



Pracuj z Corelem — obudź w sobie artystę

# CorelDRAW

## Graphics Suite

### X5 PL

- Jak rysować linie i figury płaskie?
- Jak wprowadzać tekst, edytować go i przekształcać?
- Jak wyczarować na płaszczyźnie kształt i zbudować 3D?
- Jak tworzyć i edytować animacje?



Hellen

Witold Wrotek

## » Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

## » Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

## » Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

## » Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

## » Czytelnia

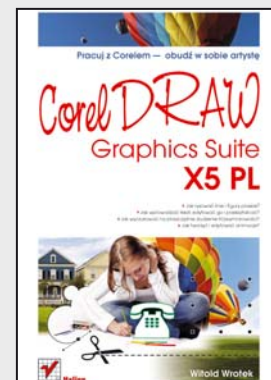
- Fragmenty książek online

## » Kontakt

Helion SA  
ul. Kościuszki 1c  
44-100 Gliwice  
tel. 32 230 98 63  
e-mail: helion@helion.pl  
© Helion 1991–2010

## CorelDRAW Graphics Suite X5 PL

Autor: [Witold Wrotek](#)  
ISBN: 978-83-246-2849-0  
Format: 168×237, stron: 368



### Pracuj z Corelem – obudź w sobie artystę

- Jak rysować linie i figury płaskie?
- Jak wprowadzać tekst, edytować go i przekształcać?
- Jak wyczarować na płaszczyźnie złudzenie trójwymiarowości?
- Jak tworzyć i edytować animacje?

Czy oglądając perfekcyjne reklamy w czasopismach lub na billboardach, masz ochotę stworzyć coś równie dobrego, a może nawet lepszego? Podczas pracy z CorelDRAW X5 możesz korzystać z narzędzi, które dają podobne możliwości. Do ich używania wcale nie jest Ci potrzebna wiedza specjalistyczna. CorelDRAW X5 jest programem uniwersalnym. Umożliwia zarówno projektowanie wizytówek, papierów firmowych, broszur, stron internetowych, jak i wielostronicowych rysunków. Mimo bogactwa możliwości jest bardzo prosty w użyciu. Wystarczy, że go uruchomisz i będziesz wykorzystywał do umieszczania na arkuszu roboczym tego, co podpowiada Ci wyobraźnia. Książkę możesz przeczytać od deski do deski, co pozwoli Ci uzyskać wiedzę o możliwościach całego pakietu, ale możesz również czytać ją na wrywki – w zależności od potrzeb – niczym książkę kucharską.

Podręcznik ten poświęcony jest pakietowi CorelDRAW Graphics Suite X5 w polskiej wersji językowej. Na szczęście zmiany w kolejnych wersjach nie są rewolucyjne, a ewolucyjne. Dzięki temu możesz używać tej książki także wtedy, gdy korzystasz z innej wersji pakietu. W obecnej wersji przechodzenie pomiędzy modułami CorelDRAW X5 oraz Corel PHOTO-PAINT X5 jest wyjątkowo płynne. Ponieważ każdy z nich jest przeznaczony do pracy z innymi rodzajami plików, książka została podzielona na dwie części – w każdej opisano szczegółowo pracę z jednym z modułów. Z części pierwszej dowiesz się, jak umieszczać na rysunkach tekst, edytować go i przekształcać, łatwo urozmaicać rysunki efektami dwuwymiarowymi i wyczarować na płaszczyźnie złudzenie trójwymiarowości. Część druga nauczy Cię stosowania w pracach kolorów, deformowania obiektów, korzystania z efektów specjalnych oraz przygotowywania i edytowania animacji. Po zakończeniu lektury będziesz mógł sprawnie przygotować różnego typu profesjonalne projekty, takie jak wizytówki, broszury, strony internetowe oraz wielostronicowe rysunki.

- Rysowanie linii i figur płaskich
- Zmiana wymiarów i położenia obiektów
- Bitmapy i efekty specjalne
- Umieszczanie tekstu na rysunku
- Efekty dwuwymiarowe i trójwymiarowe
- Elementy stron WWW
- Tworzenie animacji
- Zapisywanie i drukowanie

**Magia profesjonalnie przygotowanych grafik**

# Spis treści

<b>Wstęp .....</b>	<b>11</b>
<b>Część I CorelDRAW X5 .....</b>	<b>19</b>
<b>Rozdział 1. Elementy ekranu .....</b>	<b>23</b>
Okno programu .....	25
Pasek tytułu .....	26
Pasek menu .....	28
Pasek standardowy .....	30
Pasek właściwości .....	33
Przybornik .....	33
Linijka .....	35
Obszar rysunku .....	39
Paleta kolorów .....	40
Pasek stanu .....	40
Kontrolki strony .....	41
Nawigator .....	42
<b>Rozdział 2. Rozpoczynanie pracy .....</b>	<b>43</b>
Ekran powitalny .....	43
Nowy rysunek .....	44
Zmiana parametrów domyślnych .....	50
Strony rysunku .....	51
Rozmiar i orientacja arkusza .....	56
Wyświetlanie rysunku .....	57
Wyświetlanie rysunku w skali .....	58
Anulowanie operacji .....	59
<b>Rozdział 3. Rysowanie linii .....</b>	<b>61</b>
Krzywa .....	62
Krzywa trójpunktowa .....	66
Linia kaligraficzna .....	67
Linia o szerokości zależnej od nacisku na narzędzie .....	69

Wzorce pociągnięcia .....	70
Pióro .....	71
Pociągnięcia pędzla .....	73
Prosta lub łamana Béziera .....	74
Wybieranie węzłów .....	76
<b>Rozdział 4. Rysowanie figur .....</b>	<b>79</b>
Elipsa .....	79
Elipsa trójpunktowa .....	80
Gwiazda .....	81
Wycinek .....	83
Łuk .....	84
Kratka .....	85
Kształt predefiniowany .....	86
Obszar zamknięty .....	91
Okrąg .....	92
Prostokąt .....	93
Prostokąt trójpunktowy .....	94
Spirala .....	96
Wielokąt .....	97
<b>Rozdział 5. Obiekty .....</b>	<b>99</b>
Obiekt .....	100
Deformowanie obiektów .....	100
Duplikowanie obiektów .....	103
Grupowanie i rozgrupowywanie obiektów .....	104
Klonowanie obiektów .....	105
Kopiowanie obiektów do schowka .....	107
Obracanie obiektów .....	107
Pochylanie i rozciąganie obiektów .....	109
Precyzyjne umieszczanie obiektów .....	112
Przesuwanie obiektów .....	112
Rozmieszczenie obiektów .....	113
Usuwanie obiektów .....	114
Wstawianie obiektów ze schowka do rysunku .....	115
Wyrównywanie obiektów .....	115
Zmiana kolejności obiektów .....	117
<b>Rozdział 6. Wypełnienia .....</b>	<b>119</b>
Wypełnianie .....	119
Wypełnianie deseniem .....	123
Wypełnianie teksturą .....	125
Wypełnianie obiektami .....	128

---

<b>Rozdział 7. Bitmapy .....</b>	<b>131</b>
Importowanie obrazów bitmapowych .....	132
Efekty specjalne .....	135
Zamiana plików bitmapowych na wektorowe .....	136
Zamiana plików wektorowych na bitmapowe .....	137
<b>Rozdział 8. Tekst .....</b>	<b>141</b>
Tekst artystyczny .....	142
Tekst akapitowy .....	146
Wybieranie tekstu .....	151
Edycja tekstu .....	152
Wyszukiwanie i zamiana tekstu .....	153
Zamiana tekstu na krzywe .....	154
Tekst i ścieżka .....	154
<b>Rozdział 9. Efekty dwuwymiarowe .....</b>	<b>157</b>
Deformacja obiektu za pomocą obwiedni .....	157
Lustrzane odbicie obiektów .....	159
Przezroczystość .....	160
Zamiana obiektów na krzywe .....	170
<b>Rozdział 10. Efekty trójwymiarowe .....</b>	<b>173</b>
Otoczanie obiektów konturem .....	173
Perspektywa .....	177
Metamorfoza .....	179
Wytłoczenie wektorowe .....	183
<b>Rozdział 11. Strony WWW .....</b>	<b>187</b>
Przyciski interaktywne .....	187
Zamiana tekstu akapitowego na zgodny z HTML .....	189
Odsyłacze .....	189
Publikowanie w internecie .....	195
<b>Rozdział 12. Zapisywanie i eksportowanie .....</b>	<b>201</b>
Zapisywanie pracy .....	201
Zapisywanie rysunku pod nową nazwą .....	204
Zapisywanie plików w różnych formatach .....	205
Eksportowanie plików .....	206
Zamykanie rysunku i programu .....	209
<b>Rozdział 13. Drukowanie .....</b>	<b>211</b>
Przygotowanie materiałów dla biura usług poligraficznych .....	221

<b>Część II Corel PHOTO-PAINT X5 .....</b>	<b>225</b>
<b>Rozdział 14. Podstawy obsługi .....</b>	<b>227</b>
Uruchomienie programu .....	227
Kojarzenie formatu pliku .....	230
Pasek tytułu .....	232
Pasek menu .....	232
Przybornik .....	232
Pasek właściwości .....	234
Obszar rysunku .....	234
Paleta kolorów .....	235
Pasek stanu .....	235
Okno dokowane .....	236
Wyświetlanie i ukrywanie pasków narzędzi .....	236
Linijki i jednostki miary .....	237
Prowadnice .....	240
Siatka .....	242
Konfiguracja programu .....	243
<b>Rozdział 15. Rozpoczynanie pracy .....</b>	<b>245</b>
Nowy obrazek .....	245
Wczytywanie obrazka .....	247
Zmiana rozdzielczości oraz rozmiarów .....	249
Importowanie rysunków .....	251
<b>Rozdział 16. Rysowanie figur i linii .....</b>	<b>253</b>
<b>Rozdział 17. Obiekty .....</b>	<b>263</b>
Zaznaczanie .....	263
Edycja kształtu i położenia .....	264
Grupowanie i łączenie .....	266
Doker .....	267
<b>Rozdział 18. Kolory .....</b>	<b>269</b>
Kolor papieru .....	269
Kolor farby .....	271
Kolor wypełnienia jednolitego .....	273
Liczba kolorów .....	274
Korekcja kolorów i tonów .....	274
<b>Rozdział 19. Wypełnienia .....</b>	<b>277</b>
<b>Rozdział 20. Zaznaczanie .....</b>	<b>285</b>
Zaznaczanie obszarów według kolorów obrazka .....	291

---

<b>Rozdział 21. Tekst .....</b>	<b>295</b>
<b>Rozdział 22. Deformacje .....</b>	<b>301</b>
Deformacja krzywoliniowa .....	301
Deformacja siatki .....	304
Deformacja sinusoidalna .....	306
<b>Rozdział 23. Efekty .....</b>	<b>309</b>
Bruk .....	309
Cząsteczki .....	311
Dziecięce zabawy .....	313
<b>Rozdział 24. Elementy stron WWW .....</b>	<b>317</b>
<b>Rozdział 25. Animacje .....</b>	<b>323</b>
Tworzenie .....	323
<b>Rozdział 26. Zapisywanie i eksportowanie .....</b>	<b>329</b>
Zapisywanie pracy .....	329
Zapisywanie rysunku pod nową nazwą .....	332
Zapisywanie plików w różnych formatach .....	333
Zamykanie rysunku i programu .....	334
<b>Rozdział 27. Drukowanie .....</b>	<b>335</b>
Przygotowanie materiałów dla biura usług poligraficznych .....	342
<b>Skorowidz .....</b>	<b>347</b>

# Rozdział 5.

## Obiekty

Z tego rozdziału dowiesz się:

- ◆ co to są obiekty,
- ◆ jak nadawać im oryginalne kształty,
- ◆ czy można skopiować deformację,
- ◆ czym się różni duplikowanie od klonowania,
- ◆ jak zgrupować i rozgrupować obiekty,
- ◆ czy precyzyjne umieszczanie obiektów na rysunku jest trudne.

Zastanawiając się nad układem tej książki, musiałem dokonać wyboru. Materiał można uporządkować w kolejności alfabetycznej lub rosnącego stopnia trudności.

Zdecydowałem się na pierwsze rozwiązanie. Dzięki temu łatwiej Ci będzie odnaleźć odpowiedź na konkretne pytanie.

Wadą tego rozwiązania jest to, że czytając książkę strona po stronie, będziesz napotykał opisy czynności o różnej złożoności. Dokładne opisy i ilustracje każdego z kroków powinny Ci jednak pomóc w wykonaniu ich wszystkich, niezależnie od Twojego doświadczenia w pracy z *CorelDRAW X5*.

Zaletą uporządkowania rozdziałów w kolejności alfabetycznej jest ułatwienie wyszukiwania haseł. Wykonując projekt graficzny, nie będziesz zaczynał od czynności najprostszych. Będziesz wykonywał te, które akurat są potrzebne. Przydatny Ci będzie opis (np. uporządkowany alfabetycznie), który umożliwi łatwe znalezienie informacji. Taki właśnie jest w tej książce.



## Obiekt

Obiektem jest wszystko to, co nas otacza, np.: krzesło, żarówka. Każdy obiekt ma właściwości. Dla krzesła są to: kolor, materiał, wymiary, obicie itp. Dla żarówek są to: moc, napięcie znamionowe, gwint, kolor bańki itp.

Obiektami są również elementy umieszczane na arkuszu roboczym: linia, elipsa czy napis. Każdy z nich jest opisany za pomocą właściwości: położenie, rozmiar, kolor itp.

Ponieważ ogólne zasady pracy z obiektami znajdującymi się na rysunkach są podobne, nie opisuje się oddzielnie skalowania elipsy, skalowania prostokąta, skalowania napisu itp. Podaje się zasadę wykonywania przekształcenia, która ma zastosowanie do wszystkich obiektów.

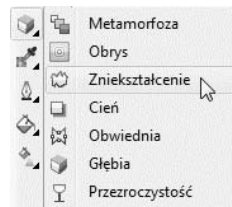
## Deformowanie obiektów

### Aby zdeformować obiekt:

1. Umieść obiekt na arkuszu.
2. Zaznacz obiekt.
3. Otwórz paletę rozwijalną *Narzędzia interakcyjne* i kliknij narzędzie *Zniekształcenie* (rysunek 5.1).

**Rysunek 5.1.**

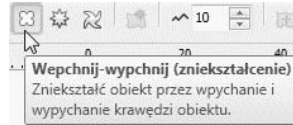
Paleta rozwijalna  
Interakcyjne narzędzia



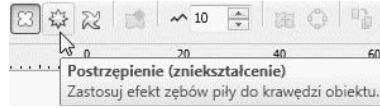
4. Na pasku właściwości kliknij przycisk określający rodzaj deformacji:
  - ♦ *Wepchnij-wypchnij (zniekształcenie)* — wciśnięcie lub wypchnięcie krawędzi obiektu (rysunek 5.2),
  - ♦ *Postrzępienie (zniekształcenie)* — wygenerowanie zębów na krawędziach obiektów. Zarówno amplitudę, jak i częstotliwość występowania zębów można zmieniać na pasku *Właściwości* (rysunek 5.3),
  - ♦ *Wir (zniekształcenie)* — skręcenie obiektu. Użytkownik może wybrać między innymi punkt odniesienia przekształcenia, kierunek skręcenia, wartość kąta (rysunek 5.4).

**Rysunek 5.2.**

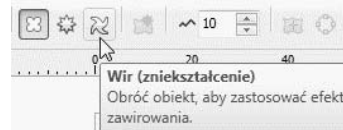
Przycisk Wepchnij-wypchnij  
(zniekształcenie)

**Rysunek 5.3.**

Przycisk Postrzępienie  
(zniekształcenie)

**Rysunek 5.4.**

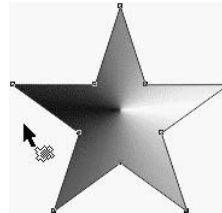
Przycisk Wir  
(zniekształcenie)



- Umieść kursor z jednej strony obiektu (rysunek 5.5.).

**Rysunek 5.5.**

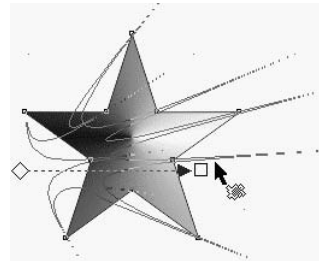
Obiekt przed deformacją.  
Po lewej stronie widoczny  
kursor



- Wciśnij i trzymaj lewy przycisk myszy.
- Przeciągnij obiekt aż do uzyskania odpowiedniego kształtu (rysunek 5.6).

**Rysunek 5.6.**

Deformowanie obiektu  
przez przeciąganie



- Zwolnij lewy przycisk myszy. Sprawdź, jak wygląda obiekt (rysunki od 5.7 do 5.9).



**Wskazówka**

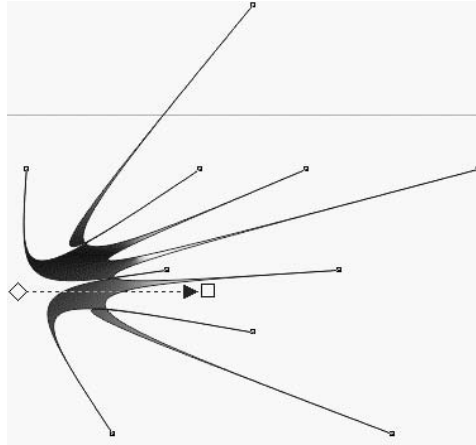
Deformacja krawędzi obiektu jest tym silniejsza, im bliżej niej rozpoczęto przeciąganie.

## Aby skopiować deformację:

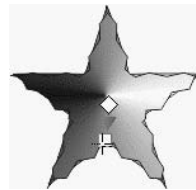
- Umieść obok siebie oba obiekty.
- Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować deformację (rysunek 5.10).

**Rysunek 5.7.**

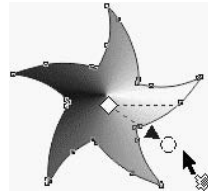
Krawędzie wciśnięte.  
Zniekształcenie  
— wepchnij-wypchnij

**Rysunek 5.8.**

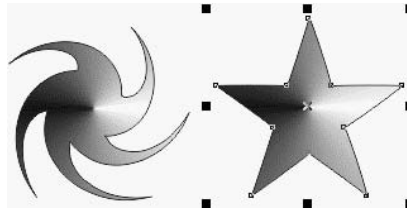
Na krawędziach pojawiły się zęby.  
Zniekształcenie  
— postrzępienie

**Rysunek 5.9.**

Skręcenie obiektu.  
Zniekształcenie — wir

**Rysunek 5.10.**

Po lewej obiekt wzorcowy.  
Po prawej obiekt, który ma zostać zdeformowany identycznie jak wzorcowy

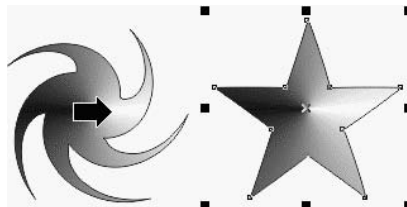


3. Wybierz polecenia: *Efekty, Kopiuj efekt, Zniekształcenie z*.

4. Kliknij obiekt, którego deformacja ma zostać skopiowana (rysunek 5.11).

**Rysunek 5.11.**

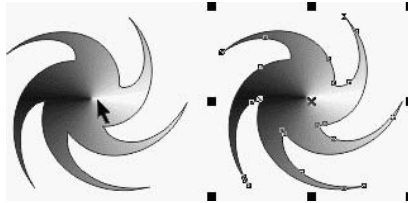
Grubaśny kursor umieść na obiekcie wzorcowym i kliknij myszą



5. Deformacja została skopiowana (rysunek 5.12).

**Rysunek 5.12.**

Oba obiekty zostały zdeformowane identycznie



Aby anulować zmiany wprowadzone przez ostatnie zniekształcenie, wybierz polecenia: *Efekty, Wyczyść zniekształcenie.*

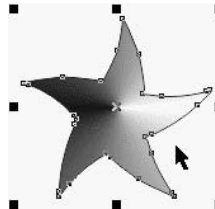
## Duplikowanie obiektów

### Aby wykonać duplikat obiektu:

1. Kliknij obiekt źródłowy (rysunek 5.13).

**Rysunek 5.13.**

Obiekt źródłowy



2. Wybierz polecenia: *Edycja, Duplikuj* (rysunek 5.14). Gdy obiekty są duplikowane po raz pierwszy, wyświetlane jest okno dialogowe *Przesunięcie duplikatu*.

**Rysunek 5.14.**

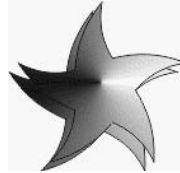
Zaznaczony obiekt można także zduplikować, naciskając klawisze *Ctrl+D*



3. W oknie *Przesunięcie duplikatu* wpisz przesunięcie kopii w stosunku do oryginału. Wartość widoczna w polu *Przesunięcie w poziomie* odpowiada za przesunięcie w poziomie. Wartość widoczna w polu *Przesunięcie w pionie*

odpowiada za przesunięcie w pionie. Wartości przesunięć równe 0 powodują umieszczenie duplikatu na oryginale. Dodatnie wartości przesunięć powodują umieszczenie duplikatu nad oryginałem i na prawo od niego (rysunek 5.15). Ujemne wartości przesunięć powodują umieszczenie duplikatu pod oryginałem i na lewo od niego.

**Rysunek 5.15.**  
Oryginał i kopia

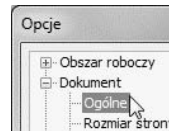


4. Kliknij przycisk OK.

## Aby zmienić przesunięcie duplikatów:

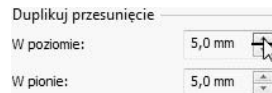
1. Wybierz kolejno z menu: *Narzędzia, Opcje*.
2. W oknie *Opcje* na liście kategorii *Dokument* kliknij pozycję *Ogólne* (rysunek 5.16).

**Rysunek 5.16.**  
Przesunięcie zduplikowanego obiektu można łatwo zmodyfikować tylko przy pierwszym uruchomieniu narzędzia



3. Wpisz wartości przesunięcia w polach *W poziomie* i *W pionie* (rysunek 5.17).

**Rysunek 5.17.**  
Wartości przesunięcia duplikatu w stosunku do oryginału



4. Kliknij przycisk OK.

## Grupowanie i rozgrupowywanie obiektów

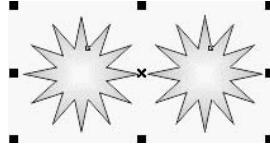
Aby przesunąć projekt składający się z kilku obiektów, warto wcześniej połączyć je wszystkie w całość. Dzięki temu poszczególne składniki nie przemieszczą się względem siebie. Łączenie kilku obiektów w jeden zwane jest grupowaniem.

## Aby zgrupować obiekty:

1. Zaznacz obiekty przeznaczone do zgrupowania (rysunek 5.18).

### Rysunek 5.18.

Gdy obiekty są zgrupowane, kliknięcie jednego powoduje zaznaczenie wszystkich



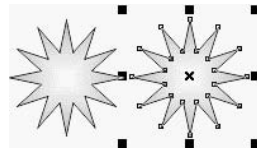
2. Wybierz polecenia: *Rozmieszczenie*, *Grupuj* lub naciśnij klawisze *Ctrl+G*.

## Aby rozgrupować obiekty:

1. Kliknij grupę, której składniki mają zostać rozdzielone.
2. Wybierz polecenia: *Rozmieszczenie*, *Rozdziel grupę* lub naciśnij klawisze *Ctrl+U* (rysunek 5.19).

### Rysunek 5.19.

Gdy obiekty są rozgrupowane, kliknięcie jednego powoduje zaznaczenie tylko obiektu klikniętego



## Klonowanie obiektów

Klonowanie obiektu powoduje stworzenie jego kopii, która jest połączona z oryginałem. Zmiany wprowadzane w oryginale pojawiają się automatycznie w sklonowanej kopii.

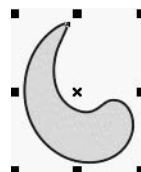
Jedynie klon może być edytowany niezależnie. Atrybuty zmienione w klonie przestają być połączone z obiektem pierwotnym.

## Aby klonować obiekt:

1. Zaznacz obiekt przeznaczony do sklonowania (rysunek 5.20).

### Rysunek 5.20.

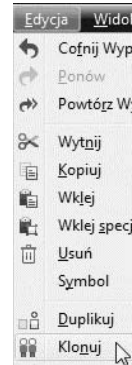
Zaznaczony obiekt



2. Wybierz polecenia: *Edycja, Klonuj* (rysunek 5.21).

**Rysunek 5.21.**

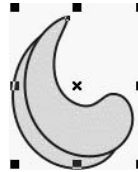
Polecenia powodujące sklonowanie obiektu



3. Na arkuszu pojawi się klon (rysunek 5.22).

**Rysunek 5.22.**

Klon można odróżnić od obiektu źródłowego na podstawie tego, że zmiany wprowadzone w obiekcie źródłowym pojawiają się również w klonie

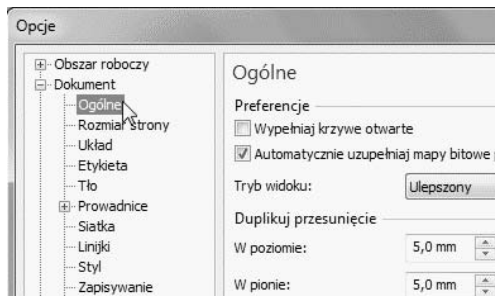


**Wskazówki**

- ♦ Przesunięcie klonu w stosunku do oryginału jest zależne od wartości wpisanych w oknie *Opcje* (rysunek 5.23). Aby zmienić wartość przesunięcia, wybierz polecenia: *Narzędzia, Opcje*. W oknie *Opcje* rozwiń kategorię: *Dokument, Ogólne*. Przesunięcie klonu w poziomie wpisz w polu *W poziomie*. Przesunięcie klonu w pionie wpisz w polu *W pionie*.
- ♦ Położenie zarówno klonu, jak i oryginału możesz zmieniać przez przeciąganie (rysunek 5.24). Wzajemne położenie obu obiektów nie zmienia ich relacji klon-źródło (rysunki: 5.25 i 5.26)

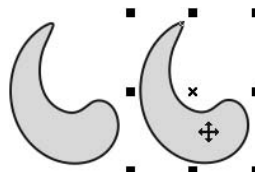
**Rysunek 5.23.**

Przesunięcie klonu w stosunku do oryginału



**Rysunek 5.24.**

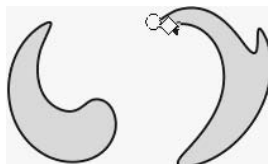
Klon został odsunięty od oryginału



**Rysunek 5.25.**  
Zmiana oryginału  
jest wprowadzana  
również w klonie



**Rysunek 5.26.**  
Zmiana klonu nie powoduje  
zmiany oryginału



## Kopiowanie obiektów do schowka

### Aby skopiować obiekty do schowka:

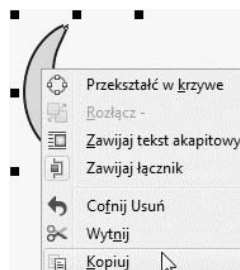
1. Zaznacz obiekty przeznaczone do skopiowania.
2. Wybierz polecenia: *Edycja, Kopiuj*.



**Wskazówka**

- ♦ Zamiast wybierać polecenia z menu, po zaznaczeniu obiektów możesz nacisnąć klawisze *Ctrl+C*.
- ♦ Polecenie kopiowania do schowka znajduje się również w menu podręcznym obiektu (rysunek 5.27).

**Rysunek 5.27.**  
Fragment menu  
wyświetlanego  
po kliknięciu obiektu  
prawym przyciskiem



## Obracanie obiektów

### Aby obrócić obiekt:

1. Dwukrotnie kliknij obiekt. Pojawią się strzałki zakończone dwoma grotami (rysunek 5.28).
2. Przeciągnij widoczne w narożnikach strzałki zakończone dwoma grotami (rysunek 5.29).

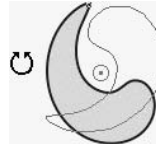


**Rysunek 5.28.**

Obiekt gotowy do obracania

**Rysunek 5.29.**

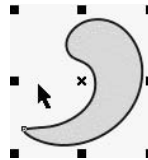
Cieńsza linia wskazuje aktualne położenie obiektu



3. Zwolnij lewy przycisk myszy. Obiekt został wyświetlony w miejscu wskazywanym przez cienką linię (rysunek 5.30).

**Rysunek 5.30.**

Obiekt po obrocie

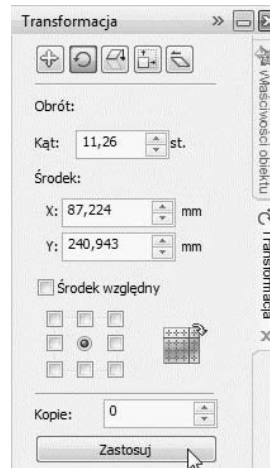


## Aby obrócić obiekt o dokładną wartość kąta:

1. Kliknij obiekt.
2. Wybierz polecenia: *Okno, Okna dokowane, Transformacje, Obrót* lub naciśnij klawisze *Alt+F8*.
3. Po wyświetleniu dokera *Transformacja* (rysunek 5.31) w polu *Kąt* wpisz wartość kąta, o który obiekt ma zostać obrócony.

**Rysunek 5.31.**

Kąt obrotu i współrzędne punktu, wokół którego wykonany zostanie obrót



4. W polu X wpisz współrzędną poziomą punktu, względem którego zostanie wyliczony kąt obrotu (rysunek 5.31).
5. W polu Y wpisz współrzędną pionową punktu, względem którego zostanie wyliczony kąt obrotu (rysunek 5.31).
6. Kliknij przycisk *Zastosuj*.

## Pochylenie i rozciąganie obiektów

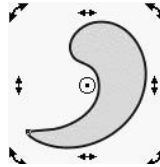
Pochylenie i rozciąganie są przekształceniami deformującymi. Zmieniają one proporcje obiektów. Przy pochylaniu zmieniany jest kąt nachylenia obiektu. Przy rozciąganiu zmieniane są wymiary obiektu w pionie lub w poziomie.

### Aby pochylić obiekt:

1. Dwukrotnie kliknij obiekt. Pojawią się strzałki zakończone dwoma grotami (rysunek 5.32).

#### Rysunek 5.32.

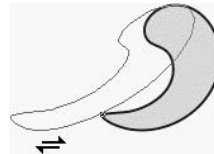
Obiekt gotowy do pochylenia



2. Przeciągnij zakończone dwoma grotami strzałki znajdujące się wzdłuż krawędzi prostokąta opisanego na obiekcie. Zwrot strzałek informuje o możliwym kierunku pochylenia (rysunek 5.33).

#### Rysunek 5.33.

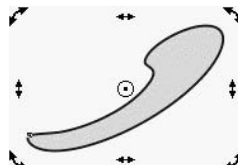
Cieńsza linia wskazuje aktualne położenie obiektu



3. Zwolnij lewy przycisk myszy. Obiekt zostanie wyświetlony w miejscu wskazywanym przez cieką linię (rysunek 5.34).

#### Rysunek 5.34.

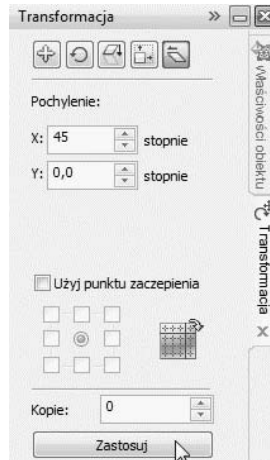
Obiekt z rysunku 5.32 po pochyleniu



## Aby pochylić obiekt o dokładną wartość kąta:

1. Kliknij obiekt.
2. Wybierz polecenia: *Okno, Okna dokowane, Transformacje, Pochylenie*.
3. Po wyświetleniu dokera *Transformacja* (rysunek 5.35) w polu X wpisz odchylenie obiektu od poziomu mierzone w stopniach.

**Rysunek 5.35.**  
Parametry  
pochylenia obiektu

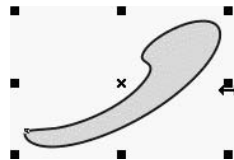


4. W polu Y wpisz odchylenie obiektu od pionu mierzone w stopniach.
5. Kliknij przycisk *Zastosuj*.

## Aby rozciągnąć obiekt:

1. Kliknij obiekt.
2. Przeciągnij jeden z czterech czarnych kwadratów widocznych na środkach boków (rysunek 5.36).

**Rysunek 5.36.**  
Rozciąganie obiektu

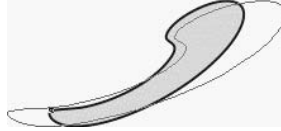


3. Gdy obiekt zostanie dostatecznie rozciągnięty, zwolnij lewy przycisk myszy.



Aby podczas rozciągania nie przesunął się środek obiektu (rysunek 5.37), wciśnij i trzymaj klawisz *Shift*.

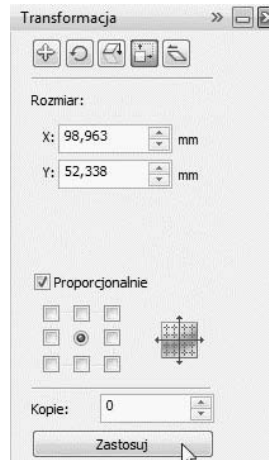
**Rysunek 5.37.**  
Środek rozciąganego  
obiektu nie przesuwa się



## Aby wymiary obiektu po rozciąganiu miały określoną wartość:

1. Kliknij obiekt.
2. Wybierz polecenia: *Okno, Okna dokowane, Transformacje, Rozmiar* lub naciśnij klawisze *Alt+F10*.
3. Jeżeli proporcje obiektu mają zostać zachowane, w dokerze wstaw zaznaczenie w polu *Proporcjonalnie* (rysunek 5.38).

**Rysunek 5.38.**  
Opcje transformacji  
i docelowe wymiary obiektu



4. W polu *H* wpisz wysokość obiektu.
5. W polu *V* wpisz szerokość obiektu.
6. Kliknij przycisk *Zastosuj*.



Aby wymiary rozciąganego obiektu były całkowitą wielokrotnością wymiarów początkowych: kliknij obiekt, wciśnij i trzymaj klawisz *Ctrl*, przeciągnij jeden z czterech czarnych kwadratów widocznych na środkach boków obiektu.

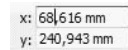
## Precyzyjne umieszczanie obiektów

### Aby umieścić obiekt w miejscu o dokładnie określonych współrzędnych:

1. Kliknij obiekt.
2. Na pasku *Właściwości* w polach *x* i *y* wpisz współrzędne środka obiektu (rysunek 5.39).

**Rysunek 5.39.**

*Współrzędne środka obiektu*



3. Naciśnij klawisz *Enter*.

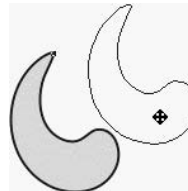
## Przesuwanie obiektów

### Aby przesunąć obiekt:

1. Umieść kursor nad obiektem.
2. Wciśnij i trzymaj lewy przycisk myszy.
3. Przesuń obiekt (rysunek 5.40).

**Rysunek 5.40.**

*Podczas przeciągania obiektu aktualne jego położenie wyświetlane jest cienką linią*



4. Zwolnij lewy przycisk myszy.



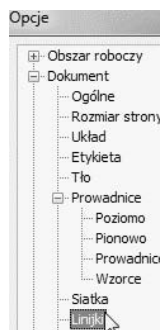
#### **Wskazówki**

- ♦ Aby przesunąć obiekt o stałą, wybierz obiekt i naciśnij klawisz sterowania ruchem kursora.
- ♦ Aby przesunąć obiekt o wielokrotność stałej, wybierz obiekt. Wciśnij i trzymaj klawisz *Shift*. Naciśnij klawisz sterowania ruchem kursora. Po uzyskaniu odpowiedniego przesunięcia zwolnij oba klawisze.
- ♦ Aby przesunąć obiekt o część stałej, wybierz obiekt. Wciśnij i trzymaj klawisz *Ctrl*. Naciśnij klawisz sterowania ruchem kursora. Zwolnij oba klawisze.

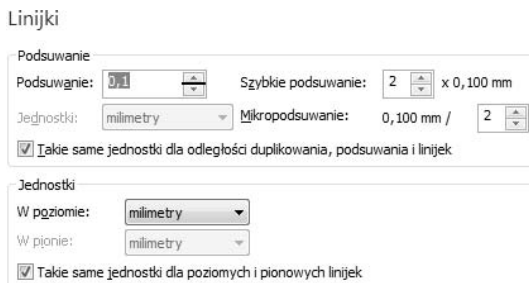
- ♦ Aby zmienić wartości stałej, wybierz polecenia: *Narzędzia, Opcje*. Rozwiń kategorie *Dokument, Prowadnice, Linijki* (rysunek 5.41). W sekcji *Podsuwanie* wpisz wartość przesunięcia obiektu po naciśnięciu klawisza sterowania kursorem. W polu *Szybkie podsuwanie* wpisz wartość przesunięcia po naciśnięciu *Shift* oraz klawisza sterowania kursorem. W polu *Mikropodsowanie* wpisz wartość przesunięcia po naciśnięciu *Ctrl* oraz klawisza sterowania kursorem. Wybierz jednostkę miary z listy *Jednostki* (rysunek 5.42).

**Rysunek 5.41.**

Miejsce, w którym znajdują się opcje ustawień, jest dobrze ukryte

**Rysunek 5.42.**

Pola służące do ustawiania wartości przesunięcia



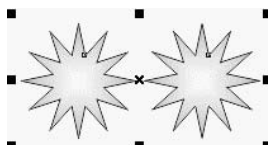
## Rozmieszczenie obiektów

### Aby rozmieścić obiekty:

1. Zaznacz obiekty, które mają być rozmieszczone (rysunek 5.43).

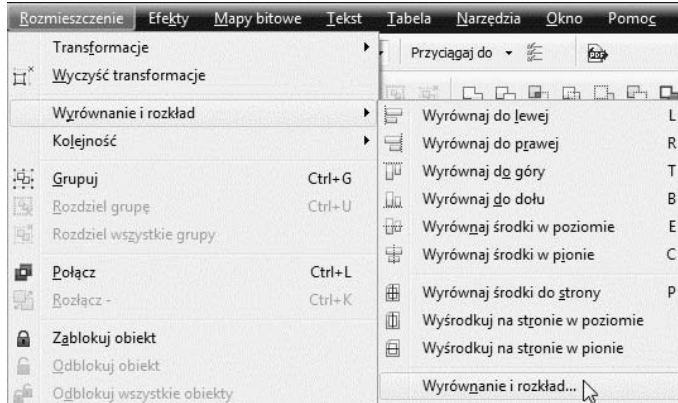
**Rysunek 5.43.**

Zaznaczone obiekty



2. Wybierz polecenia: *Rozmieszczenie, Wyrównanie i rozkład, Wyrównanie i rozkład* (rysunek 5.44).
3. W oknie *Wyrównanie i rozkład* kliknij kartę *Rozkład* (rysunek 5.45).

**Rysunek 5.44.**  
Wybrane polecenia



**Rysunek 5.45.**  
Okno Wyrównanie i rozkład



4. Zaznacz opcje wyrównania obiektów.
5. W obszarze *Rozłóż względem* wybierz przycisk opcji odpowiadający obszarowi dystrybucji: *Obszar zaznaczenia* lub *Obszar strony*.
6. Kliknij przycisk *Zastosuj*.

## Usuwanie obiektów

### Aby usunąć obiekt:

1. Kliknij obiekt.
2. Naciśnij klawisz *Del*.



**Uwaga**

Obiekt jest usuwany bez konieczności potwierdzenia operacji. Aby anulować usunięcie obiektu, naciśnij klawisze *Ctrl+Z*.



**Wskazówka**

Obiekt możesz usunąć, jeśli klikniesz go prawym klawiszem myszy, a następnie z menu podręcznego wybierzesz polecenie *Usuń*.

## Wstawianie obiektów ze schowka do rysunku

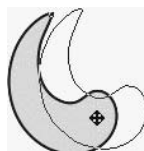
### Aby wstawić do rysunku obiekt znajdujący się w schowku:

1. Wybierz polecenia: *Edycja, Wklej* lub naciśnij klawisze *Ctrl+V*.



Jeżeli kopiowanie odbywa się w obrębie tego samego rysunku, obiekt wstawiony ze schowka pojawia się na obiekcie wzorcowym. Można je rozdzielić przez przeciągnięcie (rysunek 5.46).

**Rysunek 5.46.**  
Obiekt źródłowy i jego kopię można rozdzielić przez przeciągnięcie

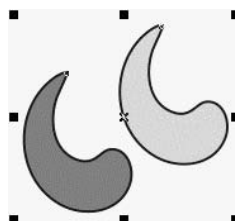


## Wyrównywanie obiektów

### Aby wyrównać obiekty:

1. Zaznacz obiekty, które mają zostać wyrównane (rysunek 5.47).

**Rysunek 5.47.**  
Obiekty przeznaczone do wyrównania

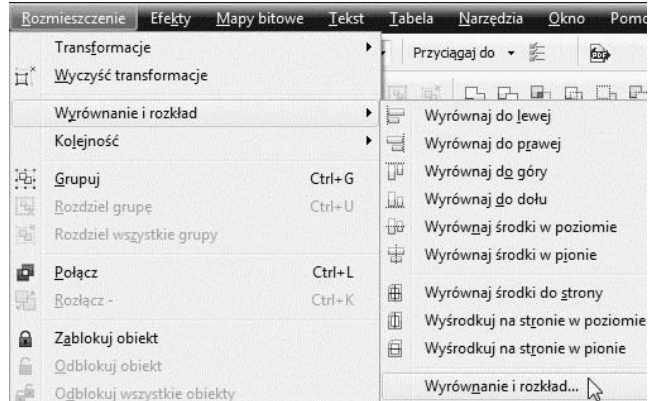


2. Wybierz polecenia: *Rozmieszczenie, Wyrównanie i rozkład, Wyrównanie i rozkład* (rysunek 5.48).
3. W oknie *Wyrównanie i rozkład* kliknij kartę *Wyrównanie* (rysunek 5.49).
4. Wyświetlone zostaną punkty odniesienia, względem których obiekt ma być wyrównywany. Do wyboru są: *Obiekty aktywne, Krawędź strony, Środek strony, Siatka, Określony punkt*. Zaznacz jeden z nich.
5. Zaznacz opcje odpowiadające sposobowi wyrównania obiektów w pionie (rysunek 5. 51) i w poziomie (rysunek 5.52).
6. Rozwiń listę *Wyrównaj obiekty względem* (rysunek 5.50).
7. Kliknij przycisk *Zastosuj*. Obiekty zostaną wyrównane zgodnie z wprowadzonymi ustawieniami (rysunek 5.53).

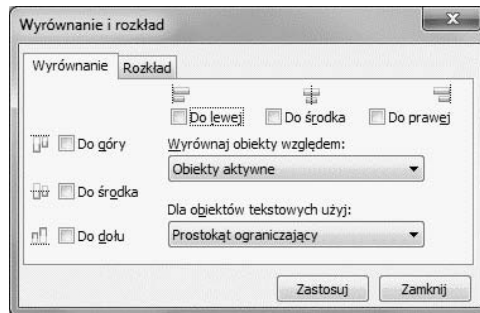


**Rysunek 5.48.**

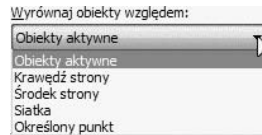
Polecenia, które trzeba wybrać, aby uzyskać dostęp do okna Wyrównanie i rozkład

**Rysunek 5.49.**

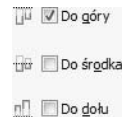
Okno Wyrównanie i rozkład

**Rysunek 5.50.**

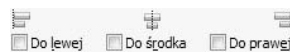
Punkty odniesienia, względem których obiekt ma być wyrównywany

**Rysunek 5.51.**

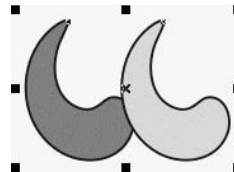
Sposoby wyrównywania obiektów w pionie

**Rysunek 5.52.**

Sposoby wyrównywania obiektów w poziomie

**Rysunek 5.53.**

Obiekty z rysunku 5.47 wyrównane według ustawień pokazanych na rysunkach od 5.50 do 5.52



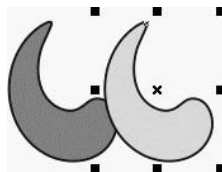
## Zmiana kolejności obiektów

Kolejność umieszczania obiektów na rysunku ma wpływ na to, który z nich znajduje się na pierwszym planie, a które na dalszych.

### Aby zmienić kolejność obiektów:

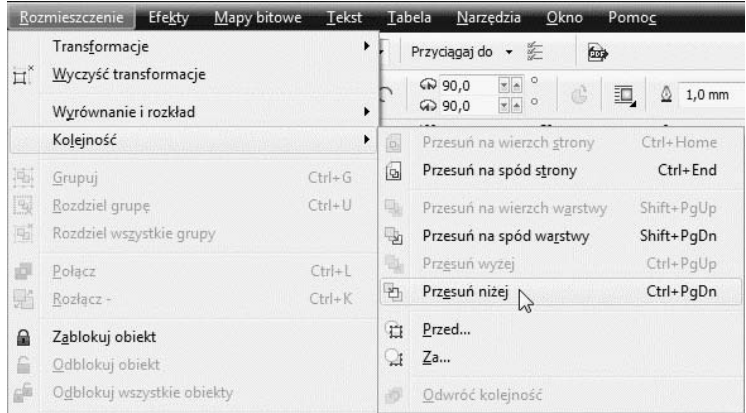
1. Kliknij obiekt, którego kolejność ma zostać zmieniona (rysunek 5.54).

**Rysunek 5.54.**  
Obiekt z jaśniejszym  
wypełnieniem znajduje się  
na pierwszym planie

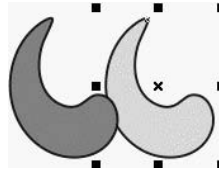


2. Wybierz polecenia: *Rozmieszczenie*, *Kolejność*.
3. Kliknij polecenie opisujące sposób przemieszczenia obiektu (rysunek 5.55):
  - ♦ *Przesuń na wierzch strony* — przesunięcie zaznaczonego obiektu na pierwszy plan;
  - ♦ *Przesuń pod spód strony* — przesunięcie zaznaczonego obiektu za wszystkie inne obiekty;
  - ♦ *Przesuń na wierzch warstwy* — przesunięcie zaznaczonego obiektu na wierzch warstwy;
  - ♦ *Przesuń na spód warstwy* — przesunięcie zaznaczonego obiektu na spód warstwy;
  - ♦ *Przesuń wyżej* — przesunięcie zaznaczonego obiektu o jedną pozycję ku górze;
  - ♦ *Przesuń niżej* — przesunięcie zaznaczonego obiektu o jedną pozycję ku dołowi;
  - ♦ *Przed* — przesunięcie zaznaczonego obiektu przed wskazany obiekt;
  - ♦ *Za* — przesunięcie zaznaczonego obiektu za wskazany obiekt;
  - ♦ *Odwróć kolejność* — odwrócenie kolejności elementów.
4. Kolejność obiektów zostanie zmieniona (rysunek 5.56).

**Rysunek 5.55.**  
*Obiekt zostanie przesunięty  
na spód strony*



**Rysunek 5.56.**  
*Obiekt z jaśniejszym  
wypełnieniem znajduje się  
na drugim planie*



Magia profesjonalnie przygotowanych grafik

# CorelDRAW Graphics Suite X5 PL

▼  
Rysowanie linii i figur płaskich

▼  
Zmiana wymiarów i położenia obiektów

▼  
Bilmapy i efekty specjalne

▼  
Umieszczanie tekstu na rysunku

▼  
Efekty dwuwymiarowe i trójwymiarowe

▼  
Elementy stron WWW

▼  
Tworzenie animacji

▼  
Zapisywanie i drukowanie

Czy oglądając perfekcyjne reklamy w czasopiśmie lub na billboardach, masz ochotę stworzyć coś równie dobrego, a może nawet lepszego? Podczas pracy z CorelDRAW X5 możesz korzystać z narzędzi, które dają podobne możliwości. Do ich używania wcale nie jest Ci potrzebna wiedza specjalistyczna. CorelDRAW X5 jest programem uniwersalnym. Umożliwia zarówno projektowanie wizytówek, papierów firmowych, broszur, stron internetowych, jak i wielostronicowych rysunków. Mimo bogactwa możliwości jest bardzo prosty w użyciu. Wystarczy, że go uruchomisz i będziesz wykorzystywał do umieszczania na arkuszu roboczym tego, co podpowiada Ci wyobraźnia. Książkę możesz przeczytać od deski do deski, co pozwoli Ci uzyskać wiedzę o możliwościach całego pakietu, ale możesz również czytać ją na wrywki – w zależności od potrzeb – niczym książkę kucharską.

Podręcznik ten poświęcony jest pakietowi CorelDRAW Graphics Suite X5 w polskiej wersji językowej. Na szczęście zmiany w kolejnych wersjach nie są rewolucyjne, a ewolucyjne. Dzięki temu możesz używać tej książki także wtedy, gdy korzystasz z innej wersji pakietu. W obecnej wersji przechodzenie pomiędzy modułami CorelDRAW X5 oraz Corel PHOTO-PAINT X5 jest wyjątkowo płynne. Ponieważ każdy z nich jest przeznaczony do pracy z innymi rodzajami plików, książka została podzielona na dwie części – w każdej opisano szczegółowo pracę z jednym z modułów. Z części pierwszej dowiesz się, jak umieszczać na rysunkach tekst, edytować go i przekształcać, łatwo uromatniać rysunki efektami dwuwymiarowymi i wytwarzać na płaszczyźnie złudzenie trójwymiarowości. Część druga nauczy Cię stosowania w pracach kolorów, deformowania obiektów, korzystania z efektów specjalnych oraz przygotowywania i edytowania animacji. Po zakończeniu lektury będziesz mógł sprawnie przygotować różnego typu profesjonalne projekty, takie jak wizytówki, broszury, strony internetowe oraz wielostronicowe rysunki.

Nr katalogowy: 5696



Księgarnia internetowa:  
<http://helion.pl>



Zamówienia telefoniczne:  
**0 801 339900**



**0 601 339900**



**Helion**

Sprawdź najnowsze promocje:

• <http://helion.pl/promocje>

Książki najniższą ceną:

• <http://helion.pl/bestsellery>

Zamówienia o nowościach:

• <http://helion.pl/novowosci>

**Helion SA**

ul. Kościelna 1c, 44-100 Gliwice

tel.: 32 230 98 83

e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)

<http://helion.pl>

**helion.pl**  
Księgarnia  
Internetowa

Cena 57,00 zł

ISBN 978-83-246-2849-0



9 788324 628490

Informatyka w najlepszym wydaniu