właściwości.

Korzystanie z masek obcinania

Maska obcinania jest warstwą unoszącą się nad obiektem, umożliwiającą zmianę przezroczystości obiektu bez trwałego modyfikowania obiektu. Można utworzyć maskę obcinania, która uwidacznia obiekt, co umożliwia zastosowanie przezroczystości do określonych obszarów obiektów. Można tak zrobić na przykład wtedy, gdy przez obiekt ma być widoczne tło obrazka. I odwrotnie, można utworzyć maskę obcinania ukrywającą obiekt, co umożliwia zastosowanie przezroczystości do stopniowego uwidaczniania fragmentów obiektu. Ponadto można przekształcić przezroczystość obiektu w maskę obcinania, co umożliwia zmodyfikowanie lub usunięcie efektu przezroczystości.



Obiekt w skali szarości (po lewej) został umieszczony nad obiektem kolorowym (środek), po czym z obiektu w skali szarości (po lewej) utworzono maskę obcinania. Po zaznaczeniu maski obcinania użyto narzędzia Malowanie, aby uwidocznić kolor skrzydeł motyla (po prawej).

Można też warunkowo usunąć niechcianą część obiektu, definiując obszar edytowalny w celu utworzenia maski obcinania. Więcej informacji na temat obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Definiowanie obszarów edytowalnych” na stronie 299.

Jeśli wynik użycia maski obcinania jest satysfakcjonujący, zmianę można zastosować do obiektu w sposób trwały, łącząc maskę obcinania z obiektem.

Możesz zmodyfikować rozmiar maski obcinania po jej utworzeniu. Zmiana przezroczystości maski obcinania zapewnia także sterowanie zakresem, w jakim piksele obrazka są widoczne.

Można wyłączyć maskę obcinania, aby uwidocznić obiekt, a zarazem zachować maskę obcinania; maskę obcinania można też usunąć.

Maskę obcinania można też zastosować do grupy obiektów.



Możesz użyć maski obcinania, aby zdefiniować edytowalny obszar. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zdefiniować obszar edytowalny za pomocą maski obcinania” na stronie 304.

Aby zmodyfikować przezroczystość obiektu lub grupy obiektów przy użyciu maski obcinania

1. Zaznacz obiekt lub grupę obiektów.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Maska obcinania** ▸ **Utwórz**, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:
   - **Aby pokazać wszystko** — powoduje utworzenie maski obcinania, która odsłania cały obiekt lub grupę obiektów.
   - **Aby ukryć wszystko** — powoduje utworzenie maski obcinania, która sprawia, że obiekt lub grupa obiektów staje się całkowicie przezroczyste.
3. W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie**  .
4. Kliknij kolor na palecie kolorów.

   Wybierz jaśniejszy kolor, na przykład jasnoszary, aby zastosować mniejszą przezroczystość. Wybierz ciemniejszy kolor, na przykład czarny, aby zastosować większą przezroczystość.
5. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.



Można zmienić tylko aktywną maskę obcinania.



Maskę obcinania, która uwidacznia cały obiekt lub grupę obiektów, można także utworzyć z poziomu okna dokowanego **Menedżer obiektów**, klikając przycisk **Utwórz maskę obcinania**  .

Po zastosowaniu maski obcinania do grupy obiektów można zmodyfikować widok poszczególnych obiektów na obszarze maski obcinania, zaznaczając je w oknie dokowanym **Obiekty** i przesuwając.

Aby utworzyć maskę obcinania z przezroczystości obiektu

1. Zaznacz obiekt lub grupę obiektów z przezroczystością.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Maska obcinania** ▸ **Utwórz** ▸ **Z przezroczystości obiektu**.

Aby usunąć obszary edytowalne przy użyciu maski obcinania

1. Zaznacz obiekt lub grupę obiektów.
2. W przyborniku kliknij narzędzie Maska.
3. W oknie obrazka zdefiniuj obszar edytowalny.
4. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Maska obcinania** ▸ **Utwórz**, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:
   - **Z maski** — powoduje ukrycie obszaru otaczającego obszar edytowalny.
   - **Z dopełnienia maski** — powoduje ukrycie obszaru edytowalnego, a jednocześnie uwidocznienie obszaru, który go otacza.

Maskę obcinania, która uwidacznia cały obiekt lub grupę obiektów, można także utworzyć z poziomu okna dokowanego **Menedżer obiektów**, klikając przycisk **Utwórz maskę obcinania** .

Aby połączyć maskę obcinania z obiektem lub grupą obiektów

1 Zaznacz obiekt lub grupę obiektów z maską obcinania.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Maska obcinania** ▸ **Połącz**.

Aby wyłączyć maskę obcinania

1 Zaznacz obiekt lub grupę obiektów z maską obcinania.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Maska obcinania** ▸ **Wyłącz**.

Aby zmodyfikować maskę obcinania

1 W oknie dokowanym **Obiekty** kliknij prawym przyciskiem miniaturę maski obcinania, a następnie kliknij **Maluj na masce obcinania**.

2 W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .

3 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Należy
Zwiększyć rozmiar maski obcinania	Zastosować białe pociągnięcia pędzla.
Zmniejszyć rozmiar maski obcinania	Zastosować czarne pociągnięcia pędzla.
Zmodyfikować przezroczystość maski obcinania	Malować jaśniejszymi kolorami, aby zwiększyć przezroczystość, oraz ciemniejszymi kolorami, aby ją zmniejszyć.

Aby wyróżnić maskę obcinania w kontekście reszty obrazu, możesz wyświetlić przezroczysta nakładkę w odcieniu czerwieni poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy maski obcinania w oknie dokowanym **Obiekty** i kliknięcie **Maluj na masce obcinania w kontekście**. Po dopasowaniu przezroczystości maski w określonych obszarach stopień zabarwienia nakładki na czerwono w tych obszarach będzie odpowiednio inny.

Aby usunąć maskę obcinania

1 Zaznacz obiekt lub grupę obiektów z maską obcinania.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Maska obcinania** ▸ **Usuń**.

Chronienie obszaru wokół obiektu

Można objąć ochroną obszar otaczający obiekt, co umożliwia izolowanie wszelkich zmian wprowadzanych w zaznaczonym obiekcie. Na przykład do obiektu można stosować pociągnięcia pędzla, unikając stosowania przypadkowych pociągnięć kolorem poza granicą obiektu.



Obszar otaczający niebieskie koło jest chroniony. W rezultacie pociągnięcia pędzla wprowadzające białe kółka nie są stosowane do kół czerwonego i szarego.

Aby ochronić obszar wokół obiektu

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**.
2. W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** kliknij obiekt.
3. Kliknij przycisk **Zablokuj przezroczystość** .

Corel PHOTO-PAINT™ 2024



Łączenie i osadzanie obiektów

Mechanizm dołączania i osadzania obiektów (ang. Object Linking and Embedding, OLE) jest sposobem wymiany informacji pomiędzy aplikacjami. Za pomocą mechanizmu OLE można kopiować wybrane obiekty lub całe pliki z jednej aplikacji, zwanej aplikacją źródłową, a następnie umieszczać je w innej aplikacji, zwanej aplikacją docelową.

Obiekty i pliki można swobodnie przenosić między różnymi aplikacjami, o ile wszystkie aplikacje obsługują mechanizm OLE. Dołączanie powoduje zwiększenie rozmiaru pliku, lecz jest przydatne, jeśli jeden obiekt lub plik ma zostać wykorzystany w wielu plikach. Aby zmienić każde wystąpienie obiektu lub pliku, wystarczy tylko zmienić obiekt w aplikacji źródłowej. Dołączanie jest również przydatne, gdy aplikacja docelowa nie obsługuje bezpośrednio plików utworzonych w aplikacji źródłowej. Osadzanie jest przydatne, gdy chcemy umieścić wszystkie obiekty w jednym pliku. Obiekty osadzone nie są połączone z plikiem źródłowym i umożliwiają uzyskanie mniejszego rozmiaru plików w aplikacji docelowej.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Wstawianie dołączonych lub osadzonych obiektów do innej aplikacji” (stronie 469)
- „Edytowanie obiektów dołączonych lub osadzonych” (stronie 470)

Wstawianie dołączonych lub osadzonych obiektów do innej aplikacji

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia tworzenie obiektów OLE, które można wstawiać do innych aplikacji. Obiekty można także dołączać, kopiując je z programu Corel PHOTO-PAINT i wstawiając je do innej aplikacji. Można także osadzać obiekty z programu Corel PHOTO-PAINT w innej aplikacji jako obiekty OLE.

Aby wstawić obiekt dołączony

1. W programie Corel PHOTO-PAINT zaznacz obiekt.
   Upewnij się, że plik został wcześniej zapisany.
2. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Kopiuj**.
3. W aplikacji docelowej kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej specjalnie**.
4. Włącz opcję **Wklej łącze**.

Aby wstawić obiekt osadzony

1. W programie Corel PHOTO-PAINT zaznacz obiekt.
2. Przeciągnij wybrany obiekt do okna aplikacji docelowej.



Podczas wstawiania osadzonego obiektu przez przeciąganie muszą być widoczne okna programu Corel PHOTO-PAINT oraz aplikacji docelowej.

Przeciągnięcie obiektu z jednej aplikacji do drugiej powoduje usunięcie tego obiektu z aplikacji źródłowej i umieszczenie w aplikacji docelowej. Aby zostawić kopię obiektu w programie Corel PHOTO-PAINT, podczas przeciągania przytrzymaj naciśnięte klawisze **Ctrl** + **Shift**.

Edytowanie obiektów dołączonych lub osadzonych

Obiekt dołączony lub osadzony utworzony w programie Corel PHOTO-PAINT i wstawiony do innej aplikacji jako obiekt OLE można edytować. Obiekt dołączony można edytować, modyfikując jego plik źródłowy w programie Corel PHOTO-PAINT. Wszystkie zmiany dokonane w pliku źródłowym są automatycznie przenoszone na obiekty dołączone.

Aby edytować obiekt dołączony lub osadzony

1. Kliknij dwukrotnie obiekt dołączony lub osadzony, aby uruchomić program Corel PHOTO-PAINT.
2. Edytuj obiekt.
3. Zapisz zmiany.
4. Zamknij program Corel PHOTO-PAINT.
5. Wróć do okna aktywnej aplikacji, aby sprawdzić zmiany.



Dołączone lub osadzone obiekty można również edytować, uruchamiając program Corel PHOTO-PAINT i otwierając plik bezpośrednio w tym programie.

Tekst

Tworzenie i formatowanie tekstu **473**

Zarządzaj czcionkami **493**

Tekst w różnych językach **503**



Tworzenie i formatowanie tekstu

W programie Corel PHOTO-PAINT można dodawać tekst do obrazków i tworzyć interesujące efekty tekstowe. Tekst można również przenosić, edytować i formatować. Dopasowywanie tekstu do ścieżki umożliwia umieszczanie tekstu wzdłuż nieregularnej linii. Można nawet przechwycić czcionkę z dowolnego źródła i zidentyfikować ją, a następnie ponownie używać w realizowanych projektach. Jeżeli używany jest azjatycki system operacyjny, program Corel PHOTO-PAINT oferuje funkcje formatowania tekstu azjatyckiego. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji „Tekst azjatycki i bliskowschodni” na stronie 504.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Dodawanie i zaznaczanie tekstu” (stronie 473)
- „Dodawanie koloru do tekstu” (stronie 475)
- „Formatowanie tekstu” (stronie 476)
- „Funkcje OpenType” (stronie 478)
- „Czcionki zmienne” (stronie 482)
- „Wstawianie znaków specjalnych, symboli i glifów” (stronie 484)
- „Kerning, przesuwanie i obracanie tekstu” (stronie 487)
- „Wyrównywanie tekstu” (stronie 488)
- „Dopasowywanie odstępów między wierszami, znakami i wyrazami” (stronie 489)
- „Wygładzanie krawędzi tekstu” (stronie 489)
- „Dopasowywanie tekstu do ścieżki” (stronie 490)
- „Poprzednia wersja tekstu” (stronie 491)

Dodawanie i zaznaczanie tekstu

Można dodawać tekst, aby ulepszać obrazki. Można określić czcionkę tekstu, jej rozmiar i wyrównanie oraz odstępy między znakami i wierszami.



Tekst został utworzony za pomocą narzędzia Tekst.

Tekst jest domyślnie tworzony jako obiekt, dlatego można go przenosić, zmieniać rozmiar, skalować, obracać, odbijać, zniekształcać i stosować do niego perspektywę; jednak po dodaniu, usunięciu lub edytowaniu tekstu działanie efektu zniekształcenia lub perspektywy zostanie utracone. Więcej informacji na temat pracy z obiektami można znaleźć w sekcji „Praca z obiektami” na stronie 435. Tekst można również renderować jako obszar edytowalny maski. Więcej informacji na temat tworzenia obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Definiowanie obszarów edytowalnych” na stronie 299.

Można również zmieniać kolor tekstu za pomocą wypełnienia lub malowania. Ponadto tekst można wypełnić deseniami i teksturami.

W przypadku tekstu można również włączyć kerning, przesuwać go lub obracać. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Kerning, przesuwanie i obracanie tekstu” na stronie 487.

Aby dodać tekst

1. Kliknij narzędzie **Tekst** A.
2. Wybierz czcionkę z listy **Czcionka** na pasku właściwości.
3. Wybierz rozmiar czcionki z listy **Rozmiar czcionki** na pasku właściwości.
4. Kliknij w obrębie okna obrazka i wpisz tekst.

Tekst można poddać renderowaniu do obszaru edytowalnego, zaznaczając tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A i klikając przycisk **Utwórz maskę** na pasku właściwości. W rezultacie zostanie utworzony obszar edytowalny o kształcie tekstu, do którego można zastosować efekty.

Aby zaznaczyć tekst do zmodyfikowania

1. Kliknij narzędzie **Tekst** A.
2. Wskaż tekst, tak aby wskaźnik zmienił się w kursor.
3. Zaznacz tekst.

Dodawanie koloru do tekstu

Można szybko zmienić kolor wypełnienia i konturu tekstu. Można zmieniać kolor wypełnienia, konturu i tła tekstu. Ponadto wygląd tekstu można zmieniać, malując go. Umożliwia to dodawanie do tekstu różnych efektów.



Tekst można wypełnić deseniami i teksturami.

Aby zmienić kolor tekstu

1. Kliknij narzędzie **Tekst** A.
2. Wskaż tekst, tak aby wskaźnik zmienił się w kursor.
3. Zaznacz tekst.
4. W obszarze sterowania kolorem kliknij dwukrotnie próbnik koloru **Główny** i wybierz kolor.

Aby malować tekst

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik** .
2. Zaznacz obiekt tekstowy.
3. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Renderuj jako obiekt**.
4. W obszarze sterowania kolorem kliknij dwukrotnie próbnik koloru **Główny** i wybierz kolor.
5. W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .
6. Na pasku właściwości określ dowolne ustawienia tego narzędzia.
7. Przeciągnij wskaźnik myszy nad tekstem.

Przed malowaniem należy się upewnić, że tekst jest wpisany prawidłowo, ponieważ efekty malowania zostaną utracone w przypadku dodania, usunięcia lub edycji znaków tekstu.

Aby wypełnić tekst

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik** .
2. Zaznacz obiekt tekstowy.
3. W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie** .
4. Na pasku właściwości określ dowolne ustawienia tego narzędzia.
5. Kliknij każdy znak tekstu, który chcesz wypełnić.

   Klikając, należy trafić w sam znak, w przeciwnym razie wypełnienie zostanie zastosowane do całego obrazka. Niechciane wypełnienie można cofnąć, klikając kolejno pozycje **Edytuj** ▸ **Cofnij wypełnianie obszarów**.

Przed malowaniem należy się upewnić, że tekst jest wpisany prawidłowo, ponieważ efekty malowania zostaną utracone w przypadku dodania, usunięcia lub edycji znaków tekstu.

Znak tekstu można szybko wyświetlić w powiększeniu, klikając narzędzie **Powiększenie** i przeciągając narzędziem po obrazku tak, aby objąć znak tekstu.

Tekst można poddać renderowaniu do obszaru edytowalnego, zaznaczając obiekt tekstowy za pomocą narzędzia **Tekst** i klikając przycisk **Utwórz maskę** na pasku właściwości. W rezultacie zostanie utworzony obszar edytowalny o kształcie tekstu, do którego można zastosować wypełnienie.

Formatowanie tekstu

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia formatowanie tekstu, co pozwala poprawić jego wygląd. Można na przykład zmieniać atrybuty czcionki, takie jak styl i rozmiar. Do tekstu można również stosować podkreślenie, przekreślenie i nadkreślenie. Położenie i wygląd znaków można również zmieniać, wyświetlając je jako indeks dolny lub górny, co jest użyteczne, gdy rysunek zawiera przypisy naukowe. Ponadto można zmieniać wielkość liter w tekście.

W przypadku wybrania czcionki OpenType, która obsługuje indeks dolny, indeks górny lub wielkość liter, można zastosować funkcję OpenType. Jeśli jednak zostanie wybrana czcionka — włącznie z czcionką OpenType — która nie obsługuje tych funkcji, można zastosować syntetyzowaną wersję znaku, którą program Corel PHOTO-PAINT tworzy, zmieniając charakterystykę domyślnej czcionki. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Funkcje OpenType” na stronie 478.

Do zaznaczonych znaków można dodawać linie podkreślenia, przekreślenia i nadkreślenia.

Aby zmienić atrybuty czcionki

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** .
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Tekst**.
3. W oknie dokowanym **Tekst** wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybrać krój czcionki	Wybierz krój czcionki z listy **Czcionka**.
Ustawić rozmiar czcionki	Wpisz wartość w polu **Rozmiar czcionki**.
Zmienić styl czcionki	Wybierz opcję z listy **Styl czcionki**.

Krój czcionki można również wybrać z listy **Czcionka** na pasku właściwości.

Można również zmienić styl czcionki zaznaczonego tekstu, klikając przycisk **Pogrubienie** lub **Wprowadź kursywę** na pasku właściwości.

Aby zastosować podkreślenie, przekreślenie lub nadkreślenie tekstu

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst**  .
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Tekst**.
3. W oknie dokowanym **Tekst** kliknij strzałkę, aby wyświetlić zaawansowane opcje dodatkowe.
4. Wykonaj działanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Podkreślić tekst	Kliknij przycisk **Podkreślenie** i wybierz opcję z listy.
Dodać linię przechodzącą przez tekst	Wybierz opcję z listy **Przekreślenie znaków**.
Dodać linię nad tekstem	Wybierz opcję z listy **Nadkreślenie znaków**.



Pojedyncze podkreślenie można dodać do zaznaczonego tekstu, klikając przycisk **Podkreślenie**  na pasku właściwości.

Aby dodać tekst w indeksie górnym lub dolnym

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** .
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Tekst**.
3. W oknie dokowanym **Tekst** kliknij przycisk **Położenie** i wybierz jedną z następujących 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 Corel PHOTO-PAINT.
   - **Indeks dolny (syntetyzowany)** — stosuje syntetyzowaną wersję funkcji indeksu dolnego, która wygląda tak samo jak w poprzednich wersjach programu Corel PHOTO-PAINT.



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 Corel PHOTO-PAINT nie może dostarczyć syntetyzowanej wersji indeksu górnego i dolnego.

Aby zmienić wielkość liter w tekście

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** .
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Tekst**.
3. W oknie dokowanym **Tekst** kliknij przycisk **Wielkie litery** i wybierz jedną z następujących 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 Corel PHOTO-PAINT.

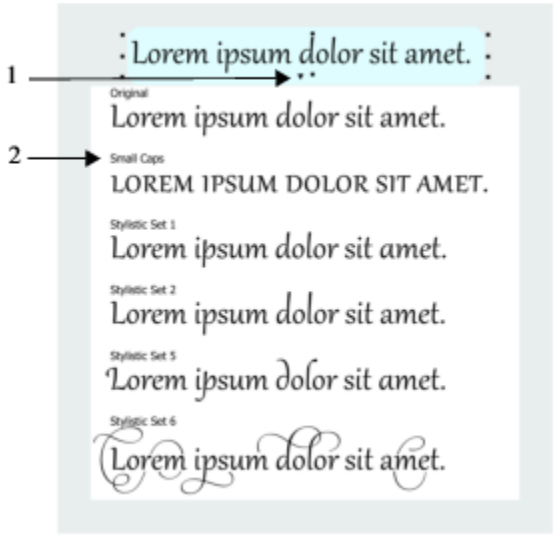
Jeśli wybrana czcionka nie jest czcionką OpenType obsługującą style kapitalików, program Corel PHOTO-PAINT zapewni syntetyzowaną wersję wersalików.

Niektóre czcionki OpenType mogą sprawiać wrażenie obsługujących funkcje, które są nieobsługiwane.

Funkcje OpenType

Program Corel PHOTO-PAINT 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 można uzyskać w oknie dokowanym **Tekst**. Aby program Corel PHOTO-PAINT 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 funkcji OpenType dostępnych dla zaznaczonego tekstu.



Kliknięcie strzałki wskaźnika Interakcyjne funkcje OpenType (1) powoduje rozwinięcie listy najpopularniejszych funkcji OpenType dostępnych dla zaznaczonego tekstu.

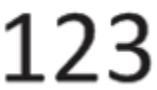
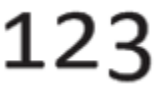
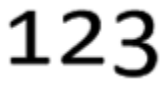
Definicja czcionki OpenType została opracowana wspólnie przez firmy Adobe i Microsoft. Bazując na formacie Unicode, czcionki OpenType poszerzają możliwości czcionek w starszej technologii. Do najważniejszych zalet czcionek OpenType można zaliczyć:

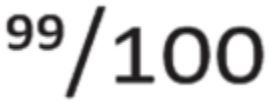
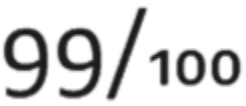
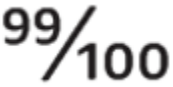
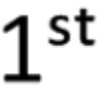
- zgodność z wieloma systemami (Windows i macOS)
- rozszerzone zestawy znaków, które oferują lepszą obsługę języka i zaawansowane funkcje typograficzne
- współistnienie z czcionkami Type 1 (PostScript) i TrueType;
- obsługę większego limitu glifu (64 tys.).

Funkcje OpenType

W poniższej tabeli przedstawiono funkcje OpenType, które można zastosować w programie Corel PHOTO-PAINT, o ile dana czcionka je obsługuje.

Program Corel PHOTO-PAINT zapewnia dodatkowo syntetyzowane wersje funkcji OpenType o nazwach Wielkie litery i Położenie. Jeśli na przykład czcionka nie obsługuje funkcji takiej jak Kapitaliki, program Corel PHOTO-PAINT 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	
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.	
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 stosować tylko w przypadku liczb, które mają być wyświetlane jako ułamki.	Patrz przykłady poniżej

Funkcja OpenType	Opis	Przykład
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 kreski ułamkowej zamiast ukośnika.	
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.	
Odmiany stylistyczne	Stosuje alternatywny wzór do znaków	

Funkcja OpenType	Opis	Przykład
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 przeszłości. Ligatury historyczne zostały stworzone z myślą o zdobieniu i nie są obsługiwane przez większość czcionek OpenType. Większość powszechnie używanych ligatur historycznych to litery	Niedostępne

Funkcja OpenType	Opis	Przykład
	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

Stosowanie funkcji OpenType do tekstu

1. Za pomocą narzędzia **Tekst** zaznacz pojedynczy znak lub sekwencję znaków.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Tekst**.
3. W oknie dokowanym **Tekst** kliknij przycisk funkcji OpenType i w razie potrzeby wybierz funkcję z listy.

Niektóre czcionki OpenType mogą sprawiać wrażenie obsługujących funkcje, które są nieobsługiwane.

Aby włączyć na ekranie wskaźnik funkcji OpenType

- Kliknij narzędzie **Tekst** w przyborniku i kliknij **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 pod tekstem.
Zastosować funkcję OpenType do zaznaczonego tekstu	Ustaw wskaźnik nad opcją na liście funkcji OpenType i kliknij opcję.

Czcionki zmienne

Program Corel PHOTO-PAINT obsługuje czcionki zmienne OpenType. Czcionka zmienna może zawierać całą rodzinę czcionek w jednym pliku czcionki, zapewniając dostęp do szerokiego zakresu 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. 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.

Czcionki zmienne są oznaczane ikoną. Aby szybko znaleźć czcionki zmienne, można użyć filtra. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby odfiltrować czcionki” na stronie 496.



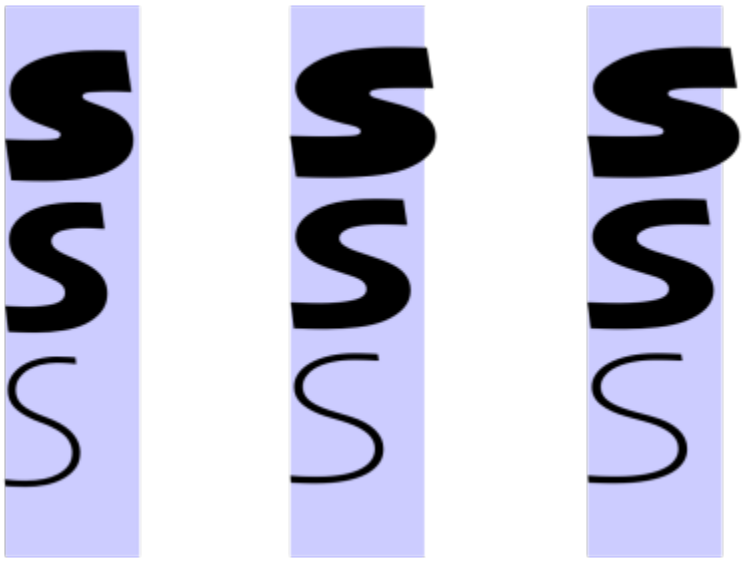
Czcionki zmienne można rozpoznać po ikonie.

Czcionki zmienne to czcionki OpenType w wersji 1.8, które korzystają z mechanizmów czcionek zmiennych OpenType.

Dostosowywanie właściwości czcionki zmiennej

1 Za pomocą narzędzia **Tekst** zaznacz znak lub blok tekstu.

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).

Można także uzyskać dostęp do przycisku **Czcionki zmienne** z okna dokowanego **Tekst** (**Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Tekst)** .

Wstawianie znaków specjalnych, symboli i glifów

Używając okna dokowanego **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:

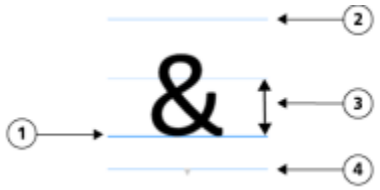
- **Wspólne** — strzałki, symbole walutowe, matematyczne i liczbowe, znaki interpunkcyjne i separatory, a także symbole i znaki interpunkcyjne CJK (używane w skryptach azjatyckich).
- **Skrypty** — skrypty obsługiwane przez wybraną czcionkę, takie jak łaciński, grecki, cyrylica, hiragana, katakana, han, 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 478.

Czcionki OpenType

Okno dokowane **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.

Aby dodać znak specjalny, symbol lub glif

1 Za pomocą narzędzia **Tekst** kliknij miejsce, w którym chcesz dodać znak specjalny.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Glify**.

3 W oknie dokowanym **Glify** wybierz czcionkę z pola **listy Czcionka**.

4 Dwukrotnie kliknij znak na liście **Znak i glif**.
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 **Zmień rozmiar**. Aby powiększyć lub pomniejszyć znak o wstępnie ustalony skok, kliknij przyciski po lewej i prawej stronie suwaka **Zmień rozmiar**.
Przejść do znaku specjalnego, używając kodu Alt	Kliknij listę **Znak i glif**, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt** i wpisz kod Alt wybranego znaku.

Można również

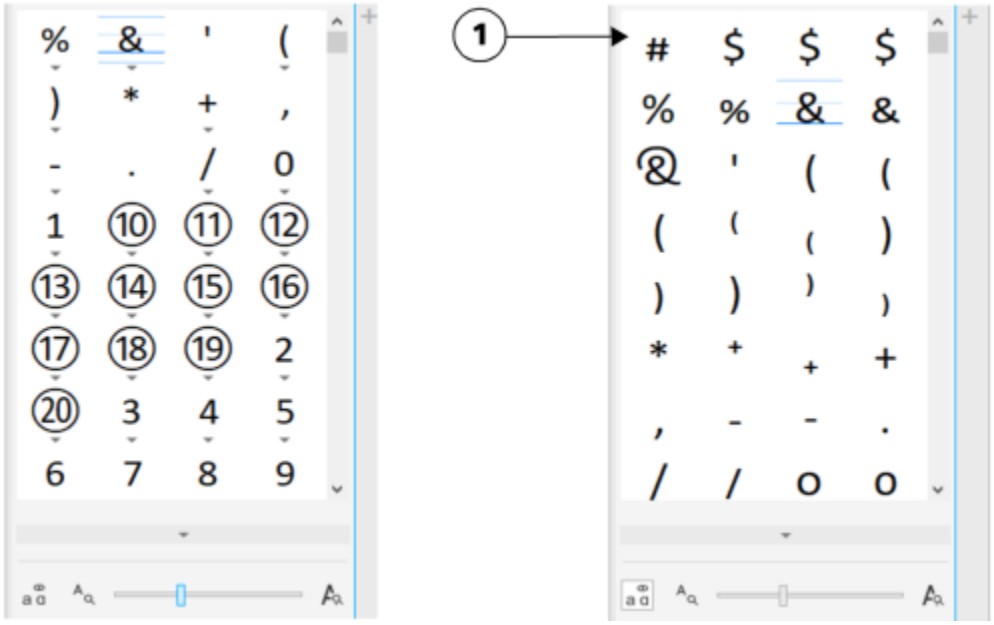
Przejść do znaku	Naciśnij odpowiedni klawisz na klawiaturze.

Aby filtrować znaki specjalne, symbole i glify

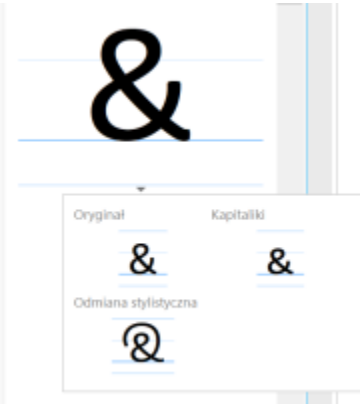
1. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Glify**.
2. W oknie dokowanym **Glify** wybierz czcionkę z pola **listy Czcionka**.
3. Otwórz listę **Filtr znaków** i zaznacz pola wyboru przy podzbiorach znaków, które chcesz wyświetlić.
4. Kliknij przycisk **Zamknij**.

Aby wyświetlić glify funkcji OpenType

1. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Glify**.
2. W oknie dokowanym **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 poszerzoną listę, zawierającą wszystkie dostępne glify, kliknij przycisk **Pokaż wszystkie glify**.



Po lewej: szare wskaźniki 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 oknie dokowanym **Glify**. Takie glify można wyświetlać i wstawiać do okna dokumentu, używając interakcyjnych opcji OpenType. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby włączyć na ekranie wskaźnik funkcji OpenType” na stronie 482.

Aby korzystać z listy ostatnio używanych znaków specjalnych

1 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Glify**.

2 Na liście ostatnio używanych znaków specjalnych wykonaj dowolne zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyświetlić czcionkę i atrybuty OpenType danego znaku	Wskaż znak.
Skopiować znak z listy	Kliknij znak prawym przyciskiem myszy, a następnie kliknij polecenie **Kopiuj**.
Usuń znaki z listy	Kliknij znak prawym przyciskiem myszy, a następnie kliknij polecenie **Usuń** lub **Usuń wszystko**.

Kerning, przesuwanie i obracanie tekstu

Dla tekstu można włączyć kerning, który umożliwia zmianę odstępu między poszczególnymi znakami w zakresie zaznaczonego tekstu. 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.

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.

Aby włączyć kerning tekstu

1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Tekst**.

3 W oknie dokowanym **Tekst** wpisz wartość w polu **Kerning zakresu**.

Aby przesunąć znaki

1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Tekst**.

3 Aby wyświetlić dodatkowe opcje znaku, kliknij przycisk strzałki w oknie dokowanym **Tekst** ▼.

4 Wykonaj zadanie opisane w 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**.

Dodatnie wartości poziome powodują przeniesienie znaków w prawo, a ujemne w lewo. Dodatnie wartości pionowe powodują przeniesienie znaków w górę, natomiast ujemne w dół.

Aby obrócić tekst

1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Tekst**.

3 Aby wyświetlić dodatkowe opcje znaku, kliknij przycisk strzałki w oknie dokowanym **Tekst** ▼.

4 Wpisz wartość w polu **Kąt znaku**.

Wyrównywanie tekstu

Obiekt tekstowy można wyrównać w poziomie, co powoduje wyrównanie tekstu w odniesieniu do jego prostokąta ograniczającego. Brak wyrównania jest równoznaczny z wyrównaniem do lewej, o ile żaden ze znaków nie został przesunięty w poziomie.

Aby zmodyfikować wyrównanie tekstu

1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A.

2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Wyrównanie w poziomie** i wybierz jedną z następujących opcji:

- **Brak** — zastosowane zostaje domyślne ustawienie wyrównywania
- **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
- **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

Tekst można również wyrównać, klikając przycisk wyrównywania w oknie dokowanym **Tekst**.

Dopasowywanie odstępów między wierszami, znakami i wyrazami

Odstępy między wierszami tekstu można zmieniać. Są one również znane jako „interlinia” lub „odstępy interlinii”. Zmiana odstępów między wierszami tekstu ozdobnego dotyczy odstępów między wierszami tekstu oddzielonymi znakami końca linii.

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. Można również zmieniać odstępy między wyrazami.

Aby zmienić odstępy między wierszami

1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A.
2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Tekst**.
3 W oknie dokowanym **Tekst** z listy **Jednostki odstępów w pionie** wybierz jedną z poniższych opcji jednostki miary:
   - **% 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**.

Aby zmienić odstępy między znakami

1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A.
2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Tekst**.
3 W oknie dokowanym **Tekst** wpisz wartość w polu **Odstępy między znakami**.

Aby zmienić odstępy między wyrazami

1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A.
2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Tekst**.
3 W oknie dokowanym **Tekst** wpisz wartość w polu **Odstępy między wyrazami**.

Wygładzanie krawędzi tekstu

Za pomocą wygładzania można nadać tekstowi gładszy wygląd. Wygładzanie może poprawić czytelność tekstu na ekranie, zwłaszcza tekstu o małej czcionce. Gdy tekst jest dodawany do obrazka, wygładzanie jest stosowane domyślnie. Wygładzanie tekstu można jednak usunąć.

Aby zastosować wygładzanie do tekstu

1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A.
2 Z listy **Wygładzanie tekstu** na pasku właściwości wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Miękka** — powstanie tekst, który wygląda na bardziej miękki, niemniej zachowuje wiernie kształt czcionki.
   - **Twarda** — powstanie tekst, który jest bardzo wyraźny i ostry.

Aby usunąć wygładzanie tekstu

1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** .

2 Wybierz opcję **Brak** z listy **Wygładzanie tekstu** na pasku właściwości.

Dopasowywanie tekstu do ścieżki

Po utworzeniu ścieżki można dopasować do niej tekst, umieszczając go wzdłuż linii lub kształtu. Po dopasowaniu tekstu do ścieżki można wyregulować położenie tekstu względem ścieżki. Można na przykład umieścić tekst na zewnątrz lub wewnątrz ścieżki lub dostosować odległość między tekstem a ścieżką.

Można renderować tekst jako obiekt, aby oddzielić go od ścieżki; tekst zachowa kształt ścieżki, do której został dopasowany. Można również wyprostować tekst, aby oddzielić go od ścieżki bez zachowywania kształtu ścieżki. Więcej informacji na temat tworzenia ścieżek można znaleźć w sekcji „Tworzenie ścieżek” na stronie 323.

Aby dopasować tekst do ścieżki

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik** .

2 Zaznacz tekst.

3 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Dopasuj tekst do ścieżki**.

4 Kliknij ścieżkę w miejscu, w którym chcesz rozpocząć wpisywanie tekstu.

Tekst można również dopasować do ścieżki, klikając narzędzie **Tekst** , przesuwając wskaźnik myszy na ścieżkę i klikając miejsce, w którym ma znaleźć się początek tekstu. Gdy wskaźnik zostanie przesunięty na ścieżkę, jego wygląd ulegnie zmianie. Zmiana ta informuje, że można kliknąć i pisać.



Można utworzyć tekst wzdłuż ścieżki.

Aby dostosować położenie tekstu dopasowanego do ścieżki

1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** .

2 Na pasku właściwości wybierz ustawienie z dowolnej z następujących list:

- **Orientacja tekstu** — ustawia orientację tekstu.
- **Położenie pionowe** — ustawia położenie tekstu w pionie.
- **Położenie tekstu** — ustawia położenie tekstu.
- **Odległość od ścieżki** — ustawia odległość między tekstem a ścieżką.
- **Przesunięcie** — ustawia położenie tekstu w poziomie.

Aby przenieść tekst na drugą stronę ścieżki, kliknij przycisk **Umieść po drugiej stronie** na pasku właściwości.

Aby dostosować tekst, można również zaznaczyć go za pomocą narzędzia **Wskaźnik** , wybrać tryb z paska właściwości i przeciągnąć uchwyty zaznaczenia w oknie obrazka.

Aby renderować tekst jako obiekt

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik** .

2 Zaznacz tekst.

3 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Renderuj jako obiekt**.

Tekst można poddać renderowaniu do obszaru edytowalnego, zaznaczając obiekt tekstowy za pomocą narzędzia **Tekst** i klikając przycisk **Utwórz maskę** na pasku właściwości. W rezultacie powstanie mający kształt tekstu obszar edytowalny, który można modyfikować.

Aby wyprostować tekst

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik** .

2 Zaznacz tekst.

3 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Wyprostuj tekst**.

Poprzednia wersja tekstu

Po otwarciu dokumentu zawierającego tekst utworzonego w poprzedniej wersji programu Corel PHOTO-PAINT, np. Corel PHOTO-PAINT X5, trzeba zaktualizować tekst w starszej wersji, aby można było używać funkcji OpenType. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Funkcje OpenType” na stronie 478.

Aby zaktualizować tekst w starszej wersji

1 Otwórz dokument zawierający tekst w starszej wersji.
W górnej części okna obrazka 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.



Starszą wersję tekstu można również zaktualizować, klikając przycisk **Aktualizuj** w oknie dokowanym **Tekst**.

Corel PHOTO-PAINT™ 2024

Zarządzaj czcionkami

Corel PHOTO-PAINT umożliwia zarządzanie czcionkami i wyświetlanie ich podglądu.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Wyświetl czcionki” (stronie 493)
- „Filtruj czcionki” (stronie 495)
- „Wyszukaj czcionki” (stronie 496)
- „Pobierz większą liczbę czcionek” (stronie 498)
- „Wybór czcionek” (stronie 498)
- „Corel Font Manager” (stronie 500)
- „Materiały pomocnicze: Czcionki Type 1” (stronie 500)

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.

Corel PHOTO-PAINT 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 **Opcje czcionek** i wykonaj czynność z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyświetlić listę czcionek pogrupowaną według rodziny lub w postaci listy niezhierarchizowanej	Kliknij pozycję **Grupuj według rodziny**, aby włączyć lub wyłączyć opcję.
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 Opcje**, 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 Opcje** 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** A w przyborniku.

   Aby wyświetlić podgląd czcionki w oknie dokumentu, 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.



Jeśli czcionka zawiera inne style, takie jak pogrubienie lub kursywa, można wyświetlić ich podgląd, wskazując strzałkę palety wysuwanej ▸ obok nazwy czcionki.

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. 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.
Grubość	Umożliwia wyświetlanie czcionek według grubości, na przykład Lekka, Normalna lub Pogrubiona.

Grupy filtrów czcionek	Opis
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.

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** 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 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,

Kategoria

Słowa kluczowe

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 Corel PHOTO-PAINT 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 135.

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 **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**, kliknij **Tekst** po lewej stronie wyświetlonego okna dialogowego, i kliknij przycisk **Aktualizuj czcionki zdalne**.

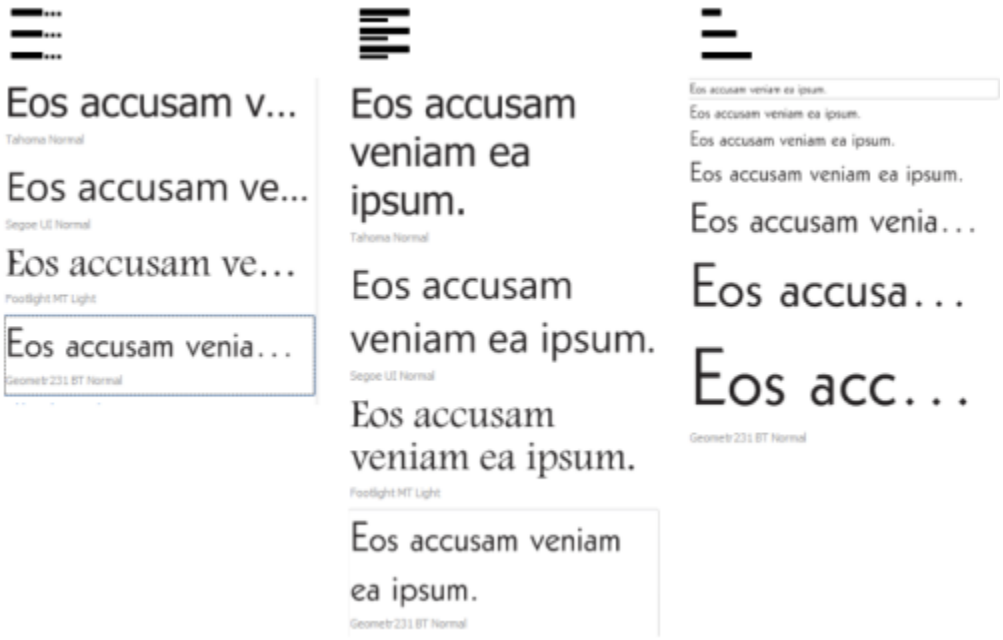
Jeśli nie ma połączenia internetowego, ikona offline pojawi się w lewym górnym rogu okna **Lista czcionek**.

Wybór czcionek

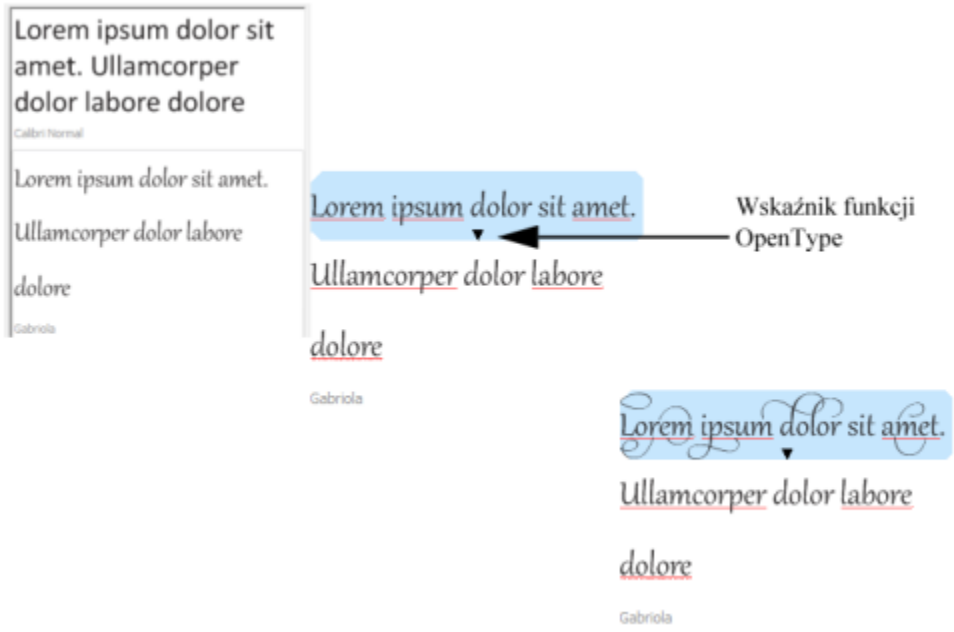
Funkcja Próbnik czcionek pozwala wyświetlić przykładowy tekst po zastosowaniu różnych czcionek i rozmiarów, co ułatwia wybór czcionek używanych w projekcie.

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** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Próbnik czcionek**.
2. Aby zmienić czcionkę przykładu, kliknij go i wybierz czcionkę z pola **Lista czcionek**.

Jeśli chcesz zmienić tekst we wszystkich przykładach, kliknij dwukrotnie przykład, naciśnij klawisze **Ctrl+A**, aby zaznaczyć cały tekst, i wpisz nowy tekst.

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	
Wkleić przykład tekstu do dokumentu	Kliknij przykład tekstu i kliknij polecenie **Kopiuj**. Używając narzędzia **Tekst** A, w miejscu, w którym chcesz umieścić przykład tekstu, a następnie kliknij **Wklej**. Przykład tekstu można też przeciągnąć do okna dokumentu.
Usunąć przykład tekstu	
Wkleić tekst do przykładu tekstu	Kliknij przykład tekstu i naciśnij klawisze **Ctrl+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 przycisk **Narzędzie uruchamiania aplikacji** na standardowym pasku narzędzi, a następnie kliknij przycisk Corel Font Manager.

Aby uzyskać dostęp do Pomocy programu Corel Font Manager

- W systemie Corel Font Manager kliknij przycisk **Pomoc** na pasku tytułu.

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. Aby uniknąć problemów z tekstem, 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 „Pobierz większą liczbę czcionek” na stronie 498.



Po otwarciu pliku CorelDRAW (.CDR) jest on konwertowany na bitmapę, dlatego nie pojawi się okno dialogowe informujące o zastąpieniu czcionki.

Corel PHOTO-PAINT™ 2024

Tekst w różnych językach

W programie Corel PHOTO-PAINT można pracować z tekstem w różnych językach. Jeżeli na przykład jest używany azjatycki system operacyjny, program Corel PHOTO-PAINT oferuje dodatkowe funkcje formatowania tekstu.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Modyfikowanie ustawień kodowania” (stronie 503)
- „Tekst azjatycki i bliskowschodni” (stronie 504)
- „Obsługa OpenType dla tekstu azjatyckiego” (stronie 505)

Modyfikowanie ustawień kodowania

W programie Corel PHOTO-PAINT cały tekst dodawany do dokumentu jest kodowany w standardzie Unicode, co ma wpływ na zestaw znaków w tekście. Po otwarciu lub zaimportowaniu obrazka zawierającego tekst program Corel PHOTO-PAINT przekształca użyty w pliku system kodowania do standardu 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 Corel PHOTO-PAINT przekształci stronę kodową 949 na Unicode. Jeśli jednak strona kodowa nie zostanie określona podczas otwierania obrazka, program Corel PHOTO-PAINT użyje domyślnej strony kodowej w celu przekształcenia tekstu, co może prowadzić do nieprawidłowego wyświetlenia części tekstu. Tekst można wyświetlić prawidłowo, zaznaczając nieprawidłowo wyświetlany tekst i ponownie przekształcając go do standardu Unicode za pomocą odpowiedniej strony kodowej.

Ustawienia kodowania nie wpływają na sposób wyświetlania tekstu poza oknem rysunku, na przykład słów kluczowych, nazw plików czy wpisów tekstowych w oknach dokowanych Obiekty i Menedżer danych obiektów. W przypadku takich typów tekstu 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 „Otwórz obrazki” na stronie 85.

Aby poprawnie wyświetlić tekst w dowolnym języku

1. Zaznacz tekst.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Zakoduj**.
3. W oknie dialogowym **Kodowanie tekstu** wybierz opcję **Inne kodowanie**.
4. Z listy **Inne kodowanie** wybierz ustawienia kodowania, które spowodują, że tekst będzie czytelny.

   W oknie podglądu wyświetlany jest tekst z bieżącym ustawieniem kodowania.

Tekst azjatycki i bliskowschodni

Tekst azjatycki lub bliskowschodni można wpisać, jeżeli jest używany system operacyjny z obsługą odpowiedniego języka lub jeśli jest używany edytor IME (Input Method Editor). Można zmienić właściwości czcionki tekstu azjatyckiego i bliskowschodniego. Aby ograniczyć zmiany tylko do tekstu azjatyckiego i bliskowschodniego, można wybrać odpowiedni typ skryptu. Aby na przykład zmienić rozmiar czcionki w tekście japońskim w dokumencie zawierającym tekst zarówno angielski, jak i japoński, należy wybrać typ skryptu azjatyckiego, a następnie wprowadzić odpowiednie zmiany. Powoduje to zastosowanie nowego rozmiaru czcionki tylko do tekstu japońskiego. Tekst angielski pozostaje niezmieniony.

Ponadto można mieszać tekst azjatycki z łacińskim w obrębie jednego obiektu tekstowego i definiować odstępy między dwoma wyrazami. Przykładowo można określić odstępy między tekstem japońskim i angielskim, które są wyświetlane w obiekcie tekstowym. W przypadku korzystania z azjatyckiego systemu operacyjnego lub systemu operacyjnego z włączoną obsługą języka azjatyckiego można również zmienić orientację tekstu.

Aby zmienić właściwości czcionki i język tekstu

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Tekst**.
3. W oknie dokowanym **Tekst** określ atrybuty czcionki.
4. Kliknij przycisk **Opcje**, a następnie wybierz jedno z następujących poleceń:
   - **Wszystkie skrypty**
   - **Łaciński**
   - **Azjatycki**
   - **Bliskowschodni**

Aby określić odstępy między tekstem łacińskim a azjatyckim

1. Za pomocą narzędzia **Tekst** A zaznacz tekst zawierający słowa łacińskie i azjatyckie.
2. W oknie dokowanym **Tekst** wpisz wartości w polu **Odstępy między językami**.

Wartość odstępów między językami są podawane jako procent normalnego odstępu między wyrazami. Na przykład odległości dwóch spacji odpowiada wartość 200.

Aby zmienić orientację tekstu azjatyckiego

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A.
2. Kliknij jeden z następujących przycisków na pasku właściwości:
   - **Pionowa orientacja tekstu** — umożliwia zmianę orientacji zaznaczonego tekstu na pionową.
   - **Pozioma orientacja tekstu** — umożliwia zmianę orientacji tekstu na poziomą.

Obiekt tekstowy może mieć tylko jedną orientację. Zmiana orientacji tekstu podczas pisania zmienia orientację całego obiektu tekstowego.

Domyślną orientacją tekstu azjatyckiego jest orientacja pozioma.

Obsługa OpenType dla tekstu azjatyckiego

Istnieje możliwość stosowania zaawansowanych funkcji typograficznych OpenType do tekstu azjatyckiego. Dostęp do funkcji OpenType można uzyskać w oknie dokowanym **Tekst** (**Obiekt** ▸ **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.
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.

Więcej informacji na temat pracy z funkcjami OpenType można znaleźć w następujących sekcjach:

- „Funkcje OpenType” na stronie 478
- „Stosowanie funkcji OpenType do tekstu” na stronie 482

Obrazki i filmy dla sieci WWW

Tworzenie i edytowanie filmów **509**

Tworzenie obrazków do publikacji w Internecie **517**



Tworzenie i edytowanie filmów

Za pomocą programu Corel PHOTO-PAINT można tworzyć filmy. Filmy składają się z serii obrazków nazywanych klatkami. Zmiany położenia obiektów na kolejnych klatkach dają wrażenie ruchu.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Otwieranie i odtwarzanie filmów” (stronie 509)
- „Tworzenie filmów” (stronie 510)
- „Modyfikacja kolejności i czasu wyświetlania klatek” (stronie 512)
- „Zapisywanie filmów” (stronie 515)

Otwieranie i odtwarzanie filmów

Można otworzyć cały film lub jego fragment. Otwieranie i odtwarzanie fragmentów filmów następuje szybciej, ponieważ ilość informacji przetwarzanych jednorazowo przez komputer jest odpowiednio mniejsza.

Elementy sterujące pozwalają odtworzyć film, przewinąć go do początku, do końca lub zatrzymać na dowolnej klatce. Można także przeglądać film klatka po klatce w przód i w tył.

Aby otworzyć film

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Wybierz folder, w którym znajduje się film.
3. Kliknij nazwę pliku.
4. Z listy znajdującej się obok przycisku **Anuluj** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Załaduj częściowo**
   - **Otwórz**
   - **Zmień rozmiar/rozdzielczość i załaduj**
   - **Wykadruj i załaduj**

   Po wybraniu opcji **Załaduj częściowo** w polach **Od** i **Do** w oknie dialogowym **Częściowe ładowanie filmu** wpisz wartości określające zakres klatek, który chcesz otworzyć.

Aby korzystać z elementów sterujących odtwarzaniem

1. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Film**.

2 Wykonaj działanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	**Wykonaj jedną z następujących czynności**
Odtworzyć film	Kliknij przycisk **Odtwórz** .
Zatrzymać film	Kliknij przycisk **Zatrzymaj** .
Przewinąć film do początku	Kliknij przycisk **Pierwsza klatka** .
Przewinąć do następnej klatki	Kliknij przycisk **Następna klatka** .
Cofnąć o jedną klatkę	Kliknij przycisk **Poprzednia klatka** .

Aby przejść do określonej klatki, można dwukrotnie kliknąć jej miniaturę w oknie dokowanym **Film**.

Tworzenie filmów

Filmy zawierają tło i obiekty na pierwszym planie.



Film składa się z serii obrazków nazywanych klatkami. Główne elementy klatki to tło i ruchome obiekty. Tło stanowi pierwszą klatkę filmu.

Tworzenie tła

Podczas tworzenia tła filmu można wybrać kolor, rozmiar, rozdzielczość oraz tryb kolorów tła. Do utworzenia tła filmu można także wykorzystać istniejący obrazek. Taki obrazek tła jest ustawiany automatycznie jako pierwsza i jedyna klatka nowego pliku filmu. Klatki

można dodawać z użyciem istniejącego obrazka jako tła. Więcej informacji na temat dodawania klatek można znaleźć w sekcji „Aby wstawić klatki do filmu” na stronie 513.

Tworzenie ruchomych obiektów

Obiekty w filmach można animować, zmieniając nieznacznie ich położenie w kolejnych klatkach. Obiekty są wyświetlane w każdej klatce, dopóki nie staną się trwałą częścią bieżącej klatki poprzez połączenie ich z tłem. Więcej informacji na temat tworzenia i łączenia obiektów można znaleźć w sekcji „Praca z obiektami” na stronie 435.

Aby ułatwić sobie ustawianie obiektu w poszczególnych klatkach, można wyświetlić jednocześnie kilka klatek. Sąsiednia klatka jest nakładana na bieżącą, co pozwala ustawić ruchomy obiekt względem niej.

Aby utworzyć tło filmu

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Nowy**.
2. Wybierz tryb kolorów z listy **Tryb kolorów**.
3. Otwórz selektor **Kolor tła** i kliknij kolor tła.
4. Wybierz rozmiar klatki z listy **Rozmiar**.
   Aby wybrać inną jednostkę miary, skorzystaj z listy umieszczonej obok pola **Szerokość**.
5. Wybierz wartość z listy **Rozdzielczość**.
6. W polu **Liczba klatek** wpisz liczbę z zakresu od 1 do 1000, aby określić liczbę klatek w filmie.



Aby utworzyć animowany plik GIF do opublikowania na stronie WWW, wybierz z listy **Tryb koloru** tryb **Z paletą (8 bitów)**. Dzięki temu powstanie plik o mniejszym rozmiarze do pobrania. Więcej informacji na temat trybu kolorów z paletą można znaleźć w sekcji „Zmiana trybu kolorów” na stronie 239.

Maksymalna rozdzielczość, jaką można uzyskać na monitorze kolorowym wynosi 96 dpi. Wybór wyższej wartości dpi spowoduje zmniejszenie szybkości odtwarzania filmu.

Aby utworzyć tło filmu z istniejącego obrazka

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Film**.
2. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
3. Wybierz folder, w którym znajduje się plik.
4. Kliknij dwukrotnie nazwę pliku.
5. Na pasku narzędzi **Film** kliknij przycisk **Utwórz film**.

   Obrazek zostanie ustawiony jako tło pierwszej klatki.

Aby dodać klatkę, używając istniejącego obrazka jako tła

1. W oknie dokowanym **Film** kliknij dwukrotnie miniaturę klatki poprzedzającej tę klatkę, w której chcesz dodać tło.
   Jeśli nie otwarto okna dokowanego **Film**, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Film**.
2. W oknie dokowanym **Film** kliknij przycisk **Wstaw z pliku**  .
3. Kliknij dwukrotnie nazwę pliku obrazka.
4. W oknie dialogowym **Wstaw plik** włącz opcję **Po**.

Aby utworzyć ruchomy obiekt

1. Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia **Wskaźnik obiektów**  .
2. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Kopiuj**.

3 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Połącz** ▸ **Połącz obiekty z tłem**.

4 Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Film**.

5 W oknie dokowanym **Film** kliknij przycisk **Następna klatka** .

Aby dodać klatkę, w oknie dokowanym **Film** kliknij przycisk **Wstaw klatkę** .

6 Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej**.

7 Ustal położenie obiektu w bieżącej klatce.

8 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Połącz** ▸ **Połącz obiekty z tłem**.



Dokładne ustawienie obiektu w klatce jest możliwe dzięki nałożeniu klatki bieżącej na klatki sąsiednie. Sąsiednie klatki są wyświetlane jako półprzezroczyste.

Aby ustawić obiekt ruchomy względem innych klatek

1 Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Film**.

2 Włącz pole wyboru **Nakładka** w oknie dokowanym **Film**.

3 Przesuń czerwony suwak **Nakładka klatki**, aby określić, które klatki mają być wyświetlane.

4 Przesuń suwak **Nakładka**, aby zwiększyć lub zmniejszyć krycie nałożonych obiektów.

5 Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** zaznacz dowolny obiekt w bieżącej klatce .

6 Ustal położenie obiektu w bieżącej klatce.

7 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Połącz** ▸ **Połącz obiekty z tłem**.

Położenie czerwonego suwaka **Nakładka klatki** można zmienić, klikając dwukrotnie miniaturę klatki, do której ma zostać przeniesiona nakładka.

Modyfikacja kolejności i czasu wyświetlania klatek

Edycja filmu polega na reorganizacji i modyfikacji kolejności klatek. Do filmu można wstawiać puste klatki lub pliki filmu. Można również przenosić klatki oraz całe filmy lub pliki obrazków. Aby skrócić czas odtwarzania filmu, można również usuwać klatki.

Czas wyświetlania określa długość okresu wyświetlania każdej klatki na ekranie. Poprzez zmianę czasu wyświetlania można sterować szybkością ruchu obiektów. Czas wyświetlania można ustawić dla jednej klatki lub dla wielu klatek jednocześnie.

Aby zmienić kolejność klatek w filmie

1 Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Film**.

2 W polu okna dokowanego **Film** przeciągnij klatkę w nowe położenie na liście.

Czerwona obwódka wokół miniatury klatki w oknie dokowanym **Film** oznacza aktywną klatkę. Jest to klatka wyświetlana w oknie obrazka. Aktywne klatki można edytować. W danej chwili może być aktywna tylko jedna klatka.

Klatki zaznaczone są wyróżnione na niebiesko. Zaznaczone klatki można przenosić, usuwać oraz zmieniać czas ich wyświetlania. Można równocześnie zaznaczyć więcej niż jedną klatkę.

Kolejność klatek filmu można także zmienić, naciskając przycisk **Przenieś klatkę** na pasku narzędzi **Film**.

Aby wstawić klatki do filmu

1 Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Film**.

2 W oknie dokowanym **Film** kliknij przycisk **Wstaw klatkę** .

3 W polu **Wstaw** wpisz liczbę klatek, które chcesz dodać.

4 Włącz jedną z następujących opcji:

- **Przed** — wstawia klatki przed klatką określoną w polu **Klatka**.
- **Po** — wstawia klatki po klatce określonej w polu **Klatka**.

5 W polu **Klatka** wpisz wartość określającą położenie nowych klatek.

6 Włącz jedną z następujących opcji:

- **Kopiuj bieżącą klatkę** — dodaje klatki będące kopią bieżącej klatki.
- **Użyj koloru tła** — dodaje puste klatki, wykorzystując bieżący kolor tła.

W przypadku wstawiania klatek do częściowo załadowanych filmów za pomocą okna dokowanego **Film** należy określić położenie nowych klatek. W oknie dokowanym **Film** wyświetlane są rzeczywiste numery klatek z uwzględnieniem całego filmu. Na pasku stanu filmu umieszczonym w dolnej części okna obrazka wyświetlana jest liczba wszystkich klatek częściowo załadowanego filmu, a nie liczba klatek całego filmu.

Czerwona obwódka wokół miniatury klatki w oknie dokowanym **Film** oznacza aktywną klatkę. Jest to klatka wyświetlana w oknie obrazka. Aktywne klatki można edytować. W danej chwili może być aktywna tylko jedna klatka.

Klatki zaznaczone są wyróżnione na niebiesko. Zaznaczone klatki można przenosić, usuwać oraz zmieniać czas ich wyświetlania. Można równocześnie zaznaczyć więcej niż jedną klatkę.

Jednorazowo do filmu można dodać nie więcej niż 100 klatek.

Aby wstawić klatki do filmu, można także nacisnąć przycisk **Wstaw klatkę** na pasku narzędzi **Film**.

Aby wstawić pliki do filmu

1 W oknie dokowanym **Film** kliknij przycisk **Wstaw z pliku** .

Jeśli nie otwarto okna dokowanego **Film**, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Film**.

2 Wybierz folder, w którym znajduje się plik.

3 Kliknij nazwę pliku.

4 Kliknij przycisk **Otwórz**.

5 Włącz jedną z następujących opcji:

- **Przed** — wstawia pliki przed klatką określoną w polu **Klatka**.
- **Po** — wstawia pliki po klatce określonej w polu **Klatka**

6 W polu **Klatka** wpisz wartość określającą położenie wstawianego pliku w filmie.



Jeśli rozmiary obrazków we wstawianym pliku różnią się od rozmiaru klatki w bieżącym filmie, to zostaną do nich automatycznie dopasowane.

Czerwona obwódka wokół miniatury klatki w oknie dokowanym **Film** oznacza aktywną klatkę. Jest to klatka wyświetlana w oknie obrazka. Aktywne klatki można edytować. W danej chwili może być aktywna tylko jedna klatka.

Klatki zaznaczone są wyróżnione na niebiesko. Zaznaczone klatki można przenosić, usuwać oraz zmieniać czas ich wyświetlania. Można równocześnie zaznaczyć więcej niż jedną klatkę.



Pliki do filmów można także wstawiać, klikając kolejno opcje **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Film** i klikając przycisk **Wstaw z pliku**  .

Aby usunąć klatki z filmu

1 W oknie dokowanym **Film** kliknij w miniaturę klatki, którą chcesz skasować.

Jeśli nie otwarto okna dokowanego **Film**, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Film**.

2 W oknie dokowanym **Film** kliknij przycisk **Usuń klatki**  .



Czerwona obwódka wokół miniatury klatki w oknie dokowanym **Film** oznacza aktywną klatkę. Jest to klatka wyświetlana w oknie obrazka. Aktywne klatki można edytować. W danej chwili może być aktywna tylko jedna klatka.

Klatki zaznaczone są wyróżnione na niebiesko. Zaznaczone klatki można przenosić, usuwać oraz zmieniać czas ich wyświetlania. Można równocześnie zaznaczyć więcej niż jedną klatkę.



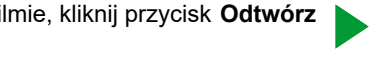
Klatki można też usuwać, przechodząc do klatki, która ma zostać usunięta, i klikając przycisk **Usuń klatki**  na pasku narzędzi **Film**. Jeśli pasek narzędzi **Film** nie jest otwarty, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Film**.

Aby zmienić czas wyświetlania klatki

1 Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Film**.

2 Kliknij miniaturę klatki w oknie dokowanym **Film**.

3 Wpisz wartość w polu **Opóźnienie klatki** obok miniatury.

Aby sprawdzić efekt zmiany czasu wyświetlania klatki w filmie, kliknij przycisk **Odtwórz**  .



Czerwona obwódka wokół miniatury klatki w oknie dokowanym **Film** oznacza aktywną klatkę. Jest to klatka wyświetlana w oknie obrazka. Aktywne klatki można edytować. W danej chwili może być aktywna tylko jedna klatka.

Klatki zaznaczone są wyróżnione na niebiesko. Zaznaczone klatki można przenosić, usuwać oraz zmieniać czas ich wyświetlania. Można równocześnie zaznaczyć więcej niż jedną klatkę.

Zapisywanie filmów

Film można zapisać zarówno przed, jak i po dodaniu tła i obiektów; jednak podczas zapisywania filmów jako animowane pliki GIF lub w formacie AVI obiekty w każdej klatce są automatycznie łączone z tłem i nie można ich już później edytować.

Film przeznaczony do opublikowania na stronie WWW należy zapisać w formacie pliku animowanego obrazka GIF. Zapisując plik w tym formacie, należy go przekształcić w 8-bitowy tryb z paletą zawierającą 256 kolorów. Informacje na temat przekształcania obrazków w 24-bitowym trybie kolorów do trybu 8-bitowego Z paletą można znaleźć w sekcji „Tryb kolorów czarno-biały” na stronie 241.

Zapisując film w formacie animowanego pliku GIF, można ustawić kolor przezroczysty, dzięki czemu na filmie widoczne będzie tło strony WWW. Można również zdefiniować liczbę powtórzeń filmu.

Aby zapisać film

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz jako**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Wybierz format pliku z listy **Zapisz jako typ**.
4. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku i kliknij **Zapisz**.

Aby zapisać film w formacie animowanego pliku GIF

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz jako**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Wpisz nazwę pliku w polu **Nazwa pliku**.
4. Wybierz pozycję **GIF - Animowany GIF** z listy **Zapisz jako typ**, a następnie kliknij przycisk **Zapisz**.
5. W oknie dialogowym **Przekształć w obrazek z paletą** zmodyfikuj dowolne z ustawień, a następnie kliknij przycisk **OK**.
6. W oknie dialogowym **Opcje animacji GIF 89** kliknij kartę **Ustawienia klatki**.
7. Włącz jedną z poniższych opcji w obszarze **Paleta**:
   - **Użyj globalnej** — powoduje użycie tej samej palety kolorów dla wszystkich klatek
   - **Użyj lokalnej** — umożliwia użycie różnych palet kolorów dla poszczególnych klatek
8. W polu **Opóźnienie klatki** wpisz wartość określającą czas między wyświetlaniem kolejnych klatek.
9. Kliknij jeden z następujących przycisków:
   - **Zastosuj tylko zmienione** — powoduje zastosowanie tylko tych parametrów klatki, które uległy zmianie
   - **Zastosuj wszystko** — powoduje zastosowanie wszystkich ustawień klatki

Można również

Wybrać kolor, który będzie wyświetlany w filmie jako przezroczysty	Włącz opcję **Kolor obrazka** i kliknij **Wybierz kolor**. W oknie dialogowym **Wybierz kolor** wybierz kolor, a następnie kliknij przycisk **OK**.
Odświeżać obrazek po załadowaniu każdej klatki	Zaznacz pole wyboru **Przeplatanie wierszy**.

Można również

Określić liczbę pikseli przesunięcia klatki	Wpisz wartości w polach **X** i **Y**, aby określić przesunięcie klatki względem lewego górnego rogu strony. Wpisz wartości w polach **dX** i **dY**, aby określić przesunięcie danej klatki względem klatki poprzedzającej.
Określić sposób wyświetlania poprzedniej klatki	Wybierz odpowiednią opcję z listy **Przeznaczenie**. Aby tło było przezroczyste, wybierz opcję **Zastąp tłem**.
Powtarzać odtwarzanie animacji	Kliknij kartę **Ustawienia pliku**, zaznacz pole wyboru **Odtwarzanie klatek w pętli**, a następnie włącz opcję w obszarze **Powtarzanie klatek**.
Określić rozmiar strony	Zaznacz pole wyboru **Automatyczny** lub wpisz wartości w polach **Szerokość** i **Wysokość**, aby ręcznie ustawić rozmiar tła.
Zapisać tylko piksele, które zostały zmienione w porównaniu z pierwszą klatką	Zaznacz pole wyboru **Zapisuj tylko różnice między klatkami**.



Zmiany zostaną zastosowane tylko do zaznaczonych klatek. Aby zastosować je do wszystkich klatek, należy w lewym oknie zaznaczyć wszystkie klatki.

Podczas zapisywania filmu jako animacji GIF, obiekty we wszystkich klatkach są automatycznie scalane z tłem. Oznacza to, że nie można już później edytować obiektów oddzielnie.

Corel PHOTO-PAINT™ 2024

Tworzenie obrazków do publikacji w Internecie

Program Corel PHOTO-PAINT zawiera narzędzia potrzebne do tworzenia obrazków do publikacji w Internecie.

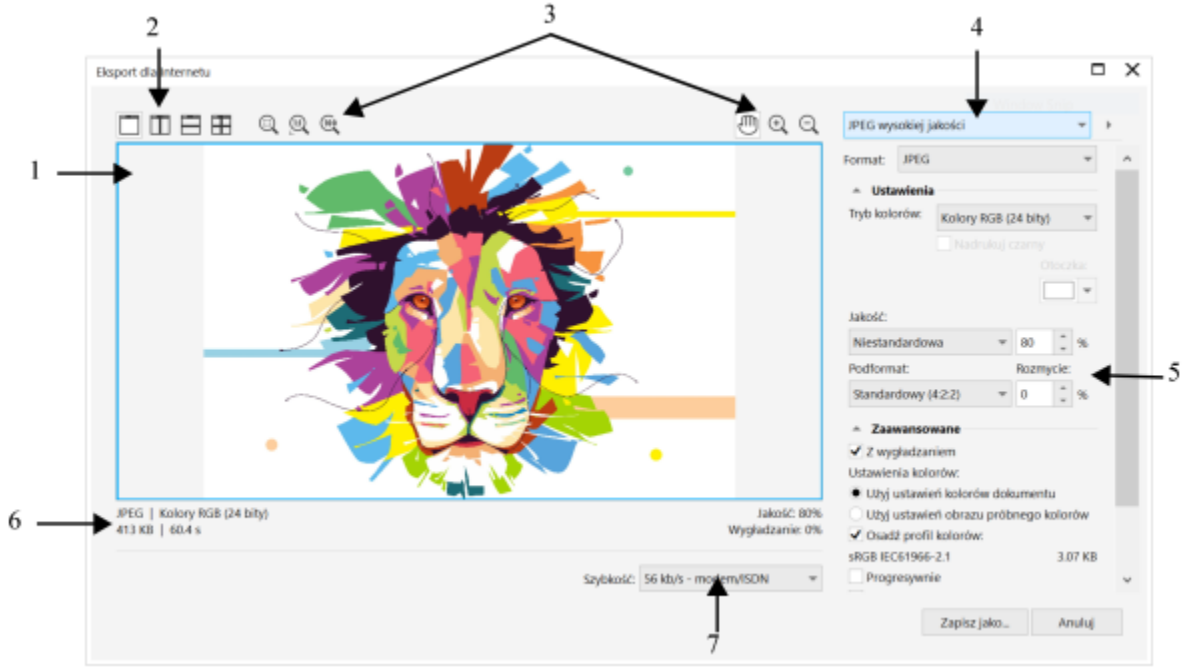
W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Eksportowanie obrazków w celu publikacji w Internecie” (stronie 517)
- „Eksportowanie i przesyłanie map bitowych do serwisu WordPress” (stronie 523)
- „Zapisywanie i stosowanie wzorców internetowych” (stronie 524)
- „Tworzenie obrazków opartych na palecie z przezroczystymi kolorami i tłami” (stronie 525)
- „Kawałkowanie obrazu” (stronie 525)
- „Tworzenie i edytowanie przejść” (stronie 529)
- „Wysyłanie obrazków pocztą elektroniczną” (stronie 532)

Eksportowanie obrazków w celu publikacji w Internecie

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia eksportowanie do następujących formatów Internetowych: GIF, PNG i JPEG.

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 obrazka wyświetlonego w oknie podglądu, a także przemieszczanie za pomocą chwytu obrazka powiększonego do ponad 100% oraz dopasowywanie obrazka do okna podglądu.
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 logo. 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, 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, ikony, obrazy z tekstem 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 600.

Eksportowanie obrazków opartych na palecie

W obrazkach opartych na palecie, takich jak pliki GIF z paletą lub 8-bitowe pliki PNG, pojedyncze piksele ściśle zachowują wartości kolorów. Umożliwia to sterowanie wyświetlaniem kolorów podczas eksportowania plików. Ponadto do obrazków tego typu można wprowadzić przezroczystość, wybierając kolor z obrazka i nadając mu atrybut przezroczystości. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji „Tworzenie obrazków opartych na palecie z przezroczystymi kolorami i tłami” na stronie 525.

Aby zmienić podgląd podczas eksportowania obrazka

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksport dla** ▸ **Internet**.
2. Wykonaj co najmniej jedno zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyświetlić obiekt w pojedynczym oknie podglądu	Kliknij przycisk **Pełny podgląd**  .
Wyświetlić dwie wersje obiektu w sąsiednich oknach	Kliknij przycisk **Dwa podglądy w pionie**  .
Wyświetlić dwie wersje obiektu w oknach umieszczonych jedno nad drugim	Kliknij przycisk **Dwa podglądy w poziomie**  .
Wyświetlić cztery wersje obiektu w oddzielnych oknach	Kliknij przycisk **Cztery podglądy**  .
Dopasować rozmiar obiektu 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**  .
Przemieścić do innego obszaru obiektu	Za pomocą narzędzia **Chwyt**  przeciągnij obrazek do obszaru, który chcesz wyświetlić.
Wyświetlić obraz w jego rzeczywistym rozmiarze	Kliknij przycisk **100%**  .
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 obrazek do publikacji w Internecie

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksport dla** ▸ **Internet**.
2. W oknie dialogowym **Eksport dla Internetu** wybierz wzorzec ustawień z listy **Wzorzec** znajdującej się w prawym górnym rogu okna dialogowego.
3. W obszarze **Ustawienia** wybierz paletę koloru z listy **Paleta kolorów**.
   Ta opcja nie jest dostępna dla formatu GIF.
4. W obszarze **Zaawansowane** zaznacz pole wyboru **Osadź profil kolorów**.
5. Kliknij przycisk **Zapisz jako**.
6. Wybierz dysk i folder, w którym chcesz zapisać plik, a następnie w polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku i kliknij przycisk **Zapisz**.



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 z listy **Zapisz jako typ**.

Aby zmienić rozmiar obrazka podczas eksportowania obrazka do publikacji w Internecie

- W obszarze **Transformacja** okna dialogowego **Eksport dla Internetu** wykonaj co najmniej jedno z działań opisanych w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybrać jednostki miary obiektu	Wybierz jednostkę miary z listy **Jednostki**.
Określić wymiary obiektu	Wpisz wartości w polach **Szerokość** i **Wysokość**.
Zmienić rozmiary obiektu do wartości procentowej rozmiaru oryginalnego	Wpisz wartości w polach **Szerokość (%)** i **Wysokość (%)**.
Uniknąć zniekształceń, zachowując stały stosunek wysokości do szerokości obrazka	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj proporcje**.
Określić rozdzielczość obiektu	Wpisz wartość w polu **Rozdzielczość**.
Zachować rozmiar pliku zapisanego na dysku podczas zmiany rozdzielczości obiektu	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 obrazu	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**.
Ładować obrazek JPEG stopniowo w określonych przeglądarkach internetowych, aby przed zakończeniem ładowania obrazek był już częściowo wyświetlany	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz pole wyboru **Progresywnie**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
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**.
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 obrazków 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**.

Aby określić ustawienia kolorów dotyczące eksportowania obrazków opartych na palecie odpowiednich do publikacji w Internecie

- 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**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Określić ustawienia symulacji kolorów i wartość	W obszarze **Ustawienia** wybierz opcję symulacji kolorów z listy **Symulacja kolorów** i wprowadź wartość w polu.
Osadzić profil kolorów	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz pole wyboru **Osadź profil kolorów**.
Można również	
Załadować paletę kolorów	W obszarze **Ustawienia** kliknij strzałkę obok listy **Paleta kolorów**, a następnie kliknij polecenie **Załaduj paletę**.
Próbkować kolor i dodać go do palety	Na pasku narzędzi kliknij narzędzie **Pipeta**, a następnie kliknij punkt na obrazku, aby wybrać kolor. W obszarze **Ustawienia** 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** na palecie kliknij kolor, 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 „Tworzenie obrazków opartych na palecie z przezroczystymi kolorami i tłami” na stronie 525.

Eksportowanie i przesyłanie map bitowych do serwisu WordPress

Program Corel PHOTO-PAINTumożliwia eksportowanie projektów do obrazów w postaci map bitowych zgodnych z formatem WordPress oraz przesyłanie ich do konta WordPress bez opuszczania aplikacji.

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. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj do** ▸ **WordPress**.
2. 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 obrazków w celu publikacji w Internecie” na stronie 517.

3 Kliknij pozycję **Prześlij**.

4 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**.
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 **Nazwa pliku**.

5 Kliknij przycisk **Zapisz**.



Zapisany wzorzec można usunąć, wybierając go na liście **Wzorzec**, klikając strzałkę obok listy **Wzorzec** i klikając pozycję **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.

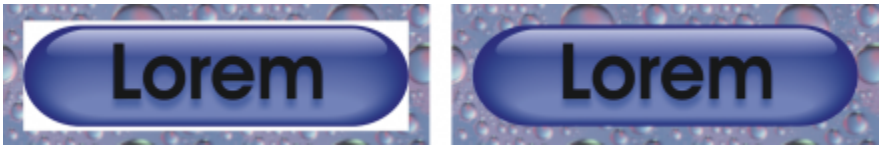
3 Kliknij przycisk **Otwórz**.

Tworzenie obrazków opartych na palecie z przezroczystymi kolorami i tłami

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia eksportowanie obrazków z paletami, takich jak pliki GIF lub 8-bitowe pliki PNG, wraz z przezroczystymi kolorami i tłami. Obrazki te, na przykład przyciski lub logo, są powszechnie stosowane na stronach internetowych z tłem kolorowym lub tłem z deseniem.

Jeżeli obrazek jest umieszczony na stronie WWW z nieprzezroczystym tłem, kolor tła obrazka jest wyświetlany na stronie jako prostokąt. Określenie przezroczystego tła obrazka sprawia, że tło obrazka zlewa się ze stroną. Przezroczyste tła obrazka pozwalają również zmieniać kolor lub deseń tła strony WWW bez konieczności zmiany tła obrazka, tak aby pasowało ono do strony.

Kolorem tła obrazka musi być jeden jednolity kolor nie używany na obrazku. Przezroczystość można zastosować również do obszaru edytowalnego lub obszaru chronionego. Więcej informacji na temat definiowania tych obszarów można znaleźć w sekcji „Maski” na stronie 297.



Można utworzyć obrazek z przezroczystym tłem przeznaczony do publikacji na stronie internetowej.

Przezroczyste tła można tworzyć również w obrazkach zapisanych w innych formatach pliku. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji „Przycinanie obrazów” na stronie 319.

Aby wyeksportować obrazek oparty na palecie 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	Na pasku narzędzi kliknij narzędzie **Pipeta**, a następnie kliknij obrazek, 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**.

Kawałkowanie obrazu

Kawałkowanie obrazków umożliwia ładowanie dużego obrazka na stronie WWW kawałek po kawałku dzięki podzieleniu go na kilka mniejszych plików. Otrzymane pliki lub kawałki mogą służyć do oglądania lub mogą być obszarami aktywnymi (z hiperłączami).

Kawałki mogą być tylko prostokątne. Aby utworzyć obszary aktywne o innych kształtach, należy użyć przejść. Więcej informacji na temat przejść można znaleźć w sekcji „Tworzenie i edytowanie przejść” na stronie 529.

Tworzenie siatek kawałków

Aby podzielić obrazek na kawałki, należy najpierw utworzyć siatkę kawałków, umieszczając na obrazku poziome i pionowe linie kawałkowania. Siatkę kawałków można utworzyć automatycznie w oparciu o położenie obiektów na obrazku lub utworzyć jednakowe kawałki w oparciu o określoną liczbę kolumn i wierszy. Siatki kawałków można również importować lub eksportować.

Siatka kawałków tworzy nakładkę w oknie obrazka. Podczas pracy z użyciem obrazka podzielonego na kawałki wciąż można korzystać z innych funkcji. Siatkę kawałków i nakładkę można również ukryć.

Nadawanie nazw kawałkom i ich eksportowanie

Po pokawałkowaniu obrazka można określić nazwę pliku. Pojedyncze kawałki mogą być również eksportowane oddzielnie do różnych formatów pliku i optymalizowane. Do tych kawałków, dla których nie określono właściwości, stosowane są ustawienia domyślne. W przypadku kawałków, dla których nie określono nazwy, nazwy tworzone są automatycznie na podstawie położenia wiersza i kolumny na siatce kawałków. Przykładowo, w podzielonym na kawałki obrazku o nazwie „banner” kawałek w pierwszym wierszu i pierwszej kolumnie otrzymuje nazwę „banner_r1c1”.

Kawałek obrazka może również funkcjonować jako przejście. Więcej informacji na temat tworzenia i edycji przejść można znaleźć w sekcji „Tworzenie i edytowanie przejść” na stronie 529.



Ten podzielony na kawałki obrazek zawiera przyciski w formie przejść i kawałki z tekstem, które zostały oddzielnie zoptymalizowane. Zielone linie oznaczają siatkę kawałków.

Czyszczenie kawałków

Po dodaniu linii kawałkowania można je przenieść lub wyczyścić. Aby usunąć część linii kawałkowania, można zaznaczyć i scalić sąsiadujące kawałki. Można również usunąć jednocześnie całą siatkę kawałków. Podczas czyszczenia linii z wielu kawałków tworzony jest jeden. W rezultacie wszystkie ustawienia zastosowane do kawałków zostają utracone; nowy, większy kawałek przyjmuje ustawienia domyślne.

Eksportowanie obrazków podzielonych na kawałki

Po pokawałkowaniu obrazek należy wyeksportować. Podczas eksportu program Corel PHOTO-PAINT tworzy folder zawierający kawałki obrazka.

Po wyeksportowaniu obrazka podzielonego na kawałki i ponownym jego otwarciu w celu wprowadzenia modyfikacji można wyeksportować tylko kawałki obrazka.

Optymalizowanie obrazków podzielonych na kawałki

Pokawałkowany obrazek można zoptymalizować z poziomu okna dokowanego Kawałki lub podczas eksportu obrazka. Na tym etapie nie można określić ustawień oddzielnie dla każdego kawałka. Można również zoptymalizować cały obrazek ze wszystkimi kawałkami i ich ustawieniami. Więcej informacji na temat optymalizacji obrazków do publikacji w Internecie można znaleźć w sekcji „Eksportowanie obrazków w celu publikacji w Internecie” na stronie 517.

Aby podzielić obrazek na kawałki

1 Kliknij narzędzie **Kawałkowanie obrazka**  .

2 Na pasku właściwości kliknij jeden z następujących przycisków, aby utworzyć siatkę kawałków:
- Przycisk **Pionowy kawałek**  — umożliwia dodanie pojedynczej linii pionowej kawałkowania przez kliknięcie obrazka.
- Przycisk **Poziomy kawałek**  — umożliwia dodanie pojedynczej linii poziomej kawałkowania przez kliknięcie obrazka.
- Przycisk **Automatyczne kawałkowanie**  — umożliwia kawałkowanie obrazka na podstawie położenia obiektów.
- Przycisk **Jednakowe kawałki**  — umożliwia dzielenie obrazka na równe kawałki przez określenie liczby wierszy i kolumn.

3 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Wybierz kawałek**  .

Jeżeli chcesz przenieść linię kawałkowania, przeciągnij ją w nowe miejsce na obrazku.

4 Kliknij kawałek obrazka.

5 W oknie dokowanym **Kawałki** wpisz następujące informacje w odniesieniu do wybranych kawałków:
- **Nazwa** — określa nazwę pliku kawałka. Jeżeli nazwa pliku nie została określona, wstawiona zostanie domyślna nazwa na podstawie nazwy pliku oryginalnego obrazka oraz kolumny i wiersza położenia kawałka.
- **URL** — pozwala wstawić hiperłącze

6 W obszarze **Format** wybierz z listy format pliku kawałka.

Jeżeli nie wybierzesz formatu pliku, kawałek obrazka jest automatycznie zapisywany w domyślnym formacie pliku.

Więcej informacji na temat eksportowania obrazków podzielonych na kawałki można znaleźć w sekcji „Aby wyeksportować obrazek podzielony na kawałki” na stronie 528.

Można również

Zoptymalizować kawałek	Zaznacz kawałek, a następnie w oknie dokowanym **Kawałki** kliknij **Zaawansowane** i dostosuj ustawienia formatu pliku.
Importować siatkę kawałków	Kliknij przycisk **Opcje**  , a następnie kliknij polecenie **Importuj siatkę kawałków**.
Eksportować siatkę kawałków, aby wykorzystać ją w innym obrazku	Kliknij przycisk **Opcje**  , a następnie kliknij polecenie **Eksportuj siatkę kawałków**.
Zapisać określone ustawienia formatu pliku jako wzorzec	Kliknij przycisk **Opcje**  , a następnie kliknij polecenie **Zapisz wzorzec**.



Chcąc zaznaczyć wiele kawałków, klikaj je, przytrzymując klawisz **Shift**.

Aby przełączyć się pomiędzy przyciskami **Poziomy kawałek** i **Pionowy kawałek**, naciśnij klawisz **Shift**.

Aby wyświetlić lub ukryć nakładkę kawałka lub siatki

- Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Siatka kawałków**.

Siatki kawałków nie można wyświetlić lub ukryć, jeśli wybrane zostało narzędzie **Kawałkowanie obrazka** . Po wybraniu narzędzia kawałkowania siatka kawałków jest wyświetlana w sposób ciągły.

Aby wyczyścić linię kawałkowania obrazka

1. Kliknij narzędzie **Kawałkowanie obrazka** .
2. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Wymaż linię** .
3. Kliknij linię, aby ją wyczyścić.

   Jeśli chcesz wyczyścić wszystkie kawałki, kliknij przycisk **Wymaż linię** na pasku właściwości.

Po wyczyszczeniu linii kawałkowania dla nowego połączonego kawałka przywracane są ustawienia domyślne. Wszystkie ustawienia zastosowane do pojedynczych kawałków zostają utracone.

Aby wyeksportować obrazek podzielony na kawałki

1. Kliknij kolejno pozycje **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.
3. W obszarze **HTML i kawałki** wybierz pozycję **Obraz i HTML** z listy **Eksportuj**.
4. Zaznacz pole wyboru **Dołącz kawałki**.
5. Kliknij przycisk **Zapisz jako**.
6. Wybierz dysk i folder, w którym chcesz zapisać pliki, a następnie w polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku i kliknij przycisk **Zapisz**.

Można również

Zastąpić istniejące kawałki obrazka	W obszarze **HTML i kawałki** zaznacz opcję **Zamień istniejące pliki**.
Wyświetlić w przeglądarce podgląd obrazka podzielonego na kawałki	Zaznacz pole wyboru **Wyświetl w przeglądarce**, aby uruchomić domyślną przeglądarkę i wyświetlić podgląd pliku z bieżącymi ustawieniami.

Jeśli opcja **Kawałki** nie jest włączona, linie kawałkowania ani żadne ustawienia przypisane w oknie dokowanym **Kawałki** nie zostaną zastosowane do eksportowanego obrazka. Jeśli linie kawałkowania i ustawienia nie mają być stosowane, z listy **Zapisz jako** można wybrać format pliku, który ma zostać zastosowany do całego obrazka.

Jeżeli wcześniej użyta nazwa nie jest przystosowana do publikacji w Internecie, zostanie ona automatycznie poprawiona podczas eksportu. Jeżeli nazwa pliku została przypadkowo zduplikowana, to również zostanie automatycznie poprawiona.

Jeśli eksportowane mają być tylko kawałki obrazka, zaznacz opcję **Tylko obraz**.

Tworzenie i edytowanie przejść

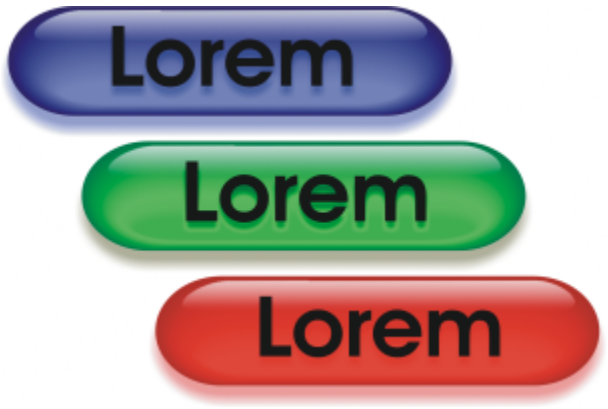
Przejście jest interakcyjnym obrazkiem, który zmienia swój wygląd po kliknięciu lub wskazaniu go wskaźnikiem myszy. Kliknięcie przycisku może np. spowodować zmianę jego koloru, a wskazanie go wskaźnikiem myszy — wyświetlenie tekstu. Przejścia są często wykorzystywane na stronach WWW jako przyciski nawigacyjne.

Tworzenie przejść

Przejścia są tworzone z wykorzystaniem obiektów, takich jak kształty, pociągnięcia pędzla lub tekst. Można użyć pojedynczego obiektu lub grupy obiektów, jak np. elipsa z tekstem. Przejścia mają następujące stany:

- **Normalny** — wyświetla domyślny stan,
- **Po najechaniu** — włączany po wskazaniu przejścia wskaźnikiem myszy,
- **Naciśnięty** — włączany po kliknięciu przejścia.

Każdy stan składa się z jednego lub wielu obiektów.



Trzy stany przejścia: normalny, po najechaniu i naciśnięty

Edytowanie obiektów przejść

Stany przejścia można edytować, dodając, modyfikując lub usuwając obiekty w każdym stanie. Podczas tworzenia przejścia obiekty oryginalne są kopiowane jako stan „normalny", „po najechaniu" i „naciśnięty". Dodanie obiektu do stanu przejścia powoduje dodanie obiektu do wszystkich stanów. Jednak dowolne zmiany obiektu stosowane są tylko do bieżącego stanu. Można również usunąć obiekty z bieżącego stanu.

Jeśli przejście ma zostać utworzone z wykorzystaniem obszaru edytowalnego lub tła, należy przekształcić je najpierw w obiekty. Więcej informacji na temat definiowania obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Maski" na stronie 297.

Podczas tworzenia przejścia obrazek jest kawałkowany, a przejście staje się kawałkiem. Więcej informacji na temat pracy z kawałkami obrazków oraz na temat eksportowania i optymalizowania pokawałkowanych obrazków można znaleźć w sekcji „Kawałkowanie obrazu" na stronie 525.

Aby utworzyć przejście

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Łącza i przejścia**.
2. Zaznacz obiekt.
3. W oknie dokowanym **Przejścia** kliknij przycisk **Utwórz przejście z obiektu** .
4. Wybierz jeden z poniższych stanów przejścia z listy **Stany**:
   - **Normalny**
   - **Po najechaniu**

- **Naciśnięty**

5 Poddaj edycji wybrany stan przejścia, dodając, usuwając lub modyfikując obiekty.

6 Kliknij przycisk **Zastosuj zmiany** .

Każdy stan zachowuje obiekty składowe, tak więc można kontynuować edycję przejścia.

Można również

Usunąć przejście	W oknie dokowanym **Przejścia** kliknij przycisk **Usuń przejście** .
Zmodyfikować istniejące przejście	W oknie dokowanym **Przejścia** kliknij przycisk **Edytuj przejście** .

W oknie dokowanym **Obiekty** obiekty przejścia są wyróżnione i zgrupowane, a po prawej stronie obok ich nazwy znajduje się ikona **Obiekt przejścia** . Ikona **Tekstowy obiekt przejścia** A wskazuje, że obiekt przejścia jest tekstem.

Nie można eksportować pokrywających się przejść. Przejście należy przenieść, tak aby nie pokrywało się z innym obiektem przejścia.

Na początek można zaznaczyć pojedynczy obiekt, a następnie dodawać inne obiekty, aby zmienić wygląd przejścia.

Aby edytować przejście

1 W oknie dokowanym **Obiekty** wybierz żądane przejście.
Obiekty przejścia są wyświetlane z ikoną **Obiekt przejścia** obok nazwy.

2 W oknie dokowanym **Przejścia** kliknij strzałkę obok pozycji **Ustawienia przejścia** i wybierz pozycję **Edytuj przejście**.

3 Wybierz jeden z poniższych stanów przejścia z listy **Stany**:
- **Normalny**
- **Po najechaniu**
- **Naciśnięty**

4 Poddaj edycji stan przejścia, dodając, usuwając i modyfikując obiekty.

5 Kliknij strzałkę obok pozycji **Ustawienia przejścia** i kliknij przycisk **Zakończ edycję przejścia**.

Można również

Przywrócić stan do bieżącego stanu Normalny, tak aby możliwe było ponowne rozpoczęcie pracy	W oknie dokowanym **Przejścia** kliknij przycisk **Zresetuj**.
Przywrócić wszystkie stany obiektów w przejściu do prostych obiektów	Kliknij strzałkę obok **Ustawienia przejścia** i wybierz pozycję **Wyodrębnij obiekty przejścia**.

Podczas wyodrębniania z przejścia prostych obiektów, obiektom składowym automatycznie nadawane są nazwy.

Nie ma możliwości jednoczesnej edycji dwóch przejść.

Przejście można edytować klikając je dwukrotnie w oknie obrazka.

Aby edytować przejście, można również kliknąć przycisk **Edytuj przejście** w oknie dokowanym **Przejścia**.

Aby dodać obiekt do przejścia

1 W oknie dokowanym **Przejścia** wybierz jeden z poniższych stanów przejścia z listy **Stany**.
- **Normalny**
- **Po najechaniu**
- **Naciśnięty**

2 W przyborniku kliknij narzędzie kształtu.

3 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka, aby utworzyć kształt.

Obiekt jest dodawany do wszystkich stanów przejścia.

Można również

Dodać pociągnięcia pędzla	W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** i przeciągając narzędziem w oknie obrazka, utwórz pociągnięcie pędzla.
Dodać tekst	Kliknij narzędzie **Tekst** A, kliknij w obrębie okna obrazka i wpisz tekst.

Więcej informacji na temat dodawania kształtów i pociągnięć pędzla można znaleźć w sekcji „Tworzenie obiektów” na stronie 436. Więcej informacji na temat dodawania tekstu można znaleźć w sekcji „Dodawanie i zaznaczanie tekstu” na stronie 473.

Obiekty można również tworzyć z tła obrazka i obszarów edytowalnych. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji „Tworzenie obiektów” na stronie 436.

Domyślnie wszystkie pociągnięcia pędzla są dodawane do obiektu aktywnego. Obiekt można również utworzyć, klikając przycisk **Nowy obiekt** w oknie dokowanym **Obiekty**. Jeśli inspektor okna dokowanego **Obiekty** nie jest otwarty, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**.

Aby zmodyfikować obiekt w bieżącym stanie przejścia

1 W oknie dokowanym **Przejścia** wybierz jeden z poniższych stanów przejścia z listy **Stany**.
- **Normalny**
- **Po najechaniu**
- **Naciśnięty**

2 W oknie dokowanym **Obiekty** zaznacz obiekt, który chcesz zmodyfikować.

Jeśli inspektor okna dokowanego **Obiekty** nie jest otwarty, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Obiekty**.

3 Zmodyfikuj obiekt.

Zmiany będą zastosowane tylko do obiektu w bieżącym stanie.

Więcej informacji na temat zmieniania obiektów można znaleźć w sekcjach „Praca z obiektami” na stronie 435 i „Modyfikowanie obiektów” na stronie 455.

Można również malować tekst lub zmieniać kolor, wypełnienie i formatowanie. Więcej informacji na temat modyfikowania tekstu można znaleźć w sekcji „Tworzenie i formatowanie tekstu” na stronie 473.

Przejście może wyświetlać inny tekst dla każdego ze stanów. Aby edytować tekst w przejściu, kliknij narzędzie **Tekst** A, wskaż tekst i gdy wskaźnik zamieni się na kursor, zaznacz tekst. Wpisz nowy tekst, aby zastąpić bieżący.

Aby usunąć obiekt z bieżącego stanu przejścia

1 W oknie dokowanym **Przejścia** wybierz jeden z poniższych stanów przejścia z listy **Stany**.
- **Normalny**
- **Po najechaniu**
- **Naciśnięty**

2 W oknie dokowanym **Obiekty** zaznacz obiekt, który chcesz usunąć.

3 Kliknij dwukrotnie narzędzie **Gumka** .

Obiekt jest usuwany tylko z bieżącego stanu.

Jeżeli do usunięcia obiektu wykorzystany zostanie klawisz **Delete**, obiekt będzie usunięty z wszystkich stanów przejścia.

Wysyłanie obrazków pocztą elektroniczną

Po utworzeniu lub otwarciu obrazka w programie Corel PHOTO-PAINT można go wysłać pocztą elektroniczną jako załącznik, korzystając z programu pocztowego. Jeśli jednak obrazek nie został zapisany, pojawi się monit o zapisanie obrazka przed wysłaniem go pocztą elektroniczną. Ponadto musi być zainstalowana aplikacja obsługująca pocztę elektroniczną. Jeśli tak nie jest, uruchomiony zostanie kreator połączenia internetowego lub konfigurowania poczty elektronicznej.

Aby wysłać obrazek pocztą elektroniczną

- Kliknij kolejno **Plik** ▸ **Wyślij**.

Drukowanie

Podstawy drukowania **535**

Przygotowywanie plików dla dostawców usług drukowania **545**

Corel PHOTO-PAINT™ 2024

Podstawy drukowania

Corel PHOTO-PAINT udostępnia szeroką gamę opcji dotyczących drukowania prac.

Niniejsza sekcja zawiera następujące tematy:

- „Drukowanie pracy” (stronie 535)
- „Określanie układu zadań drukowania” (stronie 536)
- „Podgląd zadań drukowania” (stronie 537)
- „Style drukowania” (stronie 538)
- „Precyzyjne regulowanie parametrów zadań drukowania” (stronie 539)
- „Dokładne odwzorowywanie kolorów” (stronie 540)
- „Drukowanie na drukarce postscriptowej” (stronie 542)
- „Podsumowania analizy wstępnej” (stronie 543)

Drukowanie pracy

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia wydrukowanie jednej lub wielu kopii tego samego rysunku. Można określić, czy wydrukowany ma zostać bieżący obrazek, czy określone obrazki. Przed wydrukowaniem obrazka można określić właściwości drukarki, m. in. rozmiar papieru i opcje urządzenia.

Aby ustawić właściwości drukarki

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ogólne**.
3. W obszarze **Miejsce docelowe** z listy **Drukarka** wybierz drukarkę.
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. W obszarze **Miejsce docelowe** z listy **Drukarka** wybierz drukarkę.

4 W obszarze **Miejsce docelowe** na liście **Orientacja** wybierz rozmiar strony i opcje orientacji.

5 W obszarze **Kopie** wpisz wartość w polu **Liczba kopii**.
Jeśli kopie mają być posortowane, zaznacz pole wyboru **Sortuj**.

6 W obszarze **Zakres drukowania** wybierz jedną z następujących opcji:
- **Bieżący dokument** — drukuje aktywny rysunek.
- **Bieżąca strona** — drukuje aktywną stronę
- **Strony** — drukuje określone strony.
- **Dokumenty** — drukuje określone dokumenty.
- **Zaznaczenie** — drukuje zaznaczone obiekty.

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	W obszarze **Miejsce docelowe** wybierz pozycję **Dopasuj do orientacji** z listy **Orientacja**.
Zastosować domyślny rozmiar strony w drukarce	W obszarze **Miejsce docelowe** 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 **Położenie i rozmiar obrazka** 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 546.

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** ▸ **Podgląd wydruku**.

  Aby zamknąć podgląd wydruku, kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zamknij podgląd wydruku**.



Podgląd zadania drukowania można uzyskać szybko w oknie dialogowym **Drukuj**, klikając kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**, a następnie przycisk **Podgląd w miniaturze**  .

Aby powiększyć stronę podglądu

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Podgląd wydruku**.
2. Kliknij narzędzie **Powiększenie**  w przyborniku i zaznacz obszarmarkizą.

Aby wyświetlić podgląd wyciągów barwnych

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Podgląd wydruku**.
2. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Włącz wyciągi barwne**  .



Podgląd pełnokolorowy jest dostępny po kliknięciu kolejno **Widok** ▸ **Podgląd wyciągów barwnych** ▸ **Pełnokolorowy**.

Poszczególne wyciągi barwne można wyświetlić, klikając karty na dole okna aplikacji.

Aby 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, klikając przycisk **Dodaj ustawienia analizy wstępnej** 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 — Corel PHOTO-PAINT**
   - **Przeglądaj**

Aby utworzyć styl drukowania

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ogólne**.
3. Ustaw opcje drukowania.
4. Click **Save as**.
5. Wskaż folder, w którym chcesz zapisać styl drukowania.
6. Wpisz nazwę stylu w polu **Nazwa pliku**.



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 wydruku**.
2. Wybierz styl drukowania z listy **Styl drukowania**.

3 Zmień wybrane opcje drukowania.

4 Click **Save as**.

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 wydruku**.

2 Wybierz styl drukowania.

3 Kliknij przycisk **Usuń styl drukowania** ___.

Precyzyjne regulowanie parametrów zadań drukowania

Czas wydruku można skrócić, określając zgodność sterownika dla urządzenia drukującego innego niż PostScript. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Dokładne odwzorowywanie kolorów” na stronie 540.

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.

Aby zmniejszyć wielkość pliku, można zmniejszyć rozdzielczość obrazków. Ponieważ obrazki składają się z pikseli, po zmniejszeniu rozdzielczości obrazka liczba pikseli na linię spada, co z kolei powoduje zmniejszenie wielkości pliku.

Aby określić ustawienia zgodności sterownika

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Globalne**.

2 Kliknij **Drukowanie**, a następnie **Zgodność sterownika**.

3 Wybierz niepostscriptowe urządzenie drukujące z listy **Drukarka**.

4 Zaznacz pola wyboru odpowiadające ustawieniom, które chcesz określić.

Aby wybrać wielkość progową i piksele nakładające się

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **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 zmniejszyć rozdzielczość obrazków

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**

Dokładne odwzorowywanie kolorów

Program Corel PHOTO-PAINT 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 oknie dokowanym **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 wybierania profili kolorów urządzenia drukującego można znaleźć w sekcji „Zarządzanie kolorami dla potrzeb druku” na stronie 263.

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**.

W jaki sposób	W oknie dialogowym Drukuj
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 Corel PHOTO-PAINT.
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**:
   - Corel PHOTO-PAINT — 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 oknie dokowanym **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 również wybrać plik z opisem urządzenia postscriptowego (PPD). Plik opisu drukarki postscriptowej opisuje możliwości i funkcje drukarki postscriptowej i jest dostępny u producenta danej drukarki.

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. Można określić maksymalną liczbę czcionek rastrowych, którą może zawierać zadanie drukowania.

Aby wybrać plik PostScript Printer Description (PPD)

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.

2 Kliknij kartę **Ogólne**.

3 W obszarze **Miejsce docelowe** z listy **Drukarka** wybierz drukarkę postscriptową.

4 Zaznacz pole wyboru **Użyj PPD**.

5 Wybierz folder, w którym znajduje się plik.

6 Kliknij dwukrotnie nazwę pliku.

Aby drukować na urządzeniu postscriptowym

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.

2 Kliknij kartę **Ogólne**.

3 W obszarze **Miejsce docelowe** z listy **Drukarka** wybierz drukarkę postscriptową.

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” na stronie 545.

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**.



Sprawdzanie pasmowania wypełnień tonalnych jest możliwe tylko w przypadku wypełnień liniowych.

Aby ustawić opcje ostrzeżeń o wyciągach barwnych i o czcionkach

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Globalne**.

2 W lewym oknie wyświetlonego okna dialogowego kliknij **Drukowanie**.

3 Kliknij kartę **Styl drukowania**.

4 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**

5 Z listy **Wiele czcionek (Analiza wstępna):** wybierz liczbę.

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 538.
- Informacje na temat sprawdzania zagadnień związanych z publikowaniem pliku PDF można znaleźć w sekcji „Aby wyświetlić podsumowanie analizy wstępnej dla pliku PDF” na stronie 566.



Przygotowywanie plików dla dostawców usług drukowania

W programie Corel PHOTO-PAINT można przygotować zadanie drukowania, które zostanie przekazane firmie poligraficznej.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Przygotowywanie zadań drukowania dla firmy poligraficznej” (stronie 545)
- „Układy rozmieszczenia” (stronie 546)
- „Znaczniki drukarskie” (stronie 548)
- „Wyciągi barwne” (stronie 550)
- „Redukcja kolorów i nadrukowywanie” (stronie 552)
- „Drukuj pełnokolorowe” (stronie 552)
- „Drukuj na kliszy” (stronie 553)
- „Drukowanie płótna” (stronie 553)
- „Współpraca z firmą poligraficzną” (stronie 554)

Przygotowywanie zadań drukowania dla firmy poligraficznej

Można wydrukować obrazek 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.

Więcej informacji na temat drukowania komercyjnego można znaleźć w sekcji „Współpraca z firmą poligraficzną” na stronie 554.

Aby drukować do pliku

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ogólne**.
3. W obszarze **Miejsce docelowe**, Zaznacz pole wyboru **Drukuj do pliku** i wybierz jedną z następujących opcji na liście:
   - **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.
4. Kliknij przycisk **Drukuj**.
5. Wybierz jedną z następujących pozycji z listy **Zapisz jako typ**:
   - **Plik wydruku** — zapisuje plik w formacie PRN.

- **Plik PostScript** — zapisuje plik w formacie PS.

6 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

7 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

8 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** ▸ **Drukuj**.

2 Kliknij kartę **Układ**.

3 Wybierz układ rozmieszczenia z pola listy **Układy rozmieszczenia**.



Wybrany układ nie wpływa na wygląd pierwotnego dokumentu, a tylko na sposób jego drukowania.

Aby edytować układ rozmieszczenia

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.

2 Kliknij kartę **Układ**.

3 Wybierz układ rozmieszczenia z pola listy **Układy rozmieszczenia**.

4 Kliknij przycisk **Edytuj**.

5 Zmodyfikuj ustawienia układu rozmieszczenia.

6 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz układ rozmieszczenia**.

7 Wpisz nazwę układu rozmieszczenia w polu **Zapisz jako**.

When editing an imposition layout, you should save it with a new name; otherwise the settings for a preset imposition layout will be overwritten.

Aby wybrać metodę kompletowania

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Podgląd wydruku**.
2. Kliknij narzędzie **Układ rozmieszczenia** .
3. Wybierz pozycję **Edytuj podstawowe ustawienia** z listy **Co edytować** na pasku właściwości.
4. Wpisz wartości w polach **Strony w pionie/poziomie**.
   Aby uzyskać wydruk dwustronny, kliknij przycisk **Jednostronny/Dwustronny** .
5. Z listy **Tryb kompletowania** wybierz jedną z następujących pozycji:
   - **Kompletowanie kartkowe** — 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.

Kliknięcie opcji **Układ jednostronny/dwustronny** przy drukowaniu dwustronnym na urządzeniu nieobsługującym druku dwustronnego powoduje, że kreator automatycznie wyświetli wskazówki, w jaki sposób należy wkładać papier do drukarki, aby uzyskać wydruk na obu stronach kartki.

Aby rozmieścić strony

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Podgląd wydruku**.
2. Kliknij narzędzie **Układ rozmieszczenia** .
3. Wybierz pozycję **Edytuj położenie stron** z listy **Co edytować** na pasku właściwości.
4. Kliknij jeden z następujących przycisków:
   - **Inteligentne autoporządkowanie** — automatycznie układa strony na podpisie.
   - **Sekwencyjne autoporządkowanie** — układa strony od lewej do prawej i od góry do dołu.
   - **Klonowane autoporządkowanie** — umieszcza stronę roboczą w każdej ramce strony do wydrukowania.

   Aby samodzielnie zmienić numerację stron, kliknij stronę i określ jej numer w polu **Numer kolejny Strony**.
5. Wybierz kąt z pola listy **Obrót strony**.

Aby edytować rowki

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Podgląd wydruku**.
2. Kliknij narzędzie **Układ rozmieszczenia** .
3. Wybierz **Edycja rowków i wykańczanie** z listy **Co edytować** na pasku właściwości.
4. Kliknij jeden z następujących przycisków:
   - **Automatyczne szerokości rowków** — rowki mają taki rozmiar, że strony dokumentu zajmują całą dostępną przestrzeń w układzie.

- **Jednakowe rowki** — umożliwia ustawienie równych w pionie i w poziomie rowków.

5 Kliknij jeden z następujących przycisków:
- **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 rowka**.

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** ▸ **Podgląd wydruku**.
2 Kliknij narzędzie **Układ rozmieszczenia**.
3 Wybierz pozycję **Edytuj marginesy** z listy **Co edytować** na pasku właściwości.
4 Kliknij jeden z następujących przycisków:
- **Automat. marginesy** — ustawia marginesy automatycznie.
- **Równe marginesy** — pozwala na zrównanie prawego i lewego marginesu oraz dolnego z górnym.

W przypadku kliknięcia przycisku **Równe marginesy** konieczne będzie zdefiniowanie wartości w polach **Lewy/górny margines**.

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 i zginania mogą służyć jako prowadnice podczas przycinania papieru do odpowiedniego formatu. Jeśli na jednym arkuszu drukowanych jest kilka stron (np. dwa wiersze i dwie kolumny), znaczniki cięcia/zginania można dodać na zewnętrznych krawędziach strony, co gwarantuje usunięcie wszystkich znaczników w procesie cięcia arkusza, choć można też dodać je do każdego wiersza i każdej kolumny. Ustawienie znaczników cięcia/zginania gwarantuje pojawienie się ich na każdej płycie z wyciągiem pliku w formacie CMYK.
- **Margines na spad** — określa odległość drukowania obrazka poza znacznikami cięcia. Korzystając ze spadu w celu rozszerzenia zadania drukowania do samej krawędzi arkusza, należy ustalić margines na spad. Należy pamiętać, że korzystanie ze spadu wymaga użycia papieru o formacie większym od docelowego, oraz że obszar obrazka musi wykraczać poza krawędź docelowej strony dokumentu.
- **Pasery** — ułatwiają rozmieszczanie poszczególnych klisz w celu sprawdzenia poprawności kolorów lub przed wykonaniem płyt drukarskich w procesie druku wielobarwnego. Są one drukowane na każdym arkuszu wyciągu barwnego.
- **Paski kalibracji kolorów** — są skalami kolorów drukowanymi na każdym arkuszu wyciągu barwnego w celu zapewnienia dokładnej reprodukcji kolorów. Aby paski kalibracji były widoczne na wydruku, rozmiar papieru musi być większy od rozmiaru strony drukowanego dokumentu.
- **Skala densytometryczna** — 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 i zginania

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
3. W polu **Znaki zakończenia** zaznacz pole wyboru **Znaczniki cięcia/zginania**.

   Aby wydrukować wszystkie zewnętrzne znaczniki cięcia/zginania, usuń zaznaczenie pola wyboru **Tylko zewnętrzne**.



Aby znaczniki cięcia i zginania znalazły się na wydruku, rozmiar papieru musi być większy od rozmiaru strony drukowanego obrazka o więcej niż centymetr z każdej strony.



Informacje na temat ustawiania znaczników cięcia i zginania można znaleźć w sekcji „Aby edytować rowki” na stronie 547.

Aby drukować pełnokolorowe znaczniki cięcia i zginania

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Globalne**.
2. Kliknij **Drukuj**.
3. Kliknij kartę **Styl drukowania**.
4. 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, 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** ▸ **Podgląd wydruku**.
2. Kliknij narzędzie **Rozmieszczenie znaczników**  .
3. Kliknij przycisk **Automatyczne pozycjonowanie ramki znaczników**  na pasku właściwości.
4. Wpisz odpowiednie wartości w polach **Ramka rozmieszczenia znaczników**.



Położenie znaczników drukarskich można również zmienić, klikając ich ikony w oknie podglądu wydruku i przeciągając prostokąt ograniczający.

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 222.

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.

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** w obszarze **Opcje**. 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 Corel PHOTO-PAINT, 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. W obszarze **Opcje** kliknij **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).

Przed rozpoczęciem drukowania można określić, czy mają zostać zachowane ustawienia nadrukowywania, wybierając nadrukowywanie określonych wyciągów barwnych, określić kolejność ich drukowania, a także określić, czy nadrukowywaniu ma podlegać grafika, tekst czy oba te elementy.

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. W obszarze **Opcje** kliknij **Zaawansowane**.
6. Wybierz wyciąg barwny z pola listy **Technologia rasteryzacji**.
7. W kolumnie **Nadrukowanie** kliknij jedną lub obie z następujących ikon:
   - **Nadrukuj grafikę**
   - **Nadrukuj tekst** A

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**.

Drukuj pełnokolorowe

Obraz pełnokolorowy można wydrukować, łącząc wszystkie kolory, tekst i obiekty na jednym arkuszu w celu sprawdzenia. W obrazie pełnokolorowym tony ciągłe są symulowane przez punkty rastra wydrukowane wierszami. Wybranie wyższej liczby linii na cal (lpi) zmniejsza rozmiar punktów rasta i odstęp między nimi, podnosząc jakość rezultatu.

Aby wydrukować obraz pełnokolorowy

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Kolor**.
3. Włącz opcję **Pełnokolorowy**.
4. Włącz jedną z następujących opcji:

- **Obraz próbny kolorów** — stosuje ustawienia obrazu próbnego kolorów do dokumentu
- **Kolor dokumentu** — stosuje ustawienia koloru dokumentu

W przypadku drukarki postscriptowej można wybrać jedną z opcji dostępnych na liście **Przekształcenia kolorów**:

- **Corel PHOTO-PAINT** — przekształcenia kolorów są wykonywane w programie
- (wybrana drukarka) — przekształcenia kolorów są wykonywane w wybranej drukarce (ta opcja jest dostępna w przypadku drukarek postscriptowych)

5 Wybierz model kolorów z listy **Wyprowadzaj kolory**.

Ta opcja umożliwia połączenie wszystkich kolorów zawartych w dokumencie w jeden model koloru przeznaczony do drukowania.

6 Wybrać profil koloru z przeznaczeniem do poprawiania kolorów podczas drukowania za pomocą określonej drukarki z pola listy **Profile kolorów**.

7 Wybrać odwzorowanie kolorów odpowiadające ostatecznej formie realizacji obrazka z pola listy **Odwzorowanie kolorów**.

Więcej informacji na temat odwzorowań kolorów można znaleźć w sekcji „Co to jest odwzorowanie kolorów?” na stronie 250.

8 Kliknij kartę **Pełnokolorowy**.

9 Wybierz proporcje linii i ekranu z pola listy **Gęstość linii rastra**.

10 Kliknij przycisk **Zastosuj**.

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**.

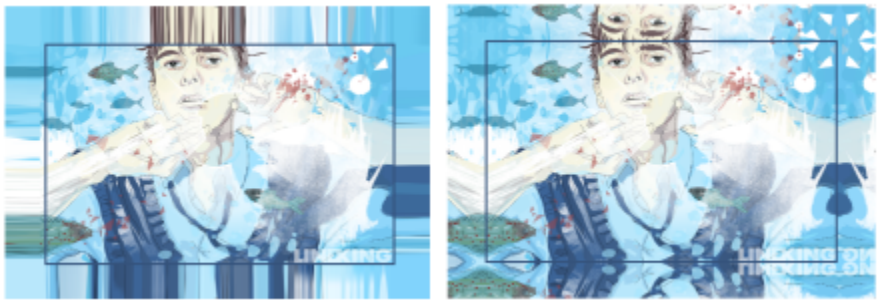
Drukowanie płótna

Okno dokowane **przygotowanie płótna** umożliwia przygotowanie zdjęć i obrazów do drukowania na płótnie w trzech krokach. Zmieniając rozmiar obrazu, precyzyjnie go dostrajając i rozciągając, można uzyskać idealną kompozycję reprodukcji.

Najpierw należy określić rozmiar wydruku, odpowiednio zmieniając rozmiar obrazu. Aby uzyskać jak najlepsze rezultaty, należy najpierw określić mniejszy wymiar. Jeśli na przykład końcowy wydruk ma mieć wymiary 8 x 10 cali oraz orientację poziomą, należy najpierw ustawić wysokość obrazu wynoszącą 8 cali. Wartość szerokości można pozostawić bez zmian.

Następnie należy dostroić rozmiar wydruku, przycinając obraz. Można określić dokładną wysokość lub szerokość, a następnie dostosować rozmiar w oknie obrazu. W przypadku wydruku na płótnie i rozpinania obrazu na ramie przycięty obraz będzie stanowił powierzchnię reprodukcji.

Następnie należy określić zakres rozciągnięcia, aby umożliwić wydrukowanie obrazu na płótnie i rozpięcie go na ramie bez utraty istotnych detali. Rozciąganie powoduje skopiowanie pikseli z brzegów obrazu i naniesienie ich wokół obrazu. Obraz można rozciągnąć przez rozciągnięcie lub lustrzane odbicie krawędzi. Rozciągnięte obszary będą wyglądały jak owinięte wokół ramy na końcowym wydruku.



Rozciąganie krawędzi obrazu (po lewej) i tworzenie lustrzanego odbicia krawędzi obrazu (po prawej). Rozciągnięte obszary, znajdujące się poza prostokątnym obszarem, będą wyglądały jak owinięte wokół ramy na końcowym wydruku. (Autor ilustracji: Dmitri Demidenko)

Aby przygotować obraz do drukowania na płótnie

1. Kliknij **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Przygotowanie płótna**.
2. Kliknij przycisk **Zmień rozmiar obrazu z zachowaniem proporcji** .
3. W obszarze **Zmiana rozmiaru z zachowaniem proporcji** wpisz żądaną wartość w polu **Szerokość** lub **Wysokość**, a następnie kliknij przycisk **Zmień rozmiar**.
   Wartości w innych polach zostaną dostosowane automatycznie, a w obszarze **Bieżący obraz** zostaną wyświetlone nowe wymiary obrazu.
4. Kliknij przycisk **Przytnij obraz** i wpisz dokładne żądane wartości szerokości i wysokości w polach **Szerokość** i **Wysokość**. Na obszarze do przycięcia pojawi się czerwona nakładka.
   W razie potrzeby kliknij przycisk **Dostosuj obraz** i przesuń nakładkę przycięcia tak, aby objęła elementy obrazu, które chcesz zachować.
5. Kliknij przycisk **Przytnij**.
6. Kliknij przycisk **Rozciągnij obraz** , a następnie w obszarze **Rozciąganie** kliknij jeden z następujących przycisków:
   - **Rozciągnij krawędź obrazu** — aby krawędzie obrazu wyglądały na rozciągnięte;
   - **Utwórz lustrzane odbicie obrazu we wszystkich kierunkach** — aby wkleić lustrzane odbicie krawędzi obrazu wokół obrazu.
7. Wpisz wartość w polu **Głębokość**, a następnie kliknij przycisk **Zastosuj**.

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.

Formaty plików

Eksportowanie do formatu PDF **559**

Praca z aplikacjami biurowymi **569**

Pliki aparatu RAW **571**

Obsługiwane formaty plików **579**



Eksportowanie do formatu PDF

Format PDF został zaprojektowany z myślą o zachowaniu krojów czcionek, obrazków, grafiki i formatowania nadanego dokumentowi w oryginalnej aplikacji. W pojedynczym pliku PDF można zapisywać wiele obrazków, tworząc mały album fotograficzny, który można wysłać znajomym.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Eksportowanie do formatu PDF” (stronie 559)
- „Hiperłącza PDF, zakładki i miniatury” (stronie 561)
- „Zmniejszanie rozmiaru pliku PDF” (stronie 562)
- „Kodowanie plików PDF” (stronie 563)
- „Opcje zarządzania kolorami pliku PDF” (stronie 563)
- „Opcje zabezpieczania pliku PDF” (stronie 564)
- „Optymalizowanie plików PDF” (stronie 566)
- „Podsumowania analizy wstępnej pliku PDF” (stronie 566)
- „Przygotowywanie plików PDF dla firmy poligraficznej” (stronie 567)

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.

Eksportując dokument jako plik PDF, można wybrać jeden z kilku wzorców PDF, stosujących określone ustawienia. Dzięki wzorcowi **Internet** można utworzyć plik PDF przeznaczony do wyświetlania online.

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 564.

Aby wyeksportować dokument w formacie PDF

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF.**
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Nazwa pliku** 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 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** — umożliwia stosowanie kompresji LZW i dołączanie hiperłączy, zakładek i miniatur. Ten styl wyświetla plik PDF ze wszystkimi obrazkami w pełnej rozdzielczości oraz hiperłączami, aby można było modyfikować go 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 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 pozwala na szybsze wyświetlanie plików oraz umożliwia stosowanie kompresji map bitowych JPEG i hiperłączy.

5 Kliknij przycisk **Ustawienia**.

Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.

6 W obszarze **Zakres eksportu** wybierz jedną z następujących opcji:

- **Bieżący dokument** — eksportuje aktywny dokument
- **Dokumenty** — eksportuje określone dokumenty.
- **Zaznaczenie** — eksportuje zaznaczone obiekty.
- **Bieżąca ramka** — eksportuje wybraną ramkę.
- **Ramki** — eksportuje tylko określone ramki.

7 Kliknij przycisk **OK**.

8 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby wyeksportować wiele dokumentów jako jeden plik PDF

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.

2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.

Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.

5 Na karcie **Ogólne** zaznacz opcję **Dokumenty** dostępną w obszarze **Zakres eksportu**.

6 Zaznacz pole wyboru w przypadku każdego dokumentu, który chcesz zapisać.

7 Kliknij przycisk **OK**.

8 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby utworzyć wzorzec PDF

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.

2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
5 Określ ustawienia w oknie dialogowym **Ustawienia PDF**.
6 Kliknij kartę **Ogólne**.
7 Kliknij przycisk **dodawania wzorca PDF** + znajdujący się obok 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** — obok listy **Wzorzec PDF**.

Aby edytować wzorzec PDF

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.
2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
5 Określ ustawienia w oknie dialogowym **Ustawienia PDF**.
6 Kliknij kartę **Ogólne**.
7 Kliknij przycisk **dodawania wzorca PDF** + znajdujący się obok 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.

Aby dołączyć hiperłącza, zakładki i miniatury do plików PDF

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.
2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
5 Kliknij kartę **Dokument**.
6 Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru w obszarze **Zakładki**:
- **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**.

Zmniejszanie rozmiaru pliku PDF

Aby zmniejszyć rozmiar pliku PDF, można przeprowadzić kompresję map bitowych. 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 redukowania rozmiaru pliku jest zmniejszenie rozdzielczości określane niezależnie dla kolorowych map bitowych, map bitowych w skali szarości oraz monochromatycznych.

Aby ustawić kompresję map bitowych w pliku PDF

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.

2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.

5 Kliknij kartę **Obiekty**.

6 Wybierz jedną z następujących pozycji z listy **Typ kompresji**:
- **Brak**
- **LZW**
- **JPEG**
- **ZIP**
- **JP2**

7 Kliknij przycisk **OK**.

8 Kliknij przycisk **Zapisz**.



Opcja **JP2** (JPEG 2000) jest dostępna wyłącznie w programach Adobe Acrobat 6.0, Adobe Acrobat 8.0 i Adobe Acrobat 9.0.



Wybór kompresji **JPEG** umożliwia określenie jakości kompresji poprzez przeciąganie suwaka **Jakość JPEG**.

Aby zmniejszyć rozdzielczość map bitowych w pliku PDF

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.

2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
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**.



Zmniejszanie rozdzielczości obrazów kolorowych, w skali szarości lub monochromatycznych w postaci map bitowych jest skuteczne jedynie w przypadku, gdy rzeczywista rozdzielczość mapy bitowej jest wyższa niż wartość podana w obszarze **Zmniejszanie rozdzielczości map bitowych**.

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 kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.

2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
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**.

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 kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.

2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.

Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.

5 Kliknij kartę **Kolor**.

6 Zaznacz opcję **Użyj ustawień kolorów 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 **Użyj ustawień obrazu próbnego kolorów**.
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**.

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 566.

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 ustawić uprawnienia do pliku PDF

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.

2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
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 566.

Aby ustawić hasło użytkownika dla pliku PDF

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.

2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
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 Corel PHOTO-PAINT 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 564.

Aby wybrać opcję zgodności

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Ustawienia**.
   Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
5. Kliknij kartę **Ogólne**.
6. Z listy **Zgodność** wybierz opcję zgodności.

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 kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Ustawienia**.
   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.

   Można ograniczyć zakres kwestii sprawdzanych podczas analizy wstępnej, klikając kolejno kartę **Analiza wstępna**, przycisk **Ustawienia** i w oknie dialogowym **Ustawienia analizy wstępnej** usunąć zaznaczenia pól wyboru obok elementów, które powinny zostać wyłączone z analizy.

Można zapisać ustawienia, klikając przycisk **Dodaj ustawienia analizy wstępnej** i wpisując nazwę w polu **Zapisz styl analizy wstępnej jako**.

Przygotowywanie plików PDF dla firmy poligraficznej

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. Korzystając ze spadu w celu rozszerzenia wydruku do samej krawędzi arkusza, należy ustalić margines na spad.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 do 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 dołączyć znaczniki drukarskie do pliku PDF

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Ustawienia**.
   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 Corel PHOTO-PAINT jest w wysokim stopniu zgodny z aplikacjami biurowymi, takimi jak Microsoft Word i WordPerfect Office.Program Możesz, przykładowo, importować i eksportować pliki między aplikacjami, a także kopiować, przenosić oraz wstawiać obiekty z programu Corel PHOTO-PAINT do dokumentów programów biurowych.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Eksportowanie plików do aplikacji biurowych” (stronie 569)
- „Dodawanie obiektów do dokumentów” (stronie 569)

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 Corel PHOTO-PAINT można znaleźć w sekcji „Aby wyeksportować obrazek do formatu Microsoft Office lub Corel WordPerfect Office” na stronie 118.

Dodawanie obiektów do dokumentów

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia kopiowanie obiektu i wklejanie go do obrazu. Obiekt można także 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 „Przenoszenie, kopiowanie i usuwanie obiektów” na stronie 440.

Obiekt można wstawić do dokumentu aplikacji biurowej. Więcej informacji na temat wstawiania obiektów do dokumentów aplikacji biurowych można znaleźć w sekcji „Wstawianie dołączonych lub osadzonych obiektów do innej aplikacji” na stronie 469 lub sekcji pomocy aplikacji biurowej.



Pliki aparatu RAW

W programie Corel PHOTO-PAINT

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Używanie plików RAW z aparatu fotograficznego” (stronie 571)
- „Importuj pliki RAW z aparatu fotograficznego do Corel PHOTO-PAINT” (stronie 572)
- „Dopasowywanie kolorów i tonów plików RAW z aparatu fotograficznego” (stronie 574)
- „Wyostrzanie plików RAW i redukcja szumu” (stronie 577)
- „Wyświetlanie podglądu plików RAW z aparatu fotograficznego i uzyskiwanie informacji o obrazku” (stronie 578)

Można także pobrać program AfterShot 3 HDR, aby edytować i przetwarzać pliki RAW z aparatu fotograficznego. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „AfterShot 3 HDR” na stronie 133.

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 Corel PHOTO-PAINT jest 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.

Importuj pliki RAW z aparatu fotograficznego do Corel PHOTO-PAINT

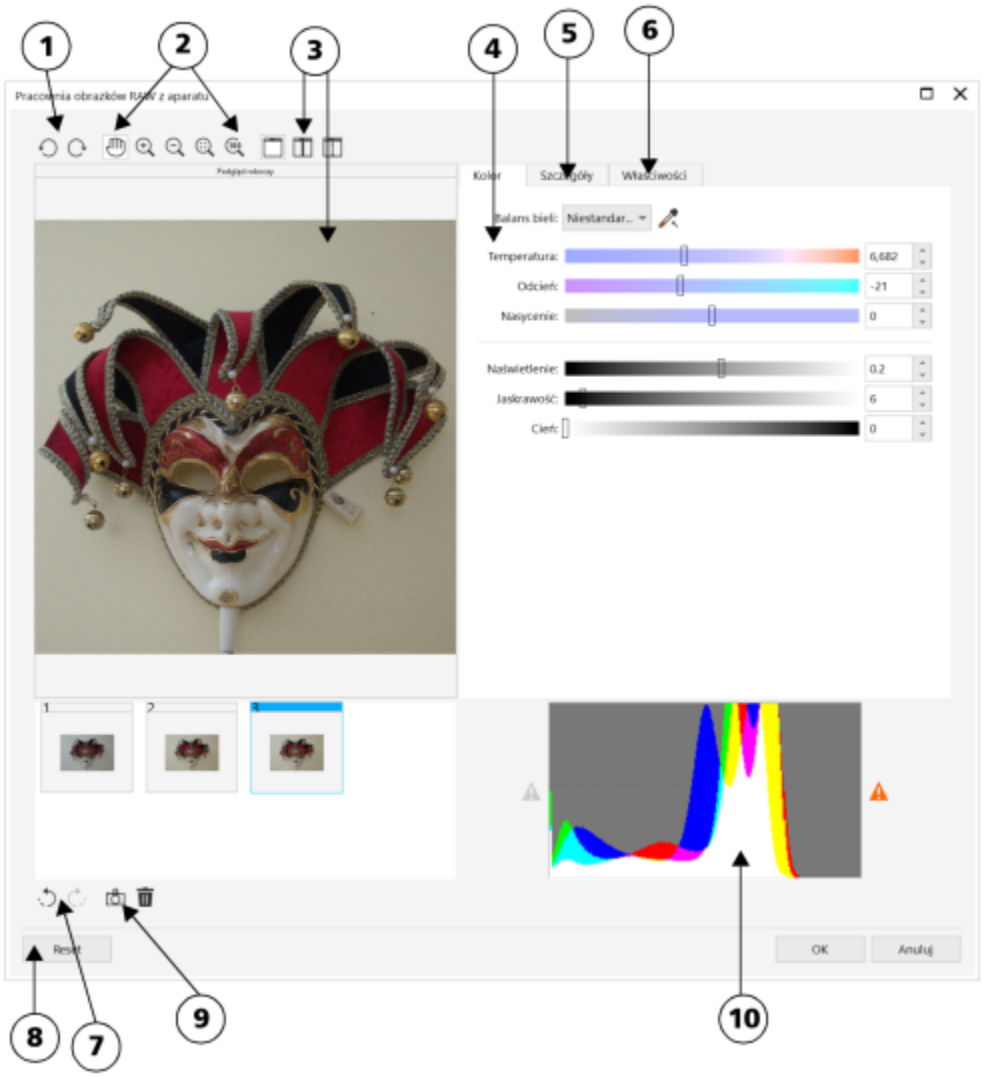
Pliki RAW z aparatu fotograficznego otwarte w programie Corel PHOTO-PAINT są najpierw wyświetlane w Pracowni obrazków RAW z aparatu fotograficznego. Pracownia obrazków RAW z aparatu fotograficznego umożliwia dostosowanie kolorów i tonów obrazków RAW z aparatu fotograficznego. Jeśli wprowadzone zmiany 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 Corel PHOTO-PAINT. Następnie pliki RAW z aparatu fotograficznego można zapisać w formatach TIFF, JPEG lub innych formatach obsługiwanych w programie Corel PHOTO-PAINT.

Należy pamiętać, że pliki RAW z aparatu fotograficznego nie można zapisać do formatu RAW w programie Corel PHOTO-PAINT. 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 574.. Informacje na temat ustawień dostępnych na stronie Szczegóły można znaleźć w sekcji „Wyostrzanie plików RAW i redukcja szumu” na stronie 577.



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.
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.

Składnik	Opis
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** ▸ **Importuj**.
2. Wybierz plik lub pliki RAW z aparatu fotograficznego i kliknij przycisk **Otwórz** lub **Importuj.**
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**.



Zanim obrazek zostanie przetworzony w Pracowni obrazków RAW z aparatu fotograficznego można go wykadrować lub zmienić jego rozmiar/rozdzielczość. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcjach „Aby wykadrować obrazek podczas importowania” na stronie 89 i „Aby zmienić rozmiar/rozdzielczość obrazka podczas importowania” na stronie 88.

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 Corel PHOTO-PAINT 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 Corel PHOTO-PAINT 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** ▸ **Importuj**.
2. Wybierz plik lub pliki RAW z aparatu fotograficznego i kliknij przycisk **Otwórz** lub **Importuj.**
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**.
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** ▸ **Importuj**.
2. Wybierz plik lub pliki RAW z aparatu fotograficznego i kliknij przycisk **Otwórz** lub **Importuj.**
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** ▸ **Importuj**.
2. Wybierz plik lub pliki RAW z aparatu fotograficznego i kliknij przycisk **Otwórz** lub **Importuj.**
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.



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” na stronie 20.

- „Adobe Illustrator (AI)” (stronie 580)
- „Mapa bitowa systemu Windows (BMP)” (stronie 580)
- „Mapa bitowa systemu OS/2 (BMP)” (stronie 581)
- „Computer Graphics Metafile (CGM)” (stronie 581)
- „CorelDRAW (CDR)” (stronie 582)
- „Corel Presentation Exchange (CMX)” (stronie 582)
- „Corel PHOTO-PAINT (CPT)” (stronie 583)
- „Zasób wskaźników myszy (CUR)” (stronie 583)
- „AutoCAD Drawing Database (DWG) i AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)” (stronie 583)
- „Encapsulated PostScript (EPS)” (stronie 584)
- „PostScript (PS lub PRN)” (stronie 586)
- „GIF” (stronie 587)
- „Format pliku HEIF (High Efficiency Image File)” (stronie 588)
- „JPEG (JPG)” (stronie 589)
- „JPEG 2000 (JP2)” (stronie 589)
- „Obrazek Kodak Photo CD (PCD)” (stronie 591)
- „PICT (PCT)” (stronie 592)
- „PaintBrush (PCX)” (stronie 593)
- „Plik plotera HPGL (PLT)” (stronie 594)
- „Portable Network Graphics (PNG)” (stronie 595)
- „Adobe Photoshop (PSD)” (stronie 596)
- „Corel Painter (RIF)” (stronie 597)
- „TARGA (TGA)” (stronie 598)
- „TIFF” (stronie 599)

- „Google Web Picture (WEBP)” (stronie 600)
- „WordPerfect Graphic (WPG)” (stronie 602)
- „Formaty plików RAW z aparatu fotograficznego” (stronie 602)
- „Mapa bitowa z kompresją falkową (WI)” (stronie 602)
- „Dodatkowe formaty plików” (stronie 603)
- „Formaty zalecane przy importowaniu grafiki” (stronie 604)
- „Formaty zalecane przy eksportowaniu grafiki” (stronie 604)

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.

Aby zaimportować plik Adobe Illustrator

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Kliknij nazwę pliku.
4. Kliknij kolejno pozycje **Importuj**.
5. Kliknij okno obrazka, do którego ma zostać zaimportowany plik.
6. W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** dostosuj dowolne ustawienie: szerokość, wysokość, rozdzielczość, tryb koloru lub inne.

Adobe Illustrator (AI) — uwagi techniczne

Importowanie plików AI

- Pliki w formacie AI można importować do programu Adobe Illustrator aż do wersji CS4 włącznie.
- Ponieważ program Corel PHOTO-PAINT nie obsługuje plików wielostronicowych, wszystkie obiekty plansz są importowane na jednej stronie.

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** ▸ **Importuj**.
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 **Importuj**.

Aby zapisać w pliku mapy bitowej

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz jako**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Z listy **Zapisz jako typ** wybierz pozycję **BMP - Mapa bitowa Windows**.
4. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

5 Kliknij przycisk **Zapisz**.

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.

Aby zaimportować plik CGM

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.
2 Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3 Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **CGM - Metaplik grafiki komputerowej (*.cgm)**.
4 Kliknij nazwę pliku.
5 Kliknij kolejno pozycje **Importuj**.
6 W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową**, dostosuj dowolne ustawienie: szerokość, wysokość, rozdzielczość, tryb koloru lub inne.

Computer Graphics Metafile (CGM): uwagi techniczne

- Można importować pliki sformatowane w wersjach CGM 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.

- Jeśli plik CGM zawiera czcionkę, której nie ma na komputerze użytkownika, okno dialogowe Zastępowanie czcionek PANOSE umożliwia użytkownikowi zamianę danej czcionki na inną.

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** ▸ **Importuj**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **CDR - CorelDRAW (*.cdr)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij kolejno pozycje **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.
7. W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** dostosuj dowolne ustawienie: szerokość, wysokość, rozdzielczość, tryb koloru lub inne.

CorelDRAW (CDR) — uwagi techniczne

- Importowane pliki programu CorelDRAW są rasteryzowane.
- Dołączone symbole są przekształcane w symbole wewnętrzne.

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** ▸ **Importuj**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję:
   - **CMX - Corel Presentation Exchange** — w przypadku plików utworzonych za pomocą programu Corel Presentations X6 lub nowszym
   - **CMX - Corel Presentation Exchange legacy** — w przypadku plików utworzonych za pomocą programu Corel Presentations X5 lub starszym
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij kolejno pozycje **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.
7. W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** dostosuj dowolne ustawienie: szerokość, wysokość, rozdzielczość, tryb koloru lub inne.

Corel Presentation Exchange (CMX) — uwagi techniczne

- Obsługiwane są następujące wersje: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, X3, X4, X5 i X6.
- Pliki w formacie Corel Presentation Exchange (CMX) są importowane jako mapy bitowe w programie Corel PHOTO-PAINT.

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.

Aby wyeksportować plik Corel PHOTO-PAINT

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Z listy **Zapisz jako typ** wybierz pozycję **CPT - Obrazek Corel PHOTO-PAINT**.
4. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Eksportuj**.

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.

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.

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** ▸ **Importuj**.
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 **Importuj**.

6 Kliknij okno obrazka.

7 W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** dostosuj dowolne ustawienie: szerokość, wysokość, rozdzielczość, tryb koloru lub inne.



Jeśli na komputerze brakuje czcionki występującej w importowanym pliku, zostaje wyświetlone okno dialogowe Zastępowanie czcionek PANOSE, umożliwiające zastąpienie jej podobną czcionką.

AutoCAD Data Interchange Format (DXF) — uwagi techniczne

- Program obsługuje pliki programu AutoCAD od wersji R2.5 do 2018.

Importowanie plików AutoCAD DXF

- Strony przestrzeni modelu są importowane jako strony główne.
- Bryły i kontury są wypełnione.
- 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.
- 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.

AutoCAD Drawing Database (DWG) — uwagi techniczne

- Program Corel PHOTO-PAINT importuje pliki programu AutoCAD od wersji R2.5 do 2018.
- 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.

Podczas instalacji programu CorelDRAW Graphics Suite można zainstalować program Ghostscript, służący do interpretowania formatu plików PostScript. Program Ghostscript umożliwia importowanie plików PostScript Level 3. Jeśli program Ghostscript nie został zainstalowany podczas instalacji produktu, można go zainstalować teraz.

Aby zaimportować plik Encapsulated PostScript

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik EPS jako obrazek, kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.

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 **Importuj**.
6 Kliknij przycisk **OK**.
7 Kliknij okno obrazka.
8 W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** dostosuj dowolne ustawienie: szerokość, wysokość, rozdzielczość, tryb koloru lub inne.

Aby zapisać plik jako Encapsulated PostScript

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3 Z listy **Zapisz jako typ** wybierz pozycję **EPS - Plik Encapsulated PostScript**.
4 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
5 Kliknij przycisk **Eksportuj**.
6 W oknie dialogowym **Eksportuj do formatu EPS** dostosuj dowolne ustawienia.

Aby ustawić ogólne opcje eksportu

- W oknie dialogowym Eksportuj do formatu EPS wykonaj co najmniej jedno z działań opisanych w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przekształcić kolory dodatkowe	W obszarze **Zarządzanie kolorami** zaznacz pole wyboru **Przekształć kolory dodatkowe w** i wybierz opcję z listy.
Wybrać format pliku do podglądu obrazu PostScript	W obszarze **Podgląd obrazu** wybierz jedną z następujących opcji z listy **Typ**: • **Brak** • **TIFF** • **WMF** W przypadku wybrania formatu TIFF należy wybrać tryb koloru i rozdzielczość.
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.



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 określić opcje obcinania

1 W sekcji **Obszar obcinania** okna dialogowego **Eksportuj do formatu EPS** zaznacz pole wyboru **Obetnij do**.
2 Zaznacz dowolną z następujących opcji:
- **Maska** — umożliwia zapisanie zawartości obszaru maski w pliku w formacie EPS.
- **Ścieżka obcinania** — umożliwia zapisanie zawartości aktywnej ścieżki lub jednej ze ścieżek podanych na liście **MRU**.

3 W polu **Spłaszczenie** wpisz wartość, aby określić wierność odwzorowania zakrzywionych segmentów ścieżek na urządzeniu wyjściowym, np. na drukarce.

Aby trwale usunąć sekcje obrazka znajdujące się poza maską lub ścieżką, zaznacz pole wyboru **Odrzuć elementy obrazka spoza obszaru obcinania**.

Aby zainstalować program Ghostscript

1 Zamknij wszystkie otwarte programy.
2 Na pasku zadań systemu Windows kliknij kolejno **Start** ▸ **Panel sterowania**.
3 Kliknij pozycję **Odinstaluj program**.
4 Dwukrotnie kliknij pozycję **CorelDRAW Graphics Suite** na stronie **Odinstaluj lub zmień program**.
5 Zaznacz opcję **Modyfikuj**.
6 Na stronie Funkcje zaznacz pole wyboru **GPL Ghostscript**.
7 Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi w kreatorze instalacji.

Encapsulated PostScript (EPS) — uwagi techniczne

Importowanie plików EPS

- W programie Corel PHOTO-PAINT pliki EPS są importowane jako mapy bitowe.
- Informacje duotone są przechowywane tylko w plikach w formacie EPS utworzonych w programie Corel PHOTO-PAINT. W razie importowania pliku duotone w formacie EPS utworzonego w programie CorelDRAW jest on przekształcany w skalę szarości.

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.

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.

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.

Podczas instalacji programu CorelDRAW Graphics Suite można zainstalować program Ghostscript, służący do interpretowania formatu plików PostScript. Program Ghostscript jest pomocny podczas procesu importowania plików. Jeśli program Ghostscript nie został zainstalowany podczas instalacji produktu, patrz „Aby zainstalować program Ghostscript” na stronie 586.

Można również importować pliki Encapsulated PostScript (EPS). Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Encapsulated PostScript (EPS)” na stronie 584.

Aby zaimportować plik PostScript (PS lub PRN)

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik PostScript jako obrazek, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Otwórz**.
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, a następnie kliknij przycisk **Importuj**.
5. Kliknij przycisk **OK**.
6. Kliknij okno obrazka.
7. W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** dostosuj dowolne ustawienie: szerokość, wysokość, rozdzielczość, tryb koloru lub inne.

PostScript (PS lub PRN) — uwagi techniczne

- Nie można importować plików PostScript zawierających wypełnienia siatkowe kolorami dodatkowymi lub obrazki DeviceN. Zainstalowanie programu Ghostscript pozwala rozwiązać te problemy.
- Pliki PostScript są importowane jako mapy bitowe.
- Nie można edytować tekstu w zaimportowanych plikach PostScript.
- 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.

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. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zapisywanie filmów” na stronie 515.

Obrazki GIF z przezroczystym tłem są często używane w Internecie. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Tworzenie obrazków opartych na palecie z przezroczystymi kolorami i tłami” na stronie 525.

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 „Wybieranie formatu pliku do publikacji w Internecie” na stronie 519.

Aby zaimportować plik GIF

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik w formacie GIF jako obrazek, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **GIF - mapa bitowa CompuServe (*.gif)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij kolejno pozycje **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.

Można również

Zmienić rozmiar/rozdzielczość grafiki podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić rozmiar/rozdzielczość obrazka podczas importowania” na stronie 88.
Wykadrować grafikę podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby wykadrować obrazek podczas importowania” na stronie 89.

Aby otworzyć animowany plik GIF

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **GIF - animacja GIF (*.gif)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Wybierz pozycję **Cały obrazek** z listy poniżej okna listy.
6. Kliknij przycisk **Otwórz**.



Więcej informacji na temat otwierania i odtwarzania filmów można znaleźć w sekcji „Otwieranie i odtwarzanie filmów” na stronie 509.



Można też otworzyć część filmu, wybierając pozycję **Załaduj częściowo**, a następnie określić zakres klatek przez wpisanie w oknie dialogowym **Częściowe ładowanie filmu** wartości w polach **Od** i **Do**.

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 Corel PHOTO-PAINT można importować pliki HEIF. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zaimportować i umieścić plik do aktywnego obrazu” na stronie 87.

Pliki HEIF można również otwierać w programie Corel PHOTO-PAINT. Jeśli jednak chcesz edytować plik HEIF, musisz go zapisać w innym formacie.

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 można znaleźć w sekcji „Wybieranie formatu pliku do publikacji w Internecie” na stronie 519.

Aby zaimportować plik JPEG

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik JPEG jako obrazek, kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **JPG - Mapy bitowe JPEG (*.jpg; *.jtf; *.jff; *.jpeg)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij kolejno pozycje **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.

Można również

Zmienić rozmiar/rozdzielczość grafiki podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić rozmiar/rozdzielczość obrazka podczas importowania” na stronie 88.
Wykadrować grafikę podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby wykadrować obrazek podczas importowania” na stronie 89.



Aby zmienić rozmiar obrazka, można go przeciągać w oknie obrazka.

JPEG — uwagi techniczne

- Pliki JPEG mogą zawierać dane EXIF. Te dane mogą mieć wpływ na sposób otwierania plików JPEG.

JPEG 2000 (JP2)

Format JPEG 2000 (JP2) to format obrazków JPEG o zaawansowanej kompresji i funkcjach przetwarzania danych. Standardowe pliki JPEG 2000 zapewniają przechowywanie większej ilości danych opisowych (lub metadanych), takich jak wymiary, skala tonalna, przestrzeń kolorów oraz prawa własności intelektualnej niż pliki JPEG 2000 codestream. Pliki codestream są zoptymalizowane pod kątem transmisji sieciowych — są one odporne na błędy bitowe, a tym samym na utratę danych w kanałach o niskiej przepustowości.

Nie wszystkie przeglądarki internetowe obsługują formaty JPEG 2000. Do przeglądania tych plików może być wymagany moduł dodatkowy.

Można zamaskować część obrazka JP2, aby zdefiniować obszar zainteresowania. Ustawiając mniejszą kompresję obszaru zainteresowania, można poprawić jakość obrazka w tym miejscu.

Podczas eksportowania obrazka do pliku JP2 można określić, czy postęp ładowania ma być pokazywany według rozdzielczości, jakości czy położenia.

Aby zaimportować plik JPEG 2000

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik jako obrazek, kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **JP2 - Mapy bitowe JPEG 2000 (*.jp2; *.j2k)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.

Aby wyeksportować mapę bitową JPEG 2000

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Z listy **Zapisz jako typ** wybierz pozycję **JP2 - Mapy bitowe JPEG 2000**.
3. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę.
4. Kliknij przycisk **Eksportuj**.
5. Na liście **Lista wzorców** dostępnej w prawym górnym rogu okna dialogowego wybierz pozycję **JPEG 2000**.
   Wzorzec ustawień można modyfikować, zmieniając opcje eksportowania w oknie dialogowym.
6. Kliknij przycisk OK.

Można również

Wybrać tryb koloru	W obszarze **Ustawienia** wybierz tryb koloru z listy **Tryb koloru**.
Osadzić profil kolorów	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz pole wyboru **Osadź profil kolorów**.
Sterować jakością obrazu	W obszarze **Ustawienia** wybierz opcję jakości z listy **Jakość** lub wprowadź wartość.
Zmienić rozdzielczość pobieranych plików JPEG 2000 z niskiej na wysoką, w wyniku czego rozmiar całego obrazka zwiększa się	W obszarze **Zaawansowane** wybierz pozycję **Rozdzielczość \Jakość** dostępną na liście **Progresja**.
Zmienić pobieranie plików JPEG 2000 z lewego górnego do prawego dolnego narożnika.	W obszarze **Zaawansowane** wybierz pozycję **Rozdzielczość \Położenie** dostępną na liście **Progresja**.
Zmienić pobieranie plików JPEG 2000 z lewego górnego do prawego dolnego narożnika.	W obszarze **Zaawansowane** wybierz pozycję **Położenie** dostępną na liście **Progresja**.
Określić pobieranie progresywne plików JPEG 2000 według kanału koloru	W obszarze **Zaawansowane** wybierz pozycję **Kanały** dostępną na liście **Progresja**.

Można również

Włączyć pliki JPEG 2000 codestream	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz pole wyboru **Codestream**.

JPEG 2000 (JP2) — uwagi techniczne

- W programie Corel PHOTO-PAINT można importować zarówno pliki JP2, jak i JPC, lecz zapisywać można tylko w formacie JP2.

Obrazek Kodak Photo CD (PCD)

Obrazek Kodak Photo CD to format rastrowy opracowany przez firmę Eastman Kodak w celu przenoszenia zeskanowanych zdjęć na płyty kompaktowe. Obrazki PCD są uzyskiwane ze slajdów lub negatywów klisz 35-milimetrowych, które zostały przetworzone do postaci cyfrowej i są przechowywane na dyskach CD. Format Photo CD umożliwia przechowywanie i obróbkę zdjęć wysokiej jakości w postaci cyfrowej. Format PCD jest zazwyczaj wykorzystywany przez retuszerów i biura usługowe zajmujące się umieszczaniem zdjęć na dyskach CD.

Ten format plików nie jest obsługiwany w 64-bitowej wersji aplikacji.

Aby zaimportować plik obrazka Kodak Photo CD

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.
2. Wybierz folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **PCD - Obrazek Kodak Photo-CD (*.pcd)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Importuj**.
6. W oknie dialogowym **Import z formatu PCD** przesuń dowolne z następujących suwaków:
   - **Jaskrawość** — umożliwia ustawienie ilości światła.
   - **Kontrast** — umożliwia określenie kontrastu między pikselami obrazka.
   - **Nasycenie** — umożliwia określenie nasycenia koloru.
   - **Czerwony** — umożliwia określenie ilości koloru czerwonego w obrazku.
   - **Zielony** — umożliwia określenie ilości koloru zielonego w obrazku.
   - **Niebieski** — umożliwia określenie ilości koloru niebieskiego w obrazku.
7. Z listy **Rozdzielczości** wybierz rozmiar obrazka.
8. Z listy **Typ obrazka** wybierz tryb kolorów.
9. W oknie obrazka ustaw wskaźnik w miejscu początkowego położenia importowanego obrazka i kliknij.

Można również

Zmienić rozmiar/rozdzielczość grafiki podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić rozmiar/ rozdzielczość obrazka podczas importowania” na stronie 88.
Wykadrować grafikę podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby wykadrować obrazek podczas importowania” na stronie 89.

Poprawki, które retuszer wprowadził podczas skanowania oryginalnego obrazka i umieścił na dysku Photo CD, można usunąć, zaznaczając pole wyboru **Nie uwzględniaj balansu sceny**.

Niereprodukowalne obszary obrazka można zidentyfikować, zaznaczając pole wyboru **Sygnalizuj kolory niereprodukowalne**, co spowoduje przedstawianie niereprodukowalnych pikseli w czystej czerwieni lub czystym kolorze niebieskim.

Obrazki Kodak Photo CD (PCD) — uwagi techniczne

- Obrazki Kodak Photo CD (PCD) mogą być chronione przez prawo autorskie. W programach firmy Corel nie są wyświetlane komunikaty informujące o tym fakcie.
- Inne programy zgodne z formatem Kodak mogą instalować plik Kodak **pcdlib.dll** w folderze **Windows** zamiast w folderze **Windows \System**. Ta różnica w położeniu folderu powoduje zgłoszenie komunikatu o błędzie.
- Podczas importowania plików w formacie **Photo CD** wyświetlane jest okno dialogowe, w którym można wybrać odpowiednią rozdzielczość pliku i kolor. Rozdzielczość jest ograniczona do 72 dpi, a rozmiar obrazka do 3072 × 2048 pikseli.
- Można wybrać spośród następujących trybów kolorów: RGB (24 bity), z paletą (8 bitów), skala szarości (8 bitów).

PICT (PCT)

Format Macintosh PICT został opracowany dla platformy macOS przez firmę Apple Computer Inc. Jest to rodzimy format pliku programu QuickDraw i może zawierać zarówno grafikę wektorową, jak i mapy bitowe. Format Macintosh PICT jest powszechnie stosowany w aplikacjach dla komputerów Macintosh.

Aby zaimportować plik PICT

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik PICT jako obrazek, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **PCT - Macintosh PICT (*.pct; *.pict)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.
7. W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** dostosuj dowolne ustawienie: szerokość, wysokość, rozdzielczość, tryb koloru lub inne.

PICT (PCT) — uwagi techniczne

- Programy graficzne firmy Corel umożliwiają importowanie grafiki wektorowej rysunków i map bitowych zawartych w plikach PICT (PCT).
- Obiekty, które zawierają wypełnienie i kontur, otwierane są jako grupa składająca się z dwóch obiektów. Jeden obiekt stanowi kontur, a drugi wypełnienie.
- Wypełnieniami PICT często są desenie z mapy bitowej; program firmy Corel usiłuje zachować te wypełnienia jako takie właśnie desenie.
- Kontury mające deseń zamieniane są na kontury w kolorze jednolitym.
- Tekst w plikach PICT otwiera się jako tekst edytowalny. Jeśli krój czcionki użyty w importowanym pliku nie jest dostępny na komputerze, zamiast niego stosowana jest czcionka najbardziej zbliżona.
- Wyrównanie tekstu z oryginalnego pliku może nie zostać zachowane. Dzieje się tak z powodu różnic między oboma formatami w zakresie rozmiarów czcionek oraz odstępów między znakami i między wyrazami. Każde niewłaściwe wyrównanie łatwo można poprawić, używając ustawień formatowania tekstu dostępnych w programie.

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** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik w formacie PCX jako obrazek, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **PCX - PaintBrush (*.pcx)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij kolejno pozycje **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.

Aby wyeksportować plik PaintBrush

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Z listy **Zapisz jako typ** wybierz pozycję **PCX - PaintBrush**.
4. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Eksportuj**.

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 można zapisać w formacie PDF. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Eksportowanie do formatu PDF” na stronie 559.

Adobe Portable Document Format (PDF) — uwagi techniczne

Publikowanie pliku PDF

- 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.
- Kanały kolorów tworzone w programie Corel PHOTO-PAINT zostają zachowane.
- 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.

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** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik PLT jako obrazek, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **PLT - Plik plotera HPGL (*.plt; *.hgl)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij kolejno pozycje **Importuj**.
6. W oknie dialogowym **Opcje HPGL** dostosuj dowolne z ustawień.
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**.
- 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.

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.

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 „Wybieranie formatu pliku do publikacji w Internecie” na stronie 519.

Aby zaimportować plik Portable Network Graphics

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik PNG jako obrazek, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **PNG - Format Portable Network Graphics (*.png)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij kolejno pozycje **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.

Można również

Zmienić rozmiar/rozdzielczość grafiki podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić rozmiar/rozdzielczość obrazka podczas importowania” na stronie 88.
Wykadrować grafikę podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby wykadrować obrazek podczas importowania” na stronie 89.



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** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik PSD jako obrazek, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **PSD - Adobe Photoshop (*.psd; *.pdd)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij kolejno pozycje **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.

Można również

Zmienić rozmiar/rozdzielczość grafiki podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić rozmiar/rozdzielczość obrazka podczas importowania” na stronie 88.
Wykadrować grafikę podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby wykadrować obrazek podczas importowania” na stronie 89.

Aby wyeksportować plik Adobe Photoshop

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Z listy **Zapisz jako typ** .
4. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Eksportuj**.



Obiekty programu Corel PHOTO-PAINT można zachować jako warstwy w formacie plików PSD.



Jeśli jest przeprowadzany eksport do pliku o 16-bitowej skali szarości lub 48-bitowej głębi kolorów RGB na potrzeby programu Adobe Photoshop w wersji CS lub wcześniejszej, należy wybrać pozycję **Nieskompresowany** na liście **Typ kompresji**. Program

Adobe Photoshop w wersji CS i starszych nie obsługuje skompresowanych plików o 16-bitowej skali szarości ani 48-bitowej głębi kolorów RGB.

Adobe Photoshop (PSD) — uwagi techniczne

Importowanie plików PSD

- Tekst jest importowany jako obiekt tekstowy, co oznacza, że można go edytować.
- 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 w programie Corel PHOTO-PAINT można znaleźć w sekcji „Tryby scalania” na stronie 362.
- Efekty filtru inteligentnego są importowane jako obiekt bazowy z osobnymi efektami filtru.
- Warstwa dopasowania Żywość jest mapowana z soczewką Żywość.
- Warstwa dopasowania Czarno-białe jest mapowana z soczewką Skala szarości.
- Warstwa dopasowania Mikser kanałów jest mapowana z soczewką Mikser kanałów.
- Warstwa dopasowania Mapa gradientu jest mapowana z soczewką Mapa gradientu, jednak dopasowania punktów krycia, symulowania i szumu nie są obsługiwane.
- Warstwa dopasowania Filtr fotograficzny jest mapowana z soczewką Filtr fotograficzny.
- Kanały kolorów dodatkowych zostają zachowane. Kanały alfa z zastosowanymi kanałami kolorów dodatkowych nie są obsługiwane.
- Warstwa maski z zastosowaną gęstością jest importowana jako maska obcinania z dopasowaną przezroczystością. W programie Corel PHOTO-PAINT nie można jednak zmienić ustawień gęstości.
- Warstwa maski z zastosowanym wtapianiem gęstością jest importowana jako maska obcinania z zastosowanym wtapianiem. W programie Corel PHOTO-PAINT nie można jednak zmienić ustawień wtapiania.

Eksportowanie plików PSD

- Tekst jest eksportowany jako obiekt tekstowy, co oznacza, że można go edytować.
- W tym formacie są obsługiwane obrazki czarno-białe 1-bitowe, obrazki duotone, obrazki o 16-bitowej skali szarości, 48-bitowej głębi kolorów RGB i obrazki CMYK o maksymalnie 32-bitowej głębi kolorów.
- Obiekty są obsługiwane.
- 32-bitowe zmiennoprzecinkowe kanały kolorów są mapowane z kanałami 16-bitowymi, których nie można eksportować jako obrazków 32-bitowych typu High Dynamic Range (HDR).
- Efekty filtru inteligentnego nie są zachowywane w czasie importu i nie są zastępowane w czasie eksportu.
- 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** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik RIF jako obraz, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **RIFF - Painter (*.rif)**.
4. Kliknij nazwę pliku.

5 Kliknij kolejno pozycje **Importuj**.

6 Kliknij okno obrazka.

Można również

Zmienić rozmiar/rozdzielczość grafiki podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić rozmiar/ rozdzielczość obrazka podczas importowania” na stronie 88.
Wykadrować grafikę podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby wykadrować obrazek podczas importowania” na stronie 89.

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.
- Maski warstw zostają zachowane jako maski obcinania.
- 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.

Skrypt w języku

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 Corel PHOTO-PAINT można otwierać, importować i eksportować pliki TGA.

Więcej informacji na temat otwierania i importowania plików można znaleźć w sekcji „Otwórz obrazki” na stronie 85 lub „Importuj pliki” na stronie 87.

Aby zaimportować plik TARGA

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik TARGA jako obraz, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Otwórz**.

2 Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.

3 Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz **TGA - Mapa bitowa Targa**.

4 Kliknij nazwę pliku.

5 Kliknij kolejno pozycje **Importuj**.

6 Kliknij okno obrazka.

Aby wyeksportować plik TARGA

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.

2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 Z listy **Zapisz jako typ** wybierz pozycję **TGA - Mapa bitowa Targa**.

4 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

Aby skompresować obrazek w trakcie eksportowania, z listy **Typ kompresji** wybierz odpowiedni typ.

5 Kliknij przycisk **Eksportuj**.

6 W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** dostosuj dowolne ustawienie: szerokość, wysokość, rozdzielczość, tryb koloru lub inne i kliknij przycisk **OK**.

7 W oknie dialogowym **Eksport do formatu TGA** zaznacz 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.

W programie Corel PHOTO-PAINT można otwierać i importować pliki TIFF. Więcej informacji na temat otwierania i importowania plików można znaleźć w sekcji „Otwórz obrazki” na stronie 85 lub „Importuj pliki” na stronie 87.

Aby wyeksportować plik TIFF

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.

2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 Z listy **Zapisz jako typ** wybierz pozycję **TIF - Mapa bitowa TIFF**.

4 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

5 Kliknij przycisk **Eksportuj**.

TIFF — uwagi techniczne

- Podczas importowania pliku TIFF zawierającego wiele stron można wybrać pojedyncze strony, które zostaną zaimportowane.
- Maski nie są eksportowane w plikach obrazków czarno-białych (1-bitowych), plikach o 16-bitowej skali szarości ani w plikach o 48-bitowej głębi kolorów RGB.
- 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.

Google Web Picture (WEBP)

Corel PHOTO-PAINT 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 Corel PHOTO-PAINT oraz eksportowania plików programu Corel PHOTO-PAINT 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 87.
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 524.

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** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik WEBP jako obraz, kliknij kolejno opcje **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Wybierz pozycję **WEBP – Google Web Picture (*.webp)** z listy obok pola **Nazwa pliku**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij kolejno pozycje **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.

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 (*.webp)** 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.
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 obrazka podczas eksportowania obrazka do publikacji w Internecie” na stronie 521.
Ustawianie opcji podglądu w oknie dialogowym **Eksportuj do WEBP**	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić podgląd podczas eksportowania obrazka” na stronie 520.

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** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik jako obrazek, kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **WPG - Grafika aplikacji WordPerfect (Corel) (*.wpg)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij kolejno pozycje **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.

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 Corel PHOTO-PAINT. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Używanie plików RAW z aparatu fotograficznego” na stronie 571.

Mapa bitowa z kompresją falkową (WI)

Ten format plików nie jest obsługiwany w 64-bitowej wersji pakietu.

Importowanie plików WI

- W wypadku importowania plików mapy bitowej z kompresją falkową (plików **.wi**) programy firmy Corel obsługują następujące głębie kolorów: skala szarości 256 odcieni (8-bitowa) oraz 24-bitowe kolory RGB.

Windows Metafile Format (WMF)

Format opracowany przez firmę Microsoft Corporation umożliwiający przechowywanie zarówno grafiki wektorowej, jak i map bitowych. Został on opracowany jako format plików dla systemu Microsoft Windows 3. Obsługuje 24-bitowe kolory RGB i jest obsługiwany przez większość aplikacji systemu Windows.

Windows Metafile Format (WMF) — uwagi techniczne

Importowanie plików WMF

- Następujące funkcje nie są obsługiwane: zastępowanie czcionek PANOSE oraz obrócone i pochylone mapy bitowe.

Dodatkowe formaty plików

Program Corel PHOTO-PAINT obsługuje również następujące formaty plików:

- Audio Video Interleaved (AVI) — Audio Video Interleaved to opracowany przez firmę Microsoft format multimedialny, w którym elementy audio i wideo są przechowywane w naprzemiennych segmentach.
- 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.
- 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. Format DCS obsługuje kanały kolorów dodatkowych.
- EXE — format EXE to format zasobów map bitowych Windows 3.x/NT, który umożliwia przechowywanie pliku ICO jako zasobu ikony Windows 3.x/NT.
- FPX — FlashPix to format umożliwiający przechowanie obrazków o różnych rozdzielczościach w jednym pliku. Ten format plików nie jest obsługiwany w 64-bitowej wersji pakietu.
- Frame Vector Metafile (FMV) — FMV to format metaplików wektorów ramek.
- GEM Paint (IMG) — GEM Paint (IMG) to rodzimy format mapy bitowej środowiska GEM. Pliki IMG obsługują 1- i 4-bitową paletę kolorów i są kompresowane metodą RLE. Format IMG był popularny w początkowym okresie powstawania programów DTP.
- GEM File (GEM) — GEM to format plików GEM.
- 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.
- Lotus PIC (PIC) — PIC to format plików Lotus PIC.
- MacPaint Bitmap (MAC) — MacPaint (MAC) to format mapy bitowej; nazwy plików mogą mieć rozszerzenia: MAC, PCT, 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.
- MET Metafile (MET) — MET to format metaplików MET.
- Micrografx Picture Publisher 4 (PP4) — PP4 to rodzimy format plików programu Micrografx Picture Publisher 4.
- NAP Metafile (NAP) — NAP to format metaplików NAP.
- Plik wypełnienia (FILL) — ten format plików służy do zapisywania wypełnień niestandardowych w programie Corel PHOTO-PAINT.
- 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 przedstawiono formaty plików, których można używać podczas importowania grafik z aplikacji graficznych lub innych źródeł.

Aplikacja/źródło	Format zalecany przy importowaniu
Adobe Photoshop	PSD
Paint Shop Pro	PSP
Corel Painter	RIF
Aparaty cyfrowe	Pliki aparatu RAW

Formaty zalecane przy eksportowaniu grafiki

W poniższej tabeli przedstawiono formaty plików zalecane przy eksportowaniu do innych aplikacji graficznych lub do użytku w Internecie.

Aplikacja/wyjście	Zalecany format
Adobe Photoshop	PSD, TIF
Internet	JPG, GIF, PNG

Dostosowywanie i automatyzowanie

Dostosowywanie Corel PHOTO-PAINT.....607

Używanie makr i skryptów w celu zautomatyzowania działań.....623



Dostosowywanie Corel PHOTO-PAINT

Można skonfigurować interfejs aplikacji, rozmieszczając paski poleceń i polecenia odpowiednio do potrzeb użytkownika i zmieniając kolor obramowania okien. Paski poleceń to menu, paski narzędzi, pasek właściwości, przybornik oraz pasek stanu. Można również dostosowywać filtry i skojarzenia plików.

Tematy Pomocy dotyczą ustawień domyślnych aplikacji. Treść Pomocy nie będzie uwzględniać wprowadzonych zmian w układzie pasków poleceń, poleceń i przycisków.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Wybierz opcje” (stronie 607)
- „Skonfiguruj procesory graficzne” (stronie 608)
- „Zmień and przywróć ustawienia domyślne” (stronie 609)
- „Tworzenie obszaru roboczego” (stronie 609)
- „Importowanie i eksportowanie obszarów roboczych” (stronie 610)
- „Dostosowywanie wyglądu obszaru roboczego” (stronie 611)
- „Dostosowywanie skrótów klawiaturowych” (stronie 613)
- „Dostosowywanie różnych menu” (stronie 614)
- „Dostosowywanie pasków narzędzi i innych pasków poleceń” (stronie 616)
- „Dostosować przybornik” (stronie 619)
- „Dostosowywanie paska właściwości” (stronie 619)
- „Dostosowywanie paska stanu” (stronie 620)
- „Dostosowywanie filtrów” (stronie 621)

Wybierz opcje

Dostępne są następujące kategorie opcji, które pomagają dopasować ustawienia do procesu pracy użytkownika.

- **Opcje aplikacji** (**Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**) są typowe dla programu Corel PHOTO-PAINT. Można wybrać sposób zachowania się aplikacji podczas jej uruchamiania, dostosować wyświetlania kolory i regulować ustawienia automatycznego zapisywania i kopii zapasowej. Pozostałe opcje aplikacji mają zastosowania do tekstu, cyfrowego pisaka, ostrzeżeń i modułów dodatkowych.
- **Opcje dostosowywania** (**Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**) umożliwiają regulowanie rozmiarów elementów interfejsu użytkownika (IU), wybranie motywu IU oraz ustawianie kolorów obramować i pulpitu. Dodatkowo, możesz przestawiać paski poleceń i elementy sterujące, oraz tworzyć paski narzędzi dla większości często używanych elementów sterujących. Więcej informacji na ten temat możesz znaleźć w sekcjach „Dostosowywanie wyglądu obszaru roboczego” na stronie 611,

„Dostosowywanie różnych menu” na stronie 614, „Dostosowywanie pasków narzędzi i innych pasków poleceń” na stronie 616, „Dostosowywanie paska właściwości” na stronie 619 i „Dostosowywanie paska stanu” na stronie 620.

- **Opcje Globalne** (**Narzędzia ▸ Opcje ▸ Globalne**) mają wpływ na działanie całego pakietu. Możesz wybrać język interfejsu użytkownika, zmienić ustawienia drukowania oraz lokalizacje zapisywania treści, jak wypełnienia, fonty czy palety kolorów. Możesz także dostosować listę aktywnych filtrów plików oraz ustawienia prywatności i personalizacji. Możesz na przykład zrezygnować z monitorowania funkcji i zaktualizować swój profil, aby otrzymywać lepsze rekomendacje dotyczące materiałów edukacyjnych.
- **Opcje Dokumentu** (**Obraz ▸ Dokument Opcje**) ma zastosowanie do aktywnego dokumentu. Obejmują one rozmiar strony, ustawienia siatki, linijki i prowadnic. Opcje te są dostępne tylko wtedy, gdy dokument jest otwarty.

Ponadto, oferuje dostęp do preferencji opcji dla potrzeb zarządzania kolorami dokumentu - do wyświetlania i do druku. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Rozpoczynanie pracy z zarządzaniem kolorami” na stronie 252.

Każda kategoria opcji jest dostępna z poziomu innego polecenia menu i wywołuje stronę określoną w polu dialogowym **Opcje**. Jeśli nie możesz znaleźć wymaganego ustawienia, możesz przejść do innej kategorii jednym kliknięciem.

Aby przejść do innej kategoriiopcji

- Kliknij jeden z następujących przycisków w prawym górnym rogu okna dialogowego **Opcje**:
  - **Document**
  - **Corel PHOTO-PAINT**
  - **Dostosowywanie**
  - **Globalne**
  - **Obszary robocze**

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 kolejno pozycje **Narzędzia ▸ Opcje ▸ 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.

Zmień and przywróć ustawienia domyślne

Wiele opcji domyślnych obszaru roboczego można zmieniać w oknach dialogowych **Opcje**. Można na przykład zmienić motyw kolorystyczny lub poziom skalowania, a także domyślną jednostkę miary.

Po stwierdzeniu, że zmienione ustawienia nie są już przydatne lub wygodne, można łatwo przywrócić ustawienia domyślne, poprzez zresetowanie bieżącej przestrzeni roboczej.

Aby zresetować bieżący obszar roboczy

1 Zamknij aplikację.

2 Uruchom aplikację ponownie, przytrzymując wciśnięty klawisz **F8**.



Zresetowanie powierzchni roboczej powoduje przywrócenie domyślnych preferencji opcji Preferencje opcji nie mogą być zresetowane, jako że nie są one przechowywane w obszarze roboczym.

Dostosowania wyglądu i pasków poleceń przestrzeni roboczej zostaną utracone.

Tworzenie obszaru roboczego

Aby najczęściej używane narzędzia były najłatwiej dostępne, można utworzyć obszar roboczy. Można np. otworzyć okna dokowane albo dodać narzędzia do pasków narzędzi. Utworzone niestandardowe obszary robocze można również usuwać.

Można zmienić domyślną lokalizację, w której są zapisywane obszary robocze. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zmiana lokalizacji treści” na stronie 135.

Przed utworzeniem obszaru roboczego warto wypróbować obszary robocze zawarte w aplikacji. Są one zoptymalizowane pod kątem wielu często spotykanych toków pracy. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wybierz obszar roboczy” na stronie 66.

Aby utworzyć obszar roboczy

1 Kliknij **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Obszary robocze.**

2 Kliknij **Duplikuj**.

3 W oknie dialogowym **Duplikuj obszar roboczy**, wpisz nazwę obszaru roboczego w polu **Nazwa**.

Aby dołączyć opis obszaru roboczego, wpisz go w polu **Opis**.

Jeżeli nie chcesz używać nowego obszaru roboczego od razu, wybierz inny obszar roboczy i odznacz pole wyboru **Ustaw jako bieżący**.

Aby usunąć obszar roboczy

1 Kliknij **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Obszary robocze.**

2 Wybierz obszar roboczy z listy **Obszar roboczy**.

3 Kliknij przycisk **Usuń**.



Nie można usunąć domyślnego obszaru roboczego.

Importowanie i eksportowanie obszarów roboczych

Można importować niestandardowe obszary robocze utworzone na innych komputerach lub w innych wersjach aplikacji (do wersji X6 włącznie). Podczas importowania obszaru roboczego można wybrać elementy do zaimportowania. Można na przykład zaimportować ustawienia i położenie okna dokowanego, ale pominąć ustawienia aplikacji, takie jak opcje uruchamiania. Można także zaimportować wybrane elementy obszaru roboczego do bieżącego lub nowego obszaru roboczego. Nowy obszar roboczy można utworzyć na podstawie jednego z dostępnych obszarów roboczych, nadając mu nazwę i opis.

Można także wyeksportować utworzone obszary robocze, aby udostępnić je innym użytkownikom.

Aby zaimportować obszar roboczy

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Obszar roboczy** ▸ **Importuj**.

2 W oknie dialogowym **Otwórz** wybierz plik obszaru roboczego do zaimportowania, a następnie kliknij przycisk **Otwórz**.

3 W oknie dialogowym **Importuj obszar roboczy** zaznacz elementy obszaru roboczego do zaimportowania. Domyślnie zaznaczone są wszystkie elementy obszaru roboczego.

4 Włącz jedną z następujących opcji:

- **Bieżący obszar roboczy** — aby zastąpić elementy bieżącego obszaru roboczego elementami zaimportowanymi. Na przykład, jeśli ustawiony zostanie import wszystkich pasków narzędzi paski, narzędzi bieżącego obszaru roboczego zostaną zastąpione zaimportowanymi.
- **Nowy obszar roboczy** — tworzy obszar roboczy obejmujący zaimportowane elementy obszaru roboczego.

Można również

Określić nazwę nowego obszaru roboczego	Wpisz nazwę w polu **Nazwa**.
Utworzyć nowy obszar roboczy na podstawie istniejącego	Wybierz obszar roboczy z listy **Utwórz na podstawie**. Zaimportowane elementy obszaru roboczego zostaną połączone z podstawowym obszarem roboczym.
Dodać opis obszaru roboczego	Wpisz opis w polu **Opis**.



Do zaimportowanego obszaru roboczego zostaną dodane wszystkie nowe funkcje, które nie były dostępne w momencie utworzenia obszaru roboczego. Nowe funkcje mogą znajdować się w innej lokalizacji niż w domyślnym obszarze roboczym.

W zaimportowanych obszarach roboczych utworzonych w wersjach X6 i X7 ikony niestandardowe mogą być niewłaściwie wyskalowane.

Aby wyeksportować obszar roboczy

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Obszar roboczy** ▸ **Eksportuj**.

2 W oknie dialogowym **Eksportowanie obszaru roboczego** zaznacz pola wyboru obok nazw tych obszarów roboczych, które chcesz wyeksportować.

3 Kliknij przycisk **Eksportuj**.

4 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

5 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

6 Kliknij przycisk **Zapisz**.



Elementy obszaru roboczego, które można eksportować, to okna dokowane, paski narzędzi (łącznie z paskiem właściwości i przybornikiem), menu i klawisze skrótów.

Obszar roboczy jest eksportowany jako plik **.cdws**.

Dostosowywanie wyglądu obszaru roboczego

Można dostosować wielkość elementów interfejsu użytkownika, wybrać motyw oraz zmienić kolor obramowania okien i pulpitu.

Skalowanie

Można zmienić wielkość elementów interfejsu użytkownika, zmieniając poziom skalowania. Poziom skalowania zależy od poziomu skalowania systemu operacyjnego. Ustawienie domyślne to 100%, co oznacza, że elementy interfejsu użytkownika w aplikacji są wyświetlane w tym samym rozmiarze co podobne elementy interfejsu użytkownika w systemie operacyjnym. Skalowanie o 200% powoduje, że elementy interfejsu użytkownika aplikacji są wyświetlane w rozmiarze dwa razy większym niż elementy interfejsu użytkownika systemu operacyjnego.

Motyw

Aby zwiększyć lub zmniejszyć jasność obszaru roboczego, można wybrać jeden z następujących motywów: Jasny, Średni, Ciemny lub Czarny.

Kolor obramowania okna

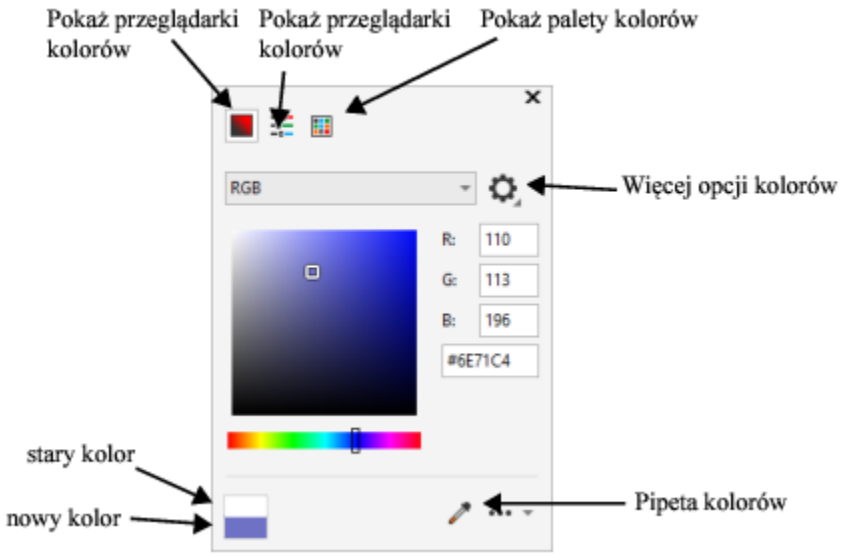
Wygląd okna aplikacji i okien dialogowych można dostosować, zmieniając kolor ich obramowania.

Kolor pulpitu

Można zmienić kolor pulpitu, obszaru otaczającego obraz, , aby dostosować je do wyglądu używanych dokumentów. Jeśli na przykład używane dokumenty zawierają ciemne kolory, można zmienić kolor pulpitu z białego na szary, aby uzyskać mniejszy kontrast.

Wybieranie kolorów

Aby wybrać żądany kolor pulpitu i obramowania okien, można szybko wypróbować dowolny z kolorów na ekranie. Można też użyć suwaka kolorów, przeglądarek kolorów lub palet kolorów.



Aby wybrać kolor pulpitu lub obramowania okien, można użyć różnych narzędzi.

Aby zmodyfikować wygląd przestrzeni roboczej

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**.
2. Kliknij **Wygląd**.
3. Zmień wybrane ustawienia.

Aby wybrać kolor okna lub pulpitu za pomocą różnych narzędzi do obsługi kolorów

- W obszarze **Kolor** otwórz selektor kolorów **Pulpit** lub **Obramowanie okien** i wykonaj jedno z zadań z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Próbkować kolor	Kliknij narzędzie **Pipeta kolorów**, a następnie kliknij kolor na ekranie.
Użyć suwaków kolorów	Kliknij przycisk **Pokaż suwaki kolorów**, wybierz tryb koloru z pola listy i użyj suwaków.
Użyć przeglądarki kolorów	Kliknij przycisk **Pokaż przeglądarki kolorów**, wybierz tryb koloru z pola listy i kliknij kolor w przeglądarce kolorów.
Wybrać kolor z palety kolorów	Kliknij przycisk **Pokaż palety kolorów**, wybierz paletę kolorów z listy Biblioteki palet, a następnie kliknij kolor.
Uzyskać dostęp do dodatkowych opcji kolorów	Kliknij przycisk **Więcej opcji kolorów** i wybierz żądaną opcję. Opcje są uzależnione od wybranej metody, na przykład próbkowania, przeglądarki kolorów, suwaków kolorów lub palety kolorów.

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 wydrukować listę skrótów klawiaturowych. 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:

- Pracownia wycinków — zawiera klawisze skrótów do korzystania z Pracowni wycinków.
- Tabela główna — zawiera wszystkie klawisze skrótów niezwiązane z tekstem.
- Podgląd wydruku — zawiera klawisze skrótów dotyczące opcji podglądu wydruku.
- Smart Carver — zawiera klawisze skrótów umożliwiające korzystanie z narzędzia Smart Carver
- Tabela edycji tekstu — zawiera wszystkie klawisze skrótów związane z tekstem.



W przypadku korzystania ze skrótu klawiaturowego zawierającego cyfrę należy pamiętać, aby nacisnąć cyfrę w górnej części klawiatury, a nie na klawiaturze numerycznej.

Aby przypisać skrót klawiaturowy do polecenia

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**.
2. W lewym oknie okna dialogowego **Opcje** kliknij **Polecenia**.
3. Kliknij kartę **Klawisze skrótów**.
4. Z listy **Tabela klawiszy skrótów** wybierz tabelę klawiszy skrótów.
5. Z górnej listy wybierz kategorię poleceń (np. **Plik**).
6. Kliknij polecenie na liście **Polecenia** (na przykład **Eksportuj**).
   W polu **Bieżące klawisze skrótu** zostaną wyświetlone klawisze skrótów obecnie przypisane do wybranego polecenia.
7. Kliknij pole **Nowy klawisz skrótu** i naciśnij kombinację klawiszy.
   Jeśli dana kombinacja klawiszy jest już przypisana do innego polecenia, polecenie to jest wyświetlone w obszarze **Obecnie przypisany do**.
8. Kliknij przycisk **Przypisz**.



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.



Można przejrzeć wszystkie istniejące skróty klawiaturowe, klikając przycisk **Pokaż wszystko**.

Wszystkie skróty niestandardowe można zastąpić domyślnymi, klikając przycisk **Resetuj wszystko**.

Aby usunąć skrót klawiaturowy

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**.
2. W lewym oknie okna dialogowego **Opcje** kliknij **Polecenia**.
3. Kliknij kartę **Klawisze skrótów**.
4. Z listy **Tabela klawiszy skrótów** wybierz tabelę klawiszy skrótów.

5 Z górnej listy wybierz kategorię poleceń (np. **Plik**).

6 Kliknij polecenie na liście **Polecenia** (na przykład **Eksportuj**).

7 Kliknij klawisz skrótu w polu **Bieżące klawisze skrótu**.

8 Kliknij przycisk **Usuń**.

Aby wydrukować listę skrótów klawiaturowych

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**.

2 W lewym oknie okna dialogowego **Opcje** kliknij **Polecenia**.

3 Kliknij kartę **Klawisze skrótów**.

4 Kliknij przycisk **Pokaż wszystko**.

5 Kliknij przycisk **Drukuj**.

Aby wyeksportować listę skrótów klawiaturowych

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**.

2 W lewym oknie okna dialogowego **Opcje** kliknij **Polecenia**.

3 Kliknij kartę **Klawisze skrótów**.

4 Kliknij przycisk **Pokaż wszystko**.

5 Kliknij przycisk **Eksportuj do CSV**.

6 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

7 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

8 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Dostosowywanie różnych menu

Program CorelDRAW pozwala modyfikować pasek menu oraz zawarte w nim menu. Można zmieniać kolejność menu oraz poleceń menu; dodawać, usuwać i zmieniać nazwy menu oraz poleceń menu. Można wyszukiwać polecenia menu, jeśli nie wiadomo, w którym menu one się znajdują. Można również przywracać ustawienia domyślne menu.

Opcje dostosowania obejmują zarówno menu z paska menu, jak i dowolne menu kontekstowe wyświetlane po naciśnięciu prawego przycisku myszy.

Tematy Pomocy dotyczą ustawień domyślnych aplikacji. Tematy Pomocy nie będą odzwierciedlać zmian dokonanych w menu i ich poleceniach.

Aby zmienić kolejność menu i poleceń menu

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**.

2 W lewym oknie okna dialogowego **Opcje** kliknij **Polecenia**.

3 W oknie aplikacji przeciągnij menu na pasku menu w lewo lub w prawo.

Aby zmienić kolejność poleceń menu, kliknij menu na pasku menu, kliknij polecenie menu, ponownie wskaż menu najwyższego poziomu i przeciągnij polecenie w górę lub w dół.

Aby zmienić kolejność poleceń menu kontekstowego, kliknij prawym przyciskiem myszy w oknie aplikacji, aby wyświetlić menu kontekstowe, a następnie przeciągnij polecenie menu na nowe miejsce.

Aby zmienić nazwę menu lub polecenia menu

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**.

2 W lewym oknie okna dialogowego **Opcje** kliknij **Polecenia**.

3 Z górnej listy wybierz kategorię poleceń.
4 Kliknij menu lub polecenie na liście.
5 Kliknij kartę **Ogólne**.
6 Wpisz nazwę w polu **Podpis**.



Znak **&** przed literą w polu **Podpis** określa skrót przyspieszający pracę. Menu są wyświetlane po naciśnięciu klawisza **Alt** i odpowiedniej litery. Polecenia wywołuje się przez naciśnięcie podkreślonej litery przy wyświetlonym menu.



Można przywrócić nazwę domyślną, klikając przycisk **Przywróć ustawienia domyślne**.

Aby dodać lub usunąć element paska menu

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**.
2 W lewym oknie okna dialogowego **Opcje** kliknij **Polecenia**.
Aby usunąć element, wciśnij klawisz **Alt** i przeciągnij go poza pasek menu.
3 Z górnej listy wybierz kategorię poleceń.
4 Przeciągnij element na pasek menu.

Aby szybko wyszukać polecenie menu

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**.
2 W lewym oknie okna dialogowego **Opcje** kliknij **Polecenia**.
3 W polu **Szukaj** wpisz nazwę polecenia lub odpowiednie słowo kluczowe.
Wyniki są aktualizowane automatycznie podczas wpisywania.

Aby zmodyfikować wygląd paska menu

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**.
2 W lewym oknie okna dialogowego **Opcje** kliknij **Paski poleceń**.
3 Zaznacz na liście pozycję **Pasek menu**.
4 W sekcji **Tryb paska menu** włącz jedną z następujących opcji:
- **Tryb normalny** — wyświetla wszystkie dostępne menu
- **Tryb pliku** — wyświetla ograniczony wybór menu

Aby uzyskać informacje na temat innych ustawień na tej stronie, zobacz „Aby zmodyfikować wygląd paska narzędzi” na stronie 618.

Aby zresetować menu do ustawień domyślnych

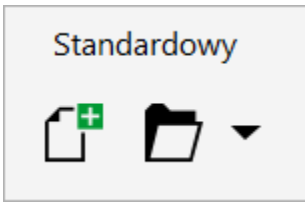
1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**.
2 W lewym oknie okna dialogowego **Opcje** kliknij **Paski poleceń**.
3 Zaznacz na liście pozycję **Pasek menu**.
4 Kliknij przycisk **Zresetuj**.

Dostosowywanie pasków narzędzi i innych pasków poleceń

Można dostosować położenie i wygląd paska narzędzi. Można np. przenieść lub zmienić rozmiar paska narzędzi, a także ukryć go lub wyświetlić. Nazwy paski narzędzi i paski poleceń są używane wymiennie w interfejsie użytkownika i dokumentacji aplikacji.

Paski narzędzi mogą być zadokowane lub pływające. Dokowanie paska narzędzi polega na umieszczeniu go przy krawędzi okna aplikacji. Odczepianie paska narzędzi polega na odsuwaniu go od krawędzi okna aplikacji. Pasek narzędzi nie jest wtedy zadokowany i można go dowolnie przesuwać. Można tworzyć, usuwać i zmieniać nazwę niestandardowych pasków narzędzi. Można dostosować paski narzędzi dodając, usuwając i rozmieszczając ich elementy. Można dostosować wygląd paska narzędzi, zmieniając rozmiar przycisków oraz wyświetlając ikony bądź podpisy albo obydwa elementy jednocześnie. Można również zastępować ikony przycisków paska narzędzi.

Podczas przesuwania, dokowania i oddokowywania pasków narzędzi należy korzystać z obszaru uchwytu paska narzędzi.

W przypadku	Obszar uchwytu jest	
Zadokowanego i odblokowanego paska narzędzi	Zaznaczony kropkowaną linią na górnej lub lewej krawędzi paska	
Pływającego paska narzędzi	Paskiem tytułu. Jeśli pasek tytułu nie jest wyświetlany, obszar uchwytu zaznaczony jest kropkowaną linią na górnej lub lewej krawędzi paska.	

Aby uniknąć przypadkowego przesuwania zakodowanych pasków narzędzi, można je zablokować. Zablokowane paski narzędzi nie są oznaczone linią kropkowaną wzdłuż lewej krawędzi.



Zablokowany pasek narzędzi

Procedury opisane w tym temacie mają zastosowanie do pasków narzędzi oraz innych pasków poleceń, takich jak pasek menu, pasek właściwości, pasek stanu, przybornik i pasek menu kontekstowego.

Aby dostosować położenie i sposób wyświetlania paska narzędzi

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przesunąć pasek narzędzi	Odblokuj pasek narzędzi, kliknij jego obszar uchwytu i przeciągnij go do nowego położenia.
Zadokować pasek narzędzi	Kliknij obszar uchwytu paska narzędzi i przeciągnij go do dowolnej krawędzi okna aplikacji.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Odczepić pasek narzędzi	Odblokuj pasek narzędzi, kliknij jego obszar uchwytu i odciągnij go od krawędzi okna aplikacji.
Zmienić rozmiar pływającego paska narzędzi	Kliknij krawędź paska narzędzi i dostosuj jego rozmiar, używając podwójnej strzałki.
Ukryć lub wyświetlić pasek narzędzi	Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**. Kliknij **Paski poleceń** i odznacz lub zaznacz pole wyboru obok nazwy danego paska narzędzi.
Przywrócić ustawienia domyślne paska narzędzi	Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**. Kliknij **Paski poleceń**, kliknij pasek narzędzi i kliknij przycisk **Zresetuj**.



Zadokowanych i zablokowanych pasków narzędzi nie można przenosić. Więcej informacji na temat odblokowywania można znaleźć w sekcji „Aby zablokować lub odblokować paski narzędzi” na stronie 619.

Aby dodać, usunąć lub zmienić nazwę niestandardowego paska narzędzi

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać niestandardowy pasek narzędzi	Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**. Kliknij kolejno **Paski poleceń**, kliknij przycisk **Nowy** i wpisz nazwę na liście **Paski poleceń**. Zamykanie okna dialogowego. Przytrzymując naciśnięte klawisze **Alt + Ctrl**, przeciągnij narzędzie lub przycisk z okna aplikacji do nowego paska narzędzi. Możesz też przeciągnąć polecenia z listy **Polecenia** w oknie dialogowym **Opcje**.
Usunąć niestandardowy pasek narzędzi	Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**. Kliknij **Paski poleceń**, kliknij pasek narzędzi i kliknij przycisk **usuń**.
Zmienić nazwę niestandardowego paska narzędzi	Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**. Kliknij **Paski poleceń**, kliknij nazwę niestandardowego paska narzędzi, aby go zaznaczyć, a następnie kliknij go jeszcze raz, aby przejść do trybu edycji. Wpisz nową nazwę.

Aby dodać, usunąć lub umieścić element na pasku narzędzi

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**.
2. W lewym oknie okna dialogowego **Opcje** kliknij **Polecenia**.

3 Z górnej listy wybierz kategorię poleceń.

4 Przeciągnij ikonę elementu paska narzędzi z listy na pasek w oknie aplikacji.

Jeśli chcesz usunąć element z paska narzędzi, przeciągnij element poza pasek narzędzi.

5 Na pasku narzędzi w oknie aplikacji przeciągnij element paska w nowe miejsce.

Aby przesunąć element paska narzędzi na inny pasek narzędzi, przeciągnij ikonę tego elementu z jednego paska narzędzi na drugi.



Element paska narzędzi można skopiować na inny pasek narzędzi, trzymając naciśnięty klawisz **Ctrl** podczas przeciągania elementu paska narzędzi. Jeśli okno dialogowe **Opcje** nie jest otwarte, należy nacisnąć klawisze **Alt+Ctrl**.

Aby zmodyfikować wygląd paska narzędzi

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**.

2 W lewym oknie okna dialogowego **Opcje** kliknij **Paski poleceń**.

3 Aby zmienić rozmiar przycisków na wszystkich paskach narzędzi, wybierz rozmiar z pola listy **Globalny rozmiar przycisków**.

4 Kliknij nazwę paska narzędzi na liście.

5 Wybierz rozmiar przycisku z pola listy **Rozmiar** w obszarze **Właściwości przycisków**.

6 W polu listy **Styl** w obszarze **Właściwości przycisków** wybierz jedną z następujących opcji:

- **Domyślny**
- **Tylko ikona**
- **Tylko podpis**
- **Podpis na prawo od ikony**

Aby ukryć tytuł pływającego paska narzędzi, usuń zaznaczenie pola wyboru **Pokaż tytuły pływających pasków narzędzi**.



Ustawienia domyślne wbudowanego paska narzędzi można przywrócić, klikając przycisk **Zresetuj**.

Można zablokować wszystkie paski narzędzi poprzez zaznaczenie pola wyboru **Zablokuj paski narzędzi**.

Aby zastąpić ikonę przycisku paska narzędzi

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**.

2 W lewym oknie okna dialogowego **Opcje** kliknij **Polecenia**.

3 Z górnej listy wybierz kategorię poleceń.

4 Kliknij polecenie paska narzędzi.

5 Kliknij kartę **Ogólne**.

6 W obszarze **Ikona** kliknij przycisk **Przeglądaj** i przejdź do ikony, której chcesz użyć.



Obraz, którego chcesz użyć, musi mieć rozszerzenie **.ico**.



Ustawienia domyślne ikon przycisków paska narzędzi można przywrócić, klikając przycisk **Przywróć ustawienia domyślne**.

Aby zablokować lub odblokować paski narzędzi

- Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Zablokuj paski narzędzi**.

  Polecenie **Zablokuj paski narzędzi** jest dostępne, gdy jest obok niego wyświetlany znacznik wyboru. Przy pierwszym uruchomieniu aplikacji paski narzędzi są domyślnie zablokowane.



Nie można zablokować pływających pasków narzędzi.



Paski narzędzi można też zablokować lub odblokować, klikając je prawym przyciskiem myszy, a następnie klikając polecenie **Zablokuj paski narzędzi**.

Dostosować przybornik

Narzędzia można dodawać do przybornika lub usuwać je z niego. Jeśli przybornik zostanie zmodyfikowany, w każdej chwili można przywrócić jego ustawienia domyślne.

Można również modyfikować wygląd przycisków w przyborniku i nie tylko. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Dostosowywanie pasków narzędzi i innych pasków poleceń” na stronie 616.

Aby dostosować przybornik

1 W dolnej części przybornika kliknij przycisk **Szybkie dostosowanie** .

2 Aby dodać lub usunąć narzędzia, włącz lub wyłącz dowolne z pól wyboru.

Można również

Zresetować przybornik	Kliknij przycisk **Resetuj pasek narzędzi**.
Dostosować przybornik	Kliknij przycisk **Dostosuj**.

Dostosowywanie paska właściwości

Można swobodnie modyfikować położenie i zawartość paska właściwości. Pasek można umieścić w dowolnym miejscu na ekranie. Przesunięcie go do wnętrza okna aplikacji z dala od krawędzi daje pływający pasek właściwości. Przesunięcie go do jednej z czterech krawędzi okna aplikacji umożliwia z kolei zadokowanie paska, przez co staje się on częścią krawędzi okna.

Podczas przenoszenia, dokowania lub oddokowywania paska właściwości należy korzystać z jego obszaru uchwytu, który wygląda tak samo, jak obszar uchwytu paska narzędzi. Więcej informacji na temat obszaru uchwytu można znaleźć w sekcji „Dostosowywanie pasków narzędzi i innych pasków poleceń” na stronie 616.

Pasek właściwości można również dostosować, dodając lub usuwając narzędzia. Dzięki temu można zdefiniować, co ma zawierać pasek właściwości po wybraniu określonych narzędzi. Na przykład gdy aktywne jest narzędzie **Tekst**, można wyświetlić na pasku właściwości dodatkowe polecenia dla zadań związanych z tekstem, takich jak zwiększanie lub zmniejszanie rozmiaru czcionki bądź zmiana wielkości znaków. Można też przywrócić ustawienia domyślne paska właściwości.

Ponadto można zmienić rozmiar i styl przycisków na pasku właściwości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmodyfikować wygląd paska narzędzi” na stronie 618.

Aby ustawić pozycję paska właściwości

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przesunąć pasek właściwości	Odblokuj pasek właściwości, kliknij jego obszar uchwytu i przeciągnij go do nowego położenia.
Odczepić pasek właściwości	Kliknij obszar uchwytu paska właściwości i odciągnij go od krawędzi okna aplikacji.
Zadokować pasek właściwości	Kliknij obszar uchwytu paska właściwości i przyciągnij go do dowolnej krawędzi okna aplikacji.

Aby dodać lub usunąć element paska narzędzi z paska właściwości

1 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Szybkie dostosowanie** .

2 Zaznacz pola wyboru przy elementach, które chcesz dodać, lub usuń znaki zaznaczenia przy elementach, które chcesz usunąć.

Można również

Zresetować pasek właściwości	Kliknij przycisk **Resetuj pasek narzędzi**.
Dostosować pasek właściwości	Kliknij przycisk **Dostosuj**.



Na pasku właściwości pojawia się nowy element dla aktywnego narzędzia lub zadania. Kiedy zawartość paska właściwości ulega zmianie, element nie jest wyświetlany. Nowy element zostanie wyświetlony ponownie po aktywacji danego narzędzia lub zadania.



Pasek właściwości możesz też dostosować, klikając pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**. W oknie dialogowym **Opcje** kliknij pozycję **Polecenia**, wybierz kategorię poleceń z górnej listy, a następnie przeciągnij element paska narzędzi z listy na pasek właściwości. Aby usunąć element z paska właściwości, wciśnij klawisz **Alt** i przeciągnij ikonę elementu poza pasek.

Można także modyfikować przyciski na pasku właściwości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmodyfikować wygląd paska narzędzi” na stronie 618.

Dostosowywanie paska stanu

Na pasku stanu są wyświetlane informacje na temat rozmiaru pliku, bieżącego narzędzia, wymiarów dokumentu oraz pamięci. Ponadto wyświetlane są tam też informacje dotyczące koloru dokumentu, takie jak profil koloru dokumentu i stan obrazowania próbnego kolorów. Pasek stanu można dostosować, zmieniając wyświetlane informacje oraz zmieniając jego rozmiar. Można również dostosować pasek stanu, dodając, usuwając i zmieniając rozmiar elementów paska narzędzi. Ponadto można przywrócić ustawienia domyślne paska narzędzi. Pasek stanu można także umieścić u góry okna aplikacji, aby zwiększyć czytelność wyświetlanych informacji.

Aby zmienić informacje wyświetlane na pasku narzędzi

- Na pasku narzędzi kliknij przycisk  znajdujący się obok wyświetlanych informacji i wybierz jedną z następujących opcji:
  - **Podpowiedzi dotyczące narzędzi**
  - **Rozmiar pliku**
  - **Pamięć**
  - **Wymiary dokumentu**
  - **Ustawienia kolorów dokumentu**

Aby zmienić rozmiar paska stanu

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**.
2. Kliknij **Paski poleceń**.
3. Zaznacz na liście pozycję **Pasek stanu**.
4. W obszarze **Właściwości paska stanu** wpisz **1** lub **2** w polu **Liczba linii podczas dokowania**.

Aby dodać lub usunąć element paska narzędzi z paska właściwości

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**.
2. Kliknij **Polecenia**.
3. Z górnej listy wybierz kategorię poleceń.
4. Wciśnij klawisz **Alt** i przeciągnij element paska narzędzi z listy na pasek stanu.

   Aby usunąć element paska narzędzi z paska stanu, przeciągnij go poza pasek stanu.

Aby zmienić rozmiar elementów paska narzędzi na pasku stanu

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Dostosowywanie**.
2. Kliknij **Paski poleceń**.
3. Kliknij pozycję **Pasek stanu** i zaznacz pole wyboru.
4. Wybierz jedną z następujących opcji z pola listy **Rozmiar** w obszarze **Właściwości przycisków**.
   - **Mały**
   - **Średni**
   - **Duży**

Aby zmienić położenie paska stanu

- Kliknij pasek stanu prawym przyciskiem myszy, kliknij kolejno pozycje **Dostosuj** ▸ **Pasek stanu** ▸ **Położenie**, a następnie kliknij opcję **Góra** lub **Dół**.

Aby przywrócić ustawienia domyślne paska stanu

- Prawym przyciskiem kliknij pasek narzędzi, a następnie kliknij menu **Dostosuj** ▸ **Pasek stanu** ▸ **Zresetuj do domyślnych**.

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 kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **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 kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Globalne**.
2. Kliknij **Formaty plików**.
3. Kliknij filtr na liście **Aktywne filtry**.
4. Kliknij przycisk **Usuń**.

Aby zmienić kolejność filtrów na liście

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **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**.

Corel PHOTO-PAINT™ 2024

Używanie makr i skryptów w celu zautomatyzowania działań

Za pomocą makr i skryptów można skracać czas wykonywania powtarzalnych zadań, łączyć wiele czynności, w tym czynności złożone, oraz zapewniać łatwiejszy dostęp do wybranych operacji. Makra można tworzyć przy użyciu wbudowanych funkcji do obsługi środowiska Visual Basic for Applications (VBA) lub Visual Studio Tools for Applications (VSTA), natomiast skrypty można tworzyć przy użyciu wbudowanych funkcji JavaScript lub języka programowania Corel SCRIPT.

Korzystanie z makr (lub 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 makra można zestawić czynności, które mają być powtarzane, po czym w razie potrzeby powtórzenia tych czynności można oszczędzić czas, odtwarzając dane makro.

Makro lepiej nadaje się do pisania kodu niezbędnego do realizacji zadania (przy użyciu środowiska VBA lub VSTA), natomiast skrypt lepiej nadaje się do rejestrowania kolejnych czynności niezbędnych do realizacji zadania (przy użyciu języka Corel SCRIPT).

W niniejszej sekcji przedstawiono następujący temat:

- „Makra” (stronie 623)
- „Skrypty JavaScript” (stronie 628)
- „Skrypty programu Corel” (stronie 629)

Makra

Można oszczędzić czas, automatyzując ciąg powtarzalnych zadań za pomocą makra. Makro umożliwia określenie sekwencji czynności, dzięki czemu później można te czynności szybko powtarzać.

Aby używać makr, nie trzeba mieć żadnego doświadczenia w programowaniu — co więcej, podstawowe narzędzia do pracy z makrami są dostępne w głównym oknie aplikacji. Chcąc jednak mieć większą kontrolę nad makrami, można użyć następujących wbudowanych środowisk programistycznych:

- Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA) — następca środowiska VBA, doskonałe rozwiązanie dla deweloperów i innych specjalistów w zakresie programowania. Środowisko VSTA udostępnia narzędzia i funkcje potrzebne do tworzenia najbardziej zaawansowanych projektów makr.
- Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) — podzbiór środowiska programistycznego Microsoft Visual Basic (VB), doskonały dla początkujących. Przy użyciu środowiska VBA można tworzyć podstawowe makra do osobistego użytku, ale też tworzyć bardziej zaawansowane projekty makr.



Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat różnic między środowiskiem VBA i VSTA, zapoznaj się z podręcznikiem programowania w obszarze programisty w witrynie społecznościowej CorelDRAW.

Rozpoczęcie pracy z makrami

Elementy do obsługi makr dla środowisk VBA i VSTA są domyślnie instalowane razem z oprogramowaniem, przy czym można je w razie potrzeby zainstalować ręcznie. Możliwe jest określenie opcji dla środowiska VBA.



Aby używać funkcji makr VSTA w programie Corel PHOTO-PAINT, trzeba zainstalować program Microsoft Visual Studio w wersji 2019 lub nowszej. Aby używać edytora VSTA, trzeba najpierw zainstalować program Microsoft Visual Studio 2019 w wersji Community, Professional, Premium, Ultimate lub Enterprise, a następnie ponownie zainstalować Microsoft Visual Studio Tools for Applications 2019 z witryny microsoft.com.

Jeśli program Microsoft Visual Studio zostanie zainstalowany po instalacji programu CorelDRAW Graphics Suite, należy ponownie zainstalować funkcje makr VSTA poprzez modyfikację instalacji programu CorelDRAW Graphics Suite. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby ręcznie zainstalować elementy do obsługi makr” na stronie 625.

Na elementy do obsługi makr składa się kilka narzędzi do pracy z makrami w głównym oknie aplikacji:

- Pasek narzędzi Makra — zapewnia łatwy dostęp do typowych funkcji makrowych.
- Okno dokowane Skrypty — zapewnia łatwy dostęp do wszystkich dostępnych projektów makr dla środowiska VBA oraz do podstawowych funkcji do pracy z tymi projektami.
- Edytor skryptów (dawniej: edytor języka Visual Basic) — udostępnia zaawansowane funkcje do tworzenia projektów makr opartych na środowisku VBA.
- Edytor Visual Studio — udostępnia zaawansowane funkcje do tworzenia projektów makr opartych na środowisku VSTA. Edytor VSTA jest dostępny tylko wtedy, gdy na komputerze zainstalowany jest program Microsoft Visual Studio w wersji 2019.

Tworzenie makr

Makra są przechowywane w modułach (nazywanych także „modułami kodowymi”), które są przechowywane w projektach makr. Okno dokowane Skrypty umożliwia przeglądanie wszystkich projektów makr, modułów i makr dostępnych dla danego użytkownika oraz zarządzanie nimi.

Okno dokowane Skrypty umożliwia tworzenie projektów makr w formie plików Global Macro Storage (GMS, globalny magazyn makr) lub projektów Corel VSTA (CGSaddon). Takie pliki doskonale nadają się do kompletowania składników projektu makr w celu współdzielenia ich z innymi. Przy użyciu okna dokowanego Skrypty można otwierać (czyli „ładować”) projekty makr tworzone przez siebie, a także instalowane z oprogramowaniem lub udostępnione w inny sposób. Przy użyciu okna dokowanego Skrypty można również zmieniać nazwy projektów makr, a także kopiować i zamykać (czyli „wyładowywać”) projekty makr VSTA i opartych na magazynach GMS.



Niektóre projekty makr są zablokowane i nie można ich modyfikować.



Gdy zostaje utworzony dokument, projekt makr dla tego dokumentu zostaje automatycznie dodany do okna dokowanego Skrypty. Mimo że makra można przechowywać w projekcie makr dokumentu — na przykład w celu utworzenia kompleksowego szablonu — zalecane jest jednak przechowywanie projektów makr z zastosowaniem plików GMS.

Każdy projekt makr zawiera przynajmniej jeden moduł. Przy użyciu okna dokowanego Skrypty można dodać moduły do projektu makr opartego na środowisku VBA lub otwierać istniejące moduły do edycji. Przy użyciu okna dokowanego Skrypty można również usuwać moduły VBA lub zmieniać ich nazwy.



W przypadku niektórych modułów funkcja edytowania jest wyłączona.

Ponadto przy użyciu okna dokowanego Skrypty można tworzyć makra w dostępnych modułach. Aby tworzyć makra, nie trzeba mieć żadnego doświadczenia w programowaniu, niemniej jednak mając takie doświadczenie i chcąc edytować makra VBA, można do tego celu wykorzystać Edytor skryptów. Przy użyciu okna dokowanego Skrypty można również usuwać makra VBA i zmieniać ich nazwy.

Odtwarzanie makr

Odtwarzając makro, można wykonać czynności skojarzone z danym makrem.

Dalsza wiedza na temat makr

Obszar dla programistów w witrynie społecznościowej CorelDRAW zawiera mnóstwo użytecznych zasobów: podręcznik programowania, szczegółową dokumentację referencyjną programu Object Model z przykładami kodu, diagramy modeli projektowych oraz szczegółowe artykuły u samouczki na temat programowania.

Dokumentacja referencyjna programu Object Model, określana też jako dokumentacja API, zawiera pomoc na temat każdej funkcji, którą można zautomatyzować w aplikacji. (Te elementy i funkcje łącznie określa się mianem „modelu obiektowego”). Odpowiednia dokumentacja jest łatwo dostępna z Edytora skryptów.

Diagramy modeli obiektowych dostarczają hierarchiczną reprezentację elementów i funkcji, które można zautomatyzować w programie CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINToraz Corel DESIGNER.



Bardziej szczegółowe informacje na temat języka VBA i jego środowiska programistycznego można znaleźć w sekcji Microsoft Visual Basic — Pomoc dostępnej z menu **Pomoc** w Edytorze skryptów.

Bardziej szczegółowe informacje na temat narzędzi VSTA i ich środowiska programistycznego można znaleźć za pośrednictwem menu **Pomoc** w Edytorze VSTA.

Aby ręcznie zainstalować elementy do obsługi makr

1. W Panelu sterowania systemu Windows kliknij polecenie **Odinstaluj program**.
2. Dwukrotnie kliknij pozycję **CorelDRAW Graphics Suite** na stronie **Odinstaluj lub zmień program**.
3. W wyświetlonym kreatorze zaznacz opcję **Modyfikuj** i postępuj zgodnie z instrukcjami.
4. Na stronie **Funkcje** kreatora instalacji zaznacz następujące pola wyboru na liście **Narzędzia**:
   - **Visual Basic for Applications**
   - **Visual Studio Tools for Applications**



Elementy do obsługi makr dla środowisk VBA i VSTA są instalowane domyślnie razem z oprogramowaniem.

Aby określić opcje VBA

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Kliknij przycisk **VBA**.
3. W obszarze **Zabezpieczenia** kliknij przycisk **Opcje zabezpieczeń**, aby określić sposób ograniczania zagrożeń związanych z uruchamianiem makr.

   Jeśli chcesz ominąć tę funkcję zabezpieczeń, zaznacz pole wyboru **Ufaj wszystkim zainstalowanym modułom GMS**, a następnie przejdź do punktu 6.
4. Na stronie **Poziom zabezpieczeń** w oknie dialogowym **Zabezpieczenia** zaznacz jedną z następujących opcji:

- **Bardzo wysoki** — możliwe będzie uruchamianie wyłącznie makr zainstalowanych w zaufanych położeniach. Wszelkie inne makra (zarówno podpisane, jak i niepodpisane) zostaną wyłączone.
- **Wysoki** — możliwe będzie uruchamianie wyłącznie podpisanych makr z zaufanych źródeł. Makra niepodpisane zostaną automatycznie wyłączone.
- **Średni** — możliwe będzie uruchamianie makr wskazanych przez użytkownika, nawet jeśli będą potencjalnie szkodliwe.
- **Niski (niezalecane)** — możliwe będzie uruchamianie wszystkich makr, w tym potencjalnie szkodliwych. Opcję tę należy wybrać wyłącznie wtedy, gdy używane jest oprogramowanie antywirusowe lub jeśli wszystkie otwierane dokumenty są sprawdzane pod kątem bezpieczeństwa.

5 Na stronie **Zaufani wydawcy** w oknie dialogowym **Zabezpieczenia** zweryfikuj, którzy wydawcy makr są zaufani. Kliknij opcję **Widok**, aby wyświetlić szczegóły dotyczące wybranego wydawcy makr, lub kliknij przycisk **Usuń**, aby usunąć wybranego wydawcę makr z listy.

W razie potrzeby można zaznaczyć pole wyboru **Ufaj dostępowi do projektu Visual Basic** odnoszące się do wybranego wydawcy makr lub usunąć jego zaznaczenie.

6 Usuń zaznaczenie pola wyboru **Opóźnij ładowanie VBA**, jeśli chcesz załadowywać środowisko VBA przy uruchamianiu.

Aby uzyskać dostęp do narzędzi makrowych

Aby	**Wykonaj następujące czynności**
Wyświetlić pasek narzędzi **Makra**	Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Makra**. Znacznik wyboru znajdujący się obok polecenia wskaże, że pasek narzędzi jest wyświetlany.
Wyświetlanie okna dokowanego **Skrypty**	Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Skrypty** ▸ **Skrypty**.
Wyświetlanie Edytora skryptów	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Kliknij kolejno **Narzędzia** ▸ **Skrypty** ▸ **Edytor skryptów**. • Kliknij przycisk **Edytor skryptów** na pasku narzędzi **Makra**. • Prawym przyciskiem myszy kliknij opcję **Visual Basic for Applications** w oknie dokowanym **Skrypty**, a następnie kliknij opcję **Pokaż IDE**.
Wyświetlanie Edytora Visual Studio	Kliknij kolejno **Narzędzia** ▸ **Skrypty** ▸ **Edytor Visual Studio**. (Na komputerze musi być zainstalowane środowisko VSTA).

Aby utworzyć projekt makr

- W oknie dokowanym **Skrypty** wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Wybierz z listy opcję **Visual Studio Tools for Applications**, kliknij opcję **Nowy**, a następnie kliknij pozycję **Nowy projekt makr**.
  - Kliknij opcję **Visual Basic for Applications** na liście, kliknij opcję **Nowy**, a następnie kliknij opcję **Nowy projekt makr**.

Można również

Otworzyć (czyli „załadować”) projekt makr	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Wybierz z listy opcję **Visual Studio Tools for Applications**, kliknij polecenie **Załaduj**, a następnie wybierz projekt. • Kliknij opcję **Visual Basic for Applications** na liście, kliknij opcję **Załaduj**, a następnie wybierz projekt.

Można również

Zmienić nazwę projektu makr	Prawym przyciskiem myszy kliknij projekt na liście, a następnie kliknij opcję **Zmień nazwę**.
Skopiować projekt makr oparty na magazynie GMS	Prawym przyciskiem myszy kliknij projekt na liście, kliknij opcję **Kopiuj do**, a następnie wybierz docelową lokalizację kopiowanego projektu. Nie można skopiować projektu makr opartego na dokumencie. Takie projekty są przechowywane wewnątrz dokumentu i nie można nimi zarządzać w oddzieleniu od danego dokumentu.
Wyświetlić lub ukryć wszystkie moduły na liście	Kliknij przycisk **Tryb prosty**  .
Dodać moduł do projektu makr VBA	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Kliknij projekt na liście, kliknij opcję **Nowy**, a następnie kliknij opcję **Nowy moduł**. • Prawym przyciskiem myszy kliknij projekt na liście, a następnie kliknij opcję **Nowy moduł**.
Edytować moduł w projekcie makr VBA	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Kliknij moduł na liście, a następnie kliknij przycisk **Edytuj**  . • Prawym przyciskiem myszy kliknij moduł na liście, a następnie kliknij opcję **Edytuj**.
Zmienić nazwę modułu w projekcie makr	Prawym przyciskiem myszy kliknij moduł na liście, a następnie kliknij opcję **Zmień nazwę**.
Usunąć moduł z projektu makr	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Kliknij moduł na liście, a następnie kliknij przycisk **Usuń** . • Prawym przyciskiem myszy kliknij moduł na liście, a następnie kliknij opcję **Usuń**.
Zamknąć (czyli „wyładować”) projekt makr oparty na magazynie GMS	Prawym przyciskiem myszy kliknij projekt makr na liście, a następnie kliknij opcję **Wyładuj projekt makr**. Projekt makr oparty na dokumencie można zamknąć tylko przez zamknięcie dokumentu, w którym jest przechowywany.



Niektóre projekty makr są zablokowane i nie można ich modyfikować.

Aby utworzyć makro

- W oknie dokowanym **Skrypty** wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Kliknij żądany moduł kontenerowy i wybierz pozycję **Nowy** a następnie **Nowe makro**.
  - Prawym przyciskiem myszy kliknij odpowiedni moduł kontenerowy, a następnie kliknij opcję **Nowe makro**.

Można również

Edytować makro	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Kliknij makro na liście, a następnie kliknij przycisk **Edytuj**  . • Prawym przyciskiem myszy kliknij makro na liście, a następnie kliknij opcję **Edytuj**.
Usunąć makro	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Kliknij makro na liście, a następnie kliknij przycisk **Usuń**  . • Prawym przyciskiem myszy kliknij makro na liście, a następnie kliknij opcję **Usuń**.



Niektóre projekty makr są zablokowane i nie można ich modyfikować.

Aby odtworzyć makro

- Wykonaj dowolną z następujących czynności:
  - Kliknij kolejno **Narzędzia** ▸ **Skrypty** ▸ **Uruchom skrypt** albo kliknij przycisk **Uruchom makro**  na pasku narzędzi **Makra**. Z listy **Makra w** wybierz projekt lub plik, w którym przechowywane jest makro. Z listy **Nazwa makra** wybierz makro. Kliknij przycisk **Uruchom**.
  - W oknie dokowanym **Skrypty** kliknij dwukrotnie wybrane makro na liście.
  - W oknie dokowanym **Skrypty** kliknij makro na liście, a następnie kliknij przycisk **Uruchom**  .
  - W oknie dokowanym **Skrypty** prawym przyciskiem myszy kliknij makro na liście, a następnie kliknij opcję **Uruchom**.

Aby uzyskać dostęp do dokumentacji referencyjnej modelu obiektowego z Edytora skryptów

1. Przy otwartym programie Microsoft Visual Basic for Applications naciśnij klawisz **F2**, aby wyświetlić przeglądarkę obiektów.
   Przeglądarka obiektów wyświetla wszystkie elementy i funkcje, które można zautomatyzować w Edytorze skryptów.
2. Wybierz pozycję **PHOTO-PAINT** z listy **Biblioteka**.
   Przeglądarka obiektów zostanie zaktualizowana, w wyniku czego będą wyświetlane tylko elementy i funkcje programu Corel PHOTO-PAINT, które można zautomatyzować w Edytorze makr. Te elementy i funkcje łącznie określa się mianem „modelu obiektowego”.
3. Kliknij element w przeglądarce obiektów i naciśnij przycisk **F1**.



Można również wyświetlić informacje dotyczący dowolnego elementu wymienionego w oknie **Kod** Edytora skryptów, klikając dany element i naciskając klawisz **F1**.

Skrypty JavaScript

Można oszczędzić czas, automatyzując ciąg powtarzalnych zadań za pomocą skryptów JavaScript. Okno dokowane **Skrypty** (**Narzędzia** ▸ **Skrypty** ▸ **Skrypty**) umożliwia ładowanie, uruchamianie, zmianę nazwy i usuwanie skryptów.

Odtwarzając skrypt, można wykonać czynności skojarzone z danym skryptem.

Aby załadować gotowy skrypt

- W oknie dokowanym **Skrypty** kliknij opcję **Załaduj**, a następnie wybierz folder, w którym znajduje się skrypt.

Aby odtworzyć skrypt

- W oknie dokowanym **Skrypty** wybierz z listy skrypt, a następnie kliknij przycisk **Uruchom**  .

Aby edytować skrypt

- W oknie dokowanym **Skrypty** wybierz z listy skrypt, a następnie kliknij przycisk **Edytuj**  .

  Skrypt jest zwykle wyświetlany w Notatniku. Jeśli skrypt się nie otworzy, należy powiązać otwieranie plików JavaScript z Notatnikiem. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Powiązywanie otwierania plików JavaScript z Notatnikiem” na stronie 629.

Aby zmienić nazwę skryptu

- W oknie dokowanym **Skrypty** dwukrotnie kliknij nazwę skryptu i wpisz nową nazwę.

Aby usunąć skrypt

- W oknie dokowanym **Skrypty** wybierz z listy skrypt, a następnie kliknij przycisk **Usuń**  .

Powiązywanie otwierania plików JavaScript z Notatnikiem

1. W Eksploratorze plików kliknij prawym przyciskiem myszy plik JavaScript i kliknij opcję **Właściwości**.
2. Na karcie **Ogólne** okna dialogowego kliknij opcję **Zmień** w obszarze **Otwórz za pomocą**.
3. Wybierz opcję otwierania plików **.js** w Notatniku.

Skrypty programu Corel

Skrypty programu Corel to krótkie programy, w których do automatyzowania prostych zadań wykorzystywany jest język programowania Corel SCRIPT. Na przykład, jeśli istnieje szereg niedoświetlonych zdjęć, można zarejestrować regulacje korekcyjne podczas ich stosowania do pierwszej fotografii. Następnie można odtworzyć rejestrację w odniesieniu do wszystkich pozostałych fotografii jednocześnie.

Przy użyciu okna dokowanego **Rejestrator** można tworzyć rejestracje, które można zapisać jako skrypty do późniejszego wykorzystania. Ponadto przy użyciu okna dokowanego **Rejestrator** można otwierać, edytować i odtwarzać rejestracje i skrypty.

Tworzenie rejestracji i skryptów

Możliwe jest rejestrowanie sekwencji większości operacji wykonywanych za pomocą klawiatury, paska narzędzi, przybornika, menu i myszy. W trakcie rejestrowania operacje są przekładane na instrukcje poleceń pojawiające się chronologicznie na liście poleceń. Każda instrukcja polecenia stanowi jedno słowo oparte na nazwie menu z dołączoną nazwą polecenia znajdującą się w danym menu.

Niektóre operacje są przekształcane w parametry osadzane w poleceniu. Parametry są rejestrowane, jednak nie są wyświetlane na liście poleceń. Na przykład, po wybraniu koloru farby i zastosowaniu pociągnięcia pędzlem do obrazka wybrany kolor nie jest wyświetlany na liście poleceń rejestratora, niemniej jest rejestrowany jako parametr polecenia narzędzia malarskiego.

W programie Corel PHOTO-PAINT nie można rejestrować operacji i poleceń z następującego zakresu:

- Konfigurowanie paska narzędzi, klawiatury i menu
- Konfigurowanie siatki, linijki i prowadnic
- Polecenia menu Okno i Pomoc
- Obliczenia na obrazkach i zszywanie obrazków
- Operacje na widoku, takie jak powiększanie

Aby rejestracja była dostępna w przyszłej sesji z programem Corel PHOTO-PAINT, musi zostać zapisana jako skrypt. Utworzone skrypty można załadować i odtworzyć w dowolnym czasie.

Jako skrypt można również zapisać listę czynności Cofnij. Na przykład, jeśli nie zostały zarejestrowane czynności składające się na efekt, który zamierza się jeszcze powtórzyć, operacje te można zapisać jako skrypt z użyciem listy polecenia Cofnij. Skrypt utworzony z listy polecenia Cofnij zawiera wszystkie operacje wykonane na obrazku, dlatego może być potrzebna edycja takiego skryptu w celu wydzielenia właściwych poleceń.

Edytowanie rejestracji i skryptów

Rejestrację lub skrypt można edytować, wstawiając nowe polecenia, rejestrując nowe polecenia w miejsce istniejących oraz usuwając już niepotrzebne polecenia.

Odtwarzanie rejestracji i skryptów

Podczas odtwarzania rejestracji lub skryptu zarejestrowane polecenia zostają zastosowane do aktywnego obrazka. Rejestrację można odtworzyć tylko w bieżącej sesji z programem Corel PHOTO-PAINT. Jeśli dana rejestracja ma być używana w innej sesji roboczej, należy ją zapisać jako skrypt. Przed odtworzeniem rejestracji lub skryptu należy się upewnić, że aktywny obrazek zawiera składniki niezbędne do pomyślnego wykonania zarejestrowanych poleceń. Na przykład, jeśli skrypt zawiera polecenia specyficzne dla obiektów, nie można go pomyślnie zastosować do obrazka, który obiektów nie zawiera.

Do obrazka można zastosować pojedyncze polecenie z rejestracji lub skryptu. Ta funkcja przydaje się w sytuacji, gdy trzeba ocenić wynik konkretnego polecenia przed zastosowaniem do obrazka reszty poleceń zawartych w rejestracji lub skrypcie.

Niektóre polecenia można tymczasowo wykluczyć z sekwencji przed odtworzeniem rejestracji lub skryptu. Wyłączone polecenia można włączyć tak, że nie jest konieczne ponowne utworzenie rejestracji lub skryptu.

Możliwe jest zastosowanie jednego lub większej liczby skryptów do jednego lub większej liczby obrazków jednocześnie, co określane jest mianem przetwarzania wsadowego. Ta funkcja umożliwia wykonywanie globalnych regulacji na kilku obrazkach bez otwierania pojedynczo każdego z nich i odtwarzania każdego skryptu z osobna. Obrazki po przetworzeniu wsadowym można zapisać w oryginalnym lub w innym formacie pliku.

Aby wyświetlić okno dokowane Rejestrator

- Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Rejestrator**.

Aby utworzyć rejestrację lub skrypt

1. Kliknij przycisk **Nowy** w oknie dokowanym **Rejestrator**.
2. Kliknij przycisk **Zarejestruj**.
3. Wykonaj czynności, które chcesz zarejestrować.
4. Kliknij przycisk **Zatrzymaj**.

   Rejestracja w tym momencie zostanie zakończona i będzie można ją odtworzyć w bieżącej sesji.

   Aby zapisać rejestrację jako skrypt do przyszłego użytku, kliknij przycisk **Zapisz**, wybierz dysk i folder, w którym skrypt chcesz zapisać, a następnie wpisz nazwę pliku w polu **Nazwa pliku**.

Jeśli polecenie zapisywania dokumentu jest pierwszą czynnością rejestracji, możliwe jest przywrócenie oryginalnego obrazka przez powrót do pierwszego polecenia rejestracji.

Aby zapisać listę polecenia Cofnij jako skrypt

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Historia**.
2. Kliknij przycisk **Zapisz plik skryptu jako** w oknie dokowanym **Historia**.

3 W oknie dialogowym **Zapisz dokonaną rejestrację** wybierz dysk i folder, w którym chcesz zapisać skrypt.

4 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

Aby otworzyć skrypt

1 Kliknij przycisk **Otwórz** w oknie dokowanym **Rejestrator**.

2 Wybierz dysk i folder, w którym przechowywany jest skrypt.

3 Kliknij dwukrotnie nazwę pliku skryptu.

Aby wstawić polecenia do rejestracji lub skryptu

1 Utwórz rejestrację lub otwórz skrypt w oknie dokowanym **Rejestrator**.

2 Kliknij przycisk **Wstaw nowe polecenie**.

3 Kliknij dwukrotnie polecenie, które ma poprzedzać wstawiane polecenia.
Obok wybranego polecenia pojawi się wskaźnik pozycji.

4 Kliknij przycisk **Zarejestruj**.

5 Wykonaj czynności, które chcesz wstawić.

6 Kliknij przycisk **Zatrzymaj**.

Aby zamienić polecenia w rejestracji lub skrypcie

1 Utwórz rejestrację lub otwórz skrypt.

2 W oknie dokowanym **Rejestrator** kliknij dwukrotnie pierwsze polecenie w sekwencji poleceń, które chcesz zamienić.
Obok wybranego polecenia pojawi się wskaźnik pozycji.

3 Kliknij przycisk **Wstaw nowe polecenie**, aby go wyłączyć.

4 Kliknij przycisk **Zarejestruj**.

5 Wykonaj nowe operacje.

6 Kliknij przycisk **Zatrzymaj**.

Aby usunąć polecenia z rejestracji lub skryptu

1 Utwórz rejestrację lub otwórz skrypt.

2 W oknie dokowanym **Rejestrator** przytrzymaj naciśnięty klawisz **Ctrl** i kliknij polecenia.

3 Kliknij przycisk **Usuń zaznaczone polecenia**.

Jeśli usuwane są polecenia ze skryptu, skrypt musi zostać zapisany przed zamknięciem, aby zmiany zostały zapisane.

Aby odtworzyć rejestrację lub skrypt

1 Utwórz rejestrację lub otwórz skrypt.

2 Kliknij przycisk **Odtwórz** w oknie dokowanym **Rejestrator**.

Można również

Odtworzyć pojedyncze polecenie	Kliknij dwukrotnie nazwę polecenia do odtworzenia. Obok wybranego polecenia zostanie wyświetlony wskaźnik pozycji. Kliknij przycisk **Krok w przód**  .
Wyłączyć lub włączyć polecenie	Włącz lub wyłącz pole wyboru po lewej stronie nazwy polecenia. Nazwy wyłączonych poleceń pokazane są w kolorze szarym.
Przejść do pierwszego polecenia	Kliknij przycisk **Przewiń w tył**  .
Przejść do ostatniego polecenia	Kliknij przycisk **Przewiń w przód**  .

Aby odtworzyć skrypty w odniesieniu do wielu obrazków

1. Kliknij kolejno **Plik** ▸ **Przetwarzanie wsadowe**.
2. Kliknij przycisk **Dodaj plik**.
3. W oknie dialogowym **Załaduj obrazki do przetwarzania wsadowego** wybierz dysk i folder, w którym obrazki są przechowywane.
4. Przytrzymując naciśnięty klawisz **Ctrl**, kliknij obrazki, które chcesz poddać edycji, a następnie kliknij przycisk **Otwórz**.
5. W oknie dialogowym **Przetwarzanie wsadowe** kliknij przycisk **Dodaj skrypt**.
6. W oknie dialogowym **Załaduj skrypt** wybierz dysk i folder, w którym skrypty są przechowywane.
7. Kliknij skrypt, który chcesz odtworzyć, a następnie kliknij przycisk **Otwórz**. Powtórz tę czynność, aby dodać więcej skryptów.
8. Wybierz opcję z listy **Po zakończeniu**.
   Aby zapisać pliki w określonym folderze, kliknij przycisk **Przeglądaj**, a następnie przejdź do odpowiedniego folderu.
9. Kliknij przycisk **Odtwórz**.



Wybranie opcji **Nie zapisuj** z listy **Po zakończeniu** umożliwia ocenę wyników przed nadpisaniem oryginalnego obrazka.

Materiały pomocnicze

Program Corel PHOTO-PAINT dla użytkowników programu Adobe Photoshop 635

Glosariusz..... 639



Program Corel PHOTO-PAINT dla użytkowników programu Adobe Photoshop

Programy Adobe Photoshop i Corel PHOTO-PAINT cechuje wiele podobieństw, dzięki czemu można łatwo przejść z jednej aplikacji do drugiej. Chociaż najbardziej podstawowe opcje rysowania i projektowania są podobne, między programami Adobe Photoshop i Corel PHOTO-PAINT występują także pewne różnice, obejmujące terminologię oraz dostępne narzędzia. Zrozumienie tych różnic pozwala na szybkie przejście do programu Corel PHOTO-PAINT.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- „Porównanie terminologii” (stronie 635)
- „Porównanie narzędzi” (stronie 636)

Porównanie terminologii

Terminy i pojęcia stosowane w programach Adobe Photoshop i Corel PHOTO-PAINT różnią się w przypadku niektórych funkcji. Poniżej zamieszczono listę terminów używanych w programie Adobe Photoshop oraz ich odpowiedników w programie Corel PHOTO-PAINT.

Termin programu Adobe Photoshop	Termin programu Corel PHOTO-PAINT
Operacje	Skrypty/makra
Warstwy dopasowania	Soczewki
Animacje	Filmy
Tryb mapy bitowej	Tryb kolorów czarno-biały
Tryby mieszania	Tryby scalania
Płótno	Rozmiar papieru

Termin programu Adobe Photoshop	Termin programu Corel PHOTO-PAINT
Filtr Wydziel	Pracownia wycinków
Linie pomocnicze	Prowadnice
Tryb koloru indeksowanego	Tryb kolorów z paletą
Maski warstw	Maski obcinania
Warstwy	Obiekty
Opcje warstw	Właściwości obiektów
Maski	Obszary chronione maski
Panele	Okna dokowane
Łączenie obrazów	Zszywanie obrazków
Zaznaczenia	Edytowalne obszary maski
Migawki	Punkty odniesienia

Porównanie narzędzi

Poniższa tabela przedstawia listę narzędzi programu Adobe Photoshop oraz ich odpowiedników w programie Corel PHOTO-PAINT. Wiele z nich pozwala osiągnąć ten sam efekt, lecz różnią się w działaniu.

Narzędzie programu Adobe Photoshop	Narzędzie programu Corel PHOTO-PAINT
Panel Operacje	Okno dokowane **Rejestrator**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby utworzyć rejestrację lub skrypt” na stronie 630.
Rozmycie (narzędzie)	Efekty specjalne **Rozmywanie**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Rozmywanie” na stronie 394. Narzędzie **Efekt**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zastosować smużenie, rozmazywanie lub mieszanie kolorów na obrazku” na stronie 180.
Ściemnianie (narzędzie)	Narzędzie **Rozjaśnianie/Przyciemnianie**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby dopasować kolory i tony obrazka za pomocą efektów pędzla” na stronie 205.

Narzędzie programu Adobe Photoshop	Narzędzie programu Corel PHOTO-PAINT
Stempel (narzędzie)	Narzędzie **Klonowanie**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby sklonować obszar obrazka lub obiektu” na stronie 172.
Rozjaśnianie (narzędzie)	Narzędzie **Rozjaśnianie/Przyciemnianie**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby dopasować kolory i tony obrazka za pomocą efektów pędzla” na stronie 205.
Zaznaczanie eliptyczne (narzędzie)	Narzędzie **Maska eliptyczna**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zdefiniować prostokątny lub eliptyczny obszar edytowalny” na stronie 300.
Galeria filtrów	Menu **Efekty**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Praca z użyciem efektów specjalnych” na stronie 367.
Pióro dowolne (narzędzie)	Narzędzie **Ścieżka**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby narysować ścieżkę odręczną” na stronie 325.
Gradient (narzędzie)	Narzędzie **Interakcyjne wypełnienie**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zastosować interakcyjne wypełnienie tonalne” na stronie 270.
Pędzel korygujący (narzędzie)	Narzędzie **Pędzel poprawek**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby usunąć niedokładności obrazka, mieszając tekstury i kolory” na stronie 169.
Panel Historia	Okno dokowane **Historia**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby cofnąć lub ponowić czynność” na stronie 110.
Lasso (narzędzie)	Narzędzie **Maska odręczna**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zdefiniować obszar edytowalny za pomocą narzędzia Maska odręczna” na stronie 301.
Różdżka (narzędzie)	Narzędzie **Różdżka**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zdefiniować obszar edytowalny w kolorze jednolitym” na stronie 305.
Lasso magnetyczne (narzędzie)	Narzędzie **Maska magnetyczna**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zdefiniować obszar edytowalny otoczony kolorem jednolitym” na stronie 306.

Narzędzie programu Adobe Photoshop	Narzędzie programu Corel PHOTO-PAINT
Przesuwanie (narzędzie)	Narzędzie **Wskaźnik**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zaznaczyć obiekty” na stronie 439.
Panel Nawigator	Okno podręczne **Nawigator**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wyświetlanie obrazków” na stronie 95.
Wiadro z farbą (narzędzie)	Narzędzie **Wypełnienie**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zastosować wypełnienie jednolite” na stronie 265.
Stempel wzorkiem (narzędzie)	Narzędzie **Rozpylacz obrazków**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby rozpylić obrazki” na stronie 351.
Pisak (narzędzie)	Narzędzie **Ścieżka**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Tworzenie ścieżek” na stronie 323.
Lasso wielokątne (narzędzie)	Narzędzie **Maska odręczna**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zdefiniować obszar edytowalny za pomocą narzędzia Maska odręczna” na stronie 301. Narzędzie **Ścieżka**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby narysować ścieżkę Beziera” na stronie 324.
Narzędzie Szybkie zaznaczanie	Narzędzie **Maska zaznaczenia inteligentnego**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Definiowanie obszaru edytowalnego na podstawie kształtu lub obszaru” na stronie 303.
Zaznaczanie prostokątne (narzędzie)	Narzędzie **Maska prostokątna**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zdefiniować prostokątny lub eliptyczny obszar edytowalny” na stronie 300.
Zaznaczanie pojedynczych kolumn (narzędzie)	Narzędzie **Maska prostokątna**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zdefiniować prostokątny lub eliptyczny obszar edytowalny” na stronie 300.
Zaznaczanie pojedynczych rzędów (narzędzie)	Narzędzie **Maska prostokątna**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zdefiniować prostokątny lub eliptyczny obszar edytowalny” na stronie 300.
Tekst (narzędzie)	Narzędzie **Tekst**  . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby dodać tekst” na stronie 474.



Glosariusz

A B C D E F G H I J K L M N O P R S T U W Z

A

aktywna mapa obrazu

W tym powszechnie stosowanym typie mapy obrazu przetwarzanie informacji jest niezależne od serwera.

aktywna/pasywna mapa obrazu

Rzadko stosowany typ mapy obrazu, zawierający kod zarówno dla aktywnej jak i pasywnej mapy obrazu. Podczas przetwarzania ten typ mapy obrazu automatycznie przyjmuje ustawienia przeglądarki użytkownika. Jeśli przeglądarka nie obsługuje map obrazu, serwer używa zewnętrznego pliku mapy w celu przetworzenia informacji. Obecnie większość przeglądarek internetowych obsługuje mapy obrazu, więc mapy aktywne spotykane są częściej.

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.

C

cel

Ramka lub okno przeglądarki internetowej, w którym wyświetlana jest nowa strona WWW.

CERN

CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire) to laboratorium naukowe, w którym opracowano standard WWW. CERN to również jeden z systemów serwerowych sieci World Wide Web. Aby dowiedzieć się, w jakim systemie pracuje dany serwer, należy skontaktować się z jego administratorem.

chwyt (Corel PHOTO-PAINT)

Przesuwanie obrazu w oknie, stosowane zwykle wtedy, gdy rozmiar obrazu przekracza rozmiar okna. Przemieszczanie za pomocą chwytu zmienia bieżący widok obrazka w taki sam sposób, jak przewijanie — powoduje przesuwanie obrazka w górę, w dół, w lewo lub w prawo wewnątrz okna obrazka. Przy dużym powiększeniu, gdy wyświetlany jest tylko fragment obrazka, za pomocą chwytu można szybko przesunąć obraz, aby zobaczyć partie obrazka niewidoczne w danej chwili.

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).

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

EXIF (Exchangeable Image File)

Format pliku, w którym do obrazów w formacie JPEG są dodawane informacje pochodzące z aparatu cyfrowego, takie jak godzina i data wykonania zdjęcia, szybkość migawki i ostrość.

F

filtr

Aplikacja przekształcająca informacje cyfrowe z jednej formy na inną.

fraktal

Nieregularny kształt wygenerowany przy użyciu powtarzającego się deseniu. Fraktali używa się do matematycznego generowania nieregularnych i złożonych obrazków na podstawie określonego deseniu, bez definiowania wszystkich elementów składowych obrazka.

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.

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.

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

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

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).

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 alfa

Tymczasowy obszar przechowywania masek. Po zapisaniu maski w postaci kanału alfa można z niej korzystać w obrazku dowolną liczbę razy. Kanał alfa można zapisać w pliku lub załadować uprzednio zapisany kanał do aktywnego obrazka.

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.

kanał

Ośmiobitowy obrazek w skali szarości, w którym przechowywane są informacje na temat koloru lub maski w innym obrazku. Istnieją dwa typy kanałów: kanały koloru i kanały maski. Obrazki mają jeden kanał koloru na każdy składnik modelu kolorów, na którym są oparte. Ponadto niektóre obrazki używają kanałów kolorów dodatkowych. Każdy kanał zawiera informacje o kolorze dla danego składnika. W kanale maski (kanał alfa) przechowywane są informacje o masce utworzonej w obrazku; tylko niektóre formaty plików pozwalają na zapisanie kanału maski wraz z obrazkiem (np. format Corel PHOTO-PAINT — CPT).

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.

kodowanie

Określa zestaw znaków tekstu, umożliwiając poprawne wyświetlanie tekstu w danym języku.

kolejność ułożenia

Kolejność tworzenia obiektów w oknie obrazka. Kolejność ta określa relację między obiektami, a zatem i wygląd obrazka. Pierwszy utworzony obiekt znajduje się na spodzie; ostatni obiekt znajduje się na wierzchu.

kolor dodatkowy

W poligrafii określenie koloru o jednolitym atramencie, drukowanego indywidualnie (jedna płyta drukarska na każdy kolor dodatkowy).

kolor podstawowy

Kolor pierwszego piksela kliknięty podczas definiowania obszaru edytowalnego przy użyciu narzędzi masek Lasso i Różdżka. Kolor ten wspólnie z wartością tolerancji określa czułość operacji wykrywania kolorów w przypadku masek kolorów.

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.

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.

kubizm

Kierunek w sztuce, którego założeniem jest jednoczesne podkreślanie kilku różnych aspektów obrazowanego przedmiotu, na ogół w formie kwadratowych lub sześciennych figur.

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).

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

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.

markiza

Kontur z linii przerywanej otaczający obszar edytowalny lub obiekt na obrazku. Domyślnie markiza obiektu jest niebieska, a markiza maski jest czarna.

maska obcinania

Maska umożliwiająca edytowanie poziomów przezroczystości obiektu bez wpływu na jego piksele. Poziomy przezroczystości można modyfikować bezpośrednio w obiekcie, a następnie dodać maskę obcinania, lub dodać ją przed wprowadzeniem zmian.

maska

Maska stosowana jest do obrazka podczas jego edytowania w celu określenia obszarów chronionych i obszarów edytowalnych.

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).

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.

mozaika

Grafika dekoracyjna utworzona przez ułożenie obrazów lub wzorów z różnokolorowych fragmentów.

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.

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.

nakładka

Zabarwiony na czerwono przejrzysty arkusz, który można nałożyć na chronione obszary obrazka. Nakładka maski ułatwia rozróżnianie na obrazku obszarów edytowalnych od zamaskowanych (chronionych). Po zastosowaniu nakładki obszary zamaskowane są wyświetlane w różnych odcieniach czerwieni (odpowiednio do ich przezroczystości). Im głębsze jest nasycenie czerwienią, tym bardziej chroniony jest odpowiedni obszar.

Zobacz również: obszar edytowalny oraz obszar chroniony.

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.

NCSA (National Center for Supercomputing Applications)

NCSA to nazwa systemu serwerowego. Tworząc mapę obrazu, która ma być wyświetlana w Internecie, należy dowiedzieć się, w jakim systemie pracuje serwer, ponieważ pociąga to za sobą konieczność dołączenia innego kodu do pliku mapy. Aby dowiedzieć się, w jakim systemie pracuje dany serwer, należy skontaktować się z jego administratorem.

NTSC (National Television Standards Committee)

Filtr kolorów wizyjnych powszechnie używany w celu definiowania przestrzeni kolorów mającej zastosowanie w telewizorach w Ameryce Północnej.

O

obiekt (Corel PHOTO-PAINT)

Niezależna mapa bitowa umieszczona w osobnej warstwie ponad obrazkiem tła. Zmiany wprowadzane w obiekcie nie mają wpływu na znajdujący się pod nim obrazek.

obiekt aktywny (Corel PHOTO-PAINT)

Obiekt, którego miniatura jest wyróżniona czerwoną obwódką w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**.

obiekt główny

Obiekt, którego kształt składa się z elementów innego obiektu, nazywanego obiektem potomnym. Obiekt potomny i główny tworzą tzw. grupę obcinania. Obiekt główny musi znajdować się na warstwie obiektów poniżej obiektu potomnego.

obiekt pływający

Mapa bitowa bez tła. Obiekty pływające nazywane są również obiektami fotograficznymi lub wycinkami.

obiekt potomny

Obiekt, którego elementy obrazu wstawiane są do kształtu innego obiektu, nazywanego obiektem głównym. Obiekt potomny i główny tworzą tzw. grupę obcinania. Obiekt potomny musi znajdować się na warstwie powyżej obiektu głównego.

obraz wideo z przeplotem

Obraz wideo z przeplotem odznacza się tym, że wyświetlany jest w dwóch fazach, tak że w każdej fazie kreślona jest co druga linia. Może to być powodem migotania obrazu.

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.

obrazek spłaszczony

Obrazek, w którym obiekty są połączone z tłem i nie można ich już edytować.

obrazek w skali szarości

Obrazek, w którym zastosowano model kolorów w postaci skali szarości mogący przedstawić do 256 odcieni szarości, w zakresie od bieli do czerni. Obrazki w skali szarości, zwłaszcza zdjęcia, są powszechnie określane mianem „czarno-białych”.

obszar aktywny

Obszar obiektu, który można kliknąć, aby przejść do adresu podanego w formie adresu URL.

obszar chroniony

Obszar, na którym nie można zastosować malowania ani efektów do pikseli.

Zobacz również: maska oraz obszar edytowalny.

obszar edytowalny

Obszar edytowalny (zaznaczenie) umożliwia malowanie i stosowanie efektów do objętych nim pikseli.

Zobacz również: obszar chroniony i maska.

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.

obszary o niskiej częstotliwości

Obszary obrazka o płynnie stopniowanych przejściach. Nie występują w nich wyraźne krawędzie ani szum.

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.

P

PAL

Filtr kolorów wizyjnych powszechnie używany w celu definiowania przestrzeni kolorów stosowanej w telewizorach w Europie i Azji.

paleta kolorów

Zbiór kolorów jednolitych, spośród których można wybierać kolory wypełnień i konturów.

pasmo wypełnienia tonalnego

Odcienie kolorów składające się na wypełnienie tonalne. Im więcej pasm w wypełnieniu, tym gładsze jest przejście od koloru początkowego do końcowego.

pasywna mapa obrazu

Rzadko używany typ mapy obrazu pozostawiający serwerowi obróbkę danych mapy obrazu. Wymaga osobnego pliku mapy (*.map) na serwerze WWW. Obecnie większość przeglądarek internetowych potrafi przetwarzać mapy obrazu, więc częściej spotykane są mapy aktywne.

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 Corel PHOTO-PAINT, 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).

pływający obszar edytowalny

Obszar edytowalny, który „unosi się” nad obrazkiem i może być przemieszczany oraz modyfikowany bez wpływu na piksele znajdujące się pod nim.

PNG (Portable Network Graphics)

Format plików graficznych przeznaczony do użytku w sieci. W tym formacie można przechowywać grafikę z 24-bitową głębią koloru.

podlewka

Forma nadlewania w poligrafii uzyskiwana przez poszerzenie obiektu w tle w obrębie obszaru zajętego przez obiekt znajdujący się na pierwszym planie.

podścieżka (Corel PHOTO-PAINT)

Segment, który nie jest połączony ze ścieżką główną.

podsuwanie

Przenoszenie obiektu o zadany odcinek.

Zobacz również: mikropodsuwanie oraz szybkie podsuwanie.

pole wyróżnienia

Prostokąt z ośmioma uchwytami otaczający zaznaczony obiekt lub obszar na obrazku.

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 (ścieżka)

Element sterujący dostępny przy tworzeniu ścieżki z maski. Wartości progu mieszczą się w przedziale od 1 do 10 i określają wielkość kąta między dwiema sekcjami maski, wymaganego do utworzenia węzła na przecięciu segmentów. Niska wartość tego parametru powoduje, że powstaje więcej węzłów ostrych, więc utworzona ścieżka zawiera więcej węzłów.

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 zawijasów pozwala określić odległość między punktem środkowym pociągnięcia pędzla, a końcówkami, które krążą wokół tego punktu podczas malowania z zawijasami. Zwiększenie tej wartości powoduje wzrost rozmiaru pociągnięcia pędzla.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

punkty sterujące (Corel PHOTO-PAINT)

Punkty wychodzące z węzła wzdłuż krzywej edytowanej za pomocą narzędzia Kształt. Punkty sterujące określają kąt, pod którym krzywa przechodzi przez węzeł.

R

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.

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.

rozkład Gaussa

Typ rozkładu pikseli, w którym informacje o pikselach są rozłożone według krzywych dzwonowych, a nie wykresów prostoliniowych.

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.

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

Seria segmentów linii lub krzywych połączonych za pomocą kwadratowych punktów końcowych nazywanych węzłami.

segment (ścieżka)

Fragment ścieżki między dwoma sąsiadującymi węzłami. Ścieżka jest ciągiem segmentów.

segment

Linia lub krzywa pomiędzy węzłami w obiekcie złożonym z krzywych.

siatka

Seria linii rozstawionych równomiernie w pionie i w poziomie, ułatwiających rysowanie i wyrównywanie obiektów.

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”.

skaner

Urządzenie przekształcające obrazy na papierze, foliach lub kliszy w formę cyfrową. Skanery tworzą mapy bitowe lub obrazki rastrowe.

soczewka

Obiekt chroniący część lub całość obrazka w trakcie przeprowadzania korekcji kolorów i tonów. Efekt korekcji można oglądać przez soczewkę bez modyfikowania pikseli znajdujących się pod spodem. Jeśli soczewka zostanie przesunięta, korekcja jest nanoszona na piksele w nowym położeniu.

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.

stratna

Rodzaj kompresji plików, która powoduje zauważalne pogorszenie jakości obrazka.

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.

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 rozproszone

Światło w pomieszczeniu pochodzące z naturalnych i sztucznych źródeł.

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 filmie.

symulacja kolorów

Proces wykorzystywany do symulowania większej liczby kolorów, gdy jest dostępna ograniczona ich liczba.

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.

T

tabela skrótów klawiaturowych

Plik zawierający listę klawiszy skrótów. W zależności od wykonywanego zadania aktywne są różne tabele.

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.

tolerancja koloru

Wartość określająca zakres lub czułość kolorów w narzędziach Lasso, Różdżka i Wypełnienie. Wartość tolerancji jest używana także w oknie dialogowym Maska kolorów w celu określenia, które piksele mają być chronione przy tworzeniu maski kolorów. Piksel zawiera się w danym zakresie kolorów, jeżeli odpowiadająca mu wartość odcienia szarości mieści się w określonym przedziale tolerancji.

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.

tryb scalania

Sposób, w jaki wybrany kolor farby, obiektu lub wypełnienia łączy się z innymi kolorami obrazka.

tryb True Color

Termin odnoszący się do koloru RGB w postaci cyfrowej, złożonego z 24-bitowej informacji, czyli 16,7 mln kolorów.

tryby maski

Tryby działania narzędzia Maska, spośród których należy wybrać jeden przed utworzeniem lub edycją maski i obszaru edytowalnego. Dostępne są cztery tryby maski: normalny, dodawania, odejmowania i XOR. Tryb normalny (domyślny) umożliwia wybranie obszaru obrazka. Tryb dodawania pozwala rozciągać obszary obrazka do edycji przez zaznaczanie kilku fragmentów obrazka. Tryb odejmowania umożliwia zawężanie obszarów edytowalnych przez usuwanie fragmentów z zaznaczonego obszaru. Tryb XOR umożliwia zaznaczanie wielu obszarów obrazka. W tym trybie pola zachodzące na siebie są wyłączane z obszaru edytowalnego i dodawane do obszaru chronionego maski.

TWAIN

Korzystając ze sterownika TWAIN dostarczonego przez producenta sprzętu do obróbki obrazu, aplikacje firmy Corel mogą pobierać obrazy bezpośrednio z aparatu cyfrowego lub skanera.

U

uchwyty obracania

Zakrzywione strzałki z dwoma grotami w narożnikach pola wyróżnienia.

uchwyty perspektywy

Uchwyty w kształcie okręgów w narożnikach pola wyróżnienia.

uchwyty pochylania

Uchwyty pochylenia to strzałki z dwoma grotami znajdujące się w środku każdej części pola wyróżnienia.

uchwyty zniekształcenia

Skierowane na zewnątrz strzałki z dwoma grotami, umieszczone w czterech rogach pola wyróżnienia.

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

Przezroczysta płaszczyzna rysunku, na której można umieszczać obiekty.

węzeł gradientu

Kwadratowy punkt przedstawiający jeden z kolorów na strzałce gradientu wypełnienia gradientowego, służący do modyfikowania początku i końca wypełnienia, kolorów oraz wartości przezroczystości.

węzły

Kwadratowe punkty na każdym z końców segmentu linii lub krzywej. Przez przeciąganie jednego lub większej liczby węzłów można zmieniać kształt linii lub krzywej.

wielokanałowy

Tryb kolorów, w którym obrazki są wyświetlane z wykorzystaniem wielu kanałów koloru, z których każdy składa się 256 odcieni szarości. Po przekształceniu obrazka RGB w tryb wielokanałowy poszczególne kanały koloru — czerwony (R), zielony (G) i niebieski (B) — zostają przekształcone w informacje skali szarości odpowiadające wartościom kolorów pikseli w poszczególnych kanałach.

wielozadaniowość

Opcja podnosząca ogólną wydajność aplikacji przez optymalizację sposobu wykonywania zadań przez procesor.

Windows Image Acquisition (WIA)

Standardowy interfejs i sterownik wprowadzony przez firmę Microsoft, przeznaczony do ładowania obrazków z urządzeń peryferyjnych, np. skanerów i aparatów cyfrowych.

wskaźnik o różnych kształtach

Wskaźnik przybierający kształt i rozmiar końcówki aktualnie wybranego narzędzia.

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 mapą bitową

Wypełnienie utworzone z dowolnej mapy bitowej.

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.

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.

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 obcinania

Procentowo określony zakres wartości, które nie są wyświetlane w górnej części pionowej osi histogramu.

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.

zaznaczanie markizą

Służy do zaznaczania obrazów lub węzłów przez ukośne przeciąganie narzędzia **Wskaźnik** lub **Kształt** i obramowywanie obiektu markizą o kropkowanym konturze.

zaznaczenie

Obszar obrazka, nazywany również obszarem edytowalnym, który nie jest chroniony przez maskę, przez co można go edytować. Zaznaczenie można modyfikować za pomocą narzędzi rysowania i edytowania, efektów specjalnych oraz poleceń obróbki obrazu.

ziarnistość

Rodzaj zniekształcenia obrazu, w którym pojedyncze piksele są rozróżnialne gołym okiem, lub też grupy pikseli są wyświetlane jako bloki tego samego koloru. Ziarnistość spowodowana jest niewłaściwą rozdzielczością lub niewłaściwymi rozmiarami obrazka, ale może też być wprowadzana dla uzyskania specjalnego efektu.

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 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.

zwartość (ścieżka)

Element sterujący dostępny przy tworzeniu ścieżki z markizy maski. Wartości zwartości są z zakresu od 1 do 10 i określają stopień podobieństwa kształtu ścieżki do kształtu markizy. Im wyższa wartość zwartości, tym większe jest podobieństwo nowej ścieżki do markizy. Taka ścieżka będzie miała więcej węzłów niż ścieżka utworzona z niższą wartością zwartości.