



Ćwiczenia
praktyczne



Roland Zimek

CorelDRAW X7 PL

Projektuj z rozmachem w CorelDRAW!

- Podstawy rysunku wektorowego i precyzyjne rysowanie, czyli jak przejść od podstaw do bardziej złożonych technik pracy z CorelDRAW
- Praca z tekstem i tabelami, czyli jak wykorzystać pozarysunkowe możliwości programu
- Wypełnienia i kontury, czyli jak stosować kolory i linie, by osiągnąć fantastyczny efekt

Helion

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Opieka redakcyjna: Ewelina Burska

Projekt okładki: Studio Gravite/Olsztyn

Obarek, Pokoński, Pazdrijowski, Zaprucki

Materiały graficzne na okładce zostały wykorzystane za zgodą Shutterstock.

Wydawnictwo HELION

ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/cwco7x>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-283-0002-6

Copyright © Helion 2015

Printed in Poland

- Kup książkę
- Poleć książkę
- Oceń książkę

- Księgarnia internetowa
- Lubię to! » Nasza społeczność

Spis treści

Rozdział 1.	Wstęp	7
	Opis programu CorelDRAW X7	7
	Co nowego w programie?	8
	Wymagania systemowe	12
	Różnice między rysunkiem rastrowym a wektorowym	12
Rozdział 2.	Pierwsze kroki	17
	Uruchamianie programu	17
	Wygląd ekranu	22
	Zapisywanie, otwieranie i drukowanie dokumentów	26
	Zapisywanie dokumentów	26
	Otwieranie dokumentów	29
	Corel CONNECT	31
	Drukowanie rysunków	35
	Przydatne informacje	37
	Okno Podpowiedzi	40
Rozdział 3.	Podstawy rysunku wektorowego	45
	Rysowanie prostych obiektów	45
	Prostokąty, elipsy, wielokąty, gwiazdy i spirale	45
	Kształty podstawowe	50

	Obiekty z 3 punktów	51
	Inteligentne rysowanie	52
	Nadawanie obiektom kolorów	54
	Transformacje obiektów	58
	Tworzenie kopii obiektu	61
	Kolejność obiektów	66
	Wybieranie obiektów	67
	Grupy obiektów	70
	Blokowanie obiektów	72
	Wyrównywanie i rozkładanie obiektów	73
	Zmiana kształtu obiektów	76
	Ćwiczenia podsumowujące	78
Rozdział 4.	Praca z tekstem i tabelami	89
	Tekst	89
	Wprowadzanie i formatowanie tekstu	89
	Formatowanie tekstu	94
	Wyrównywanie obiektów względem tekstu	104
	Wstawianie znaków specjalnych	105
	Zabawa czcionkami	107
	Tabele	109
	Tworzenie tabel	109
	Zaznaczanie wybranych elementów tabeli	112
	Praca nad kolumnami, wierszami i komórkami	114
	Wprowadzanie do komórek tekstu oraz obrazów	117
	Formatowanie tabeli i komórek	118
	Ćwiczenia podsumowujące	119
Rozdział 5.	Wypełnienia i kontury	123
	Zmiana ustawień domyślnych	124
	Wypełnienie jednolite	126
	Wypełnienie tonalne	131
	Wypełnienie deseniem	135
	Wypełnienie teksturą	137
	Wypełnienie postscriptowe	138
	Kontury obiektów	139
	Okno Właściwości obiektu	144
	Szybkie wypełnianie części wspólnej	146
	Ćwiczenia podsumowujące	147

Rozdział 6. Precyzyjne rysowanie	151
Linijki	152
Siatka	155
Prowadnice	158
Prowadnice dynamiczne	161
Prowadnice wyrównania	163
Przyciąganie do obiektów	165
Przyciąganie tekstu do siatki bazowej	168
Ćwiczenia podsumowujące	170

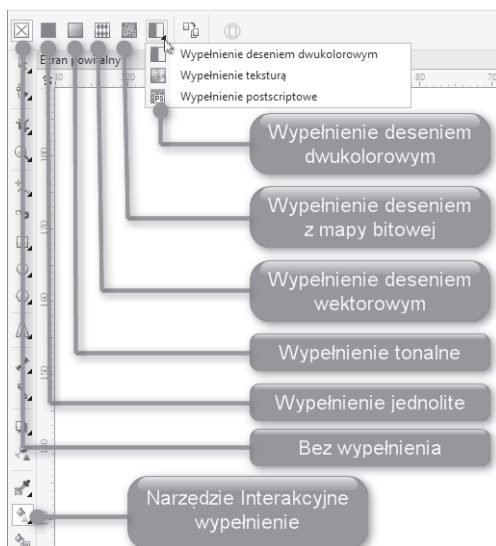
5

Wypełnienia i kontury

Gdy narysujesz nowy obiekt, zostaną mu nadane domyślne kolory wypełnienia oraz konturu (standardowo są to kolor czarny dla konturu i brak wypełnienia). Oczywiście wszystkie te parametry (i wiele innych) można dowolnie modyfikować. W rozdziale 3. pokazałem już, jak można zmienić kolor wypełnienia. Jednak ono nie musi być jednokolorowe. CorelDRAW oferuje wiele różnych możliwości stosowania wypełnień. Aby do nich dotrzeć, musisz wybrać narzędzie *Interakcyjne wypełnienie*. Po jego wybraniu na pasku właściwości zostaną wyświetlone wszystkie dostępne opcje wypełnień (rysunek 5.1).

Z wyjątkiem polecenia *Bez wypełnienia* pozostałe opcje wypełnień wyświetlone na pasku właściwości po ich wybraniu dają dostęp do szeregu ustawień. Umożliwiają one precyzyjny dobór i modyfikację danego rodzaju wypełnienia.

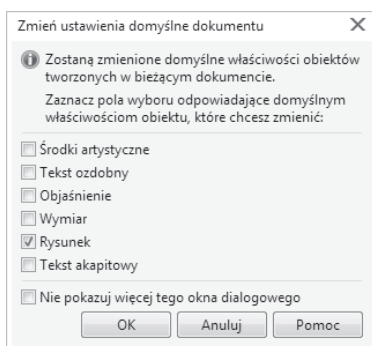
Rysunek 5.1.
Narzędzie
Interakcyjne
wypełnienie



Zmiana ustawień domyślnych

Musisz pamiętać, aby przed skorzystaniem z narzędzia *Interakcyjne wypełnienie* wskazać obiekt, gdyż w przeciwnym razie pojawi się okno umożliwiające zmianę ustawień domyślnych pokazane na rysunku 5.2.

Rysunek 5.2.
Okno zmiany
ustawień
domyślnych



Ć W I C Z E N I E

5.1 Zmiana domyślnych ustawień rysowania

Gdy rysujesz nowy obiekt, standardowo nie posiada on wypełnienia, a jego kontur przyjmuje kolor czarny. Aby to zmienić, musisz wykonać następujące kroki:

1. Kliknij pusty obszar kartki.
2. Kliknij lewym przyciskiem myszy paletę kolorów z prawej strony ekranu, wybierając barwę czerwoną. Ponieważ nie zaznaczyłeś obiektu, program będzie chciał zmienić ustawienia domyślne.
3. Pojawi się okno zmiany ustawień domyślnych. Pozostaw zaznaczoną opcję *Rysunek*. Dzięki temu zmiany będą się odnosiły do nowo tworzonych obiektów graficznych.
4. Zaznacz *Tekst ozdobny*, jeżeli chcesz zmienić także ustawienia domyślne tekstu artystycznego, lub *Tekst akapitowy*, jeśli chcesz dokonać zmian w tekście akapitowym.
5. Kliknij przycisk *OK*.

Od tego momentu każdy nowo rysowany obiekt będzie miał czerwone wypełnienie.

Ć W I C Z E N I E

5.2 Przywrócenie oryginalnych ustawień rysowania

Jeżeli chcesz przywrócić oryginalne ustawienia, musisz wykonać następujące kroki:

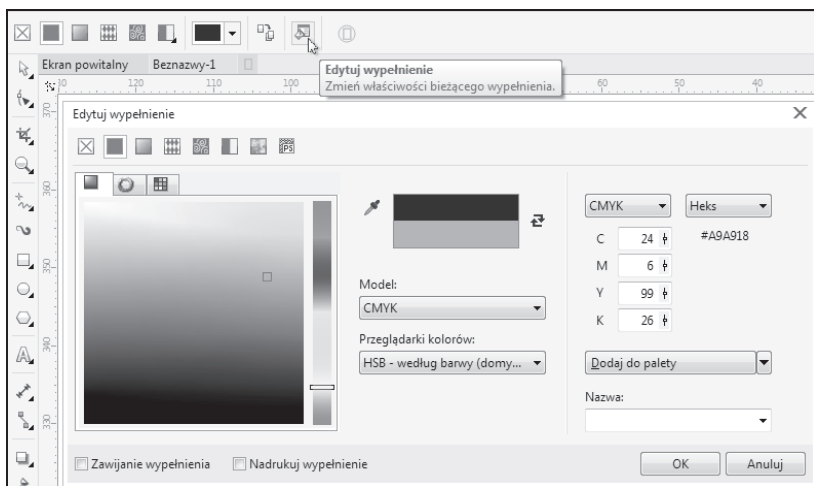
1. Kliknij pusty obszar kartki.
2. Następnie kliknij przekreślony kwadrat () nad paletą kolorów (ustawisz domyślny brak wypełnienia).
3. Gdy pojawi się okno zmiany ustawień domyślnych, zaakceptuj jego ustawienia, klikając *OK*.
4. Następnie kliknij prawym przyciskiem myszy kolor czarny na paletce kolorów. W ten sposób przywrócisz standardowy czarny kontur.
5. Gdy ponownie pojawi się okno zmiany ustawień domyślnych, zaakceptuj jego ustawienia.

W podobny sposób możesz zmienić inne ustawienia domyślne, na przykład krój czy rozmiar tekstu.

Wypełnienie jednolite

Jednolite wypełnienie (rysunek 5.3) pozwala nadać obiektowi tylko jeden kolor, a więc działa tak, jak paleta przy prawej krawędzi ekranu. Po wybraniu tego rodzaju wypełnienia na pasku właściwości zostanie wyświetlony przycisk umożliwiający rozwinięcie listy z wyborem koloru. Jednak więcej opcji ustalenia danego typu wypełnienia będzie możliwe po wyborze polecenia *Edytuj wypełnienie* (rysunek 5.4). Wyświetla ono okno zawierające wszystkie dostępne opcje modyfikacji danego typu wypełnienia. W przypadku wypełnienia jednolitego można określić modele kolorów bądź palety, wybierane za pomocą jednej z trzech zakładek widocznych w lewym górnym rogu okna.

Rysunek 5.3.
Obiekty
z wypełnieniem
jednolitym



Rysunek 5.4. Zakładka Modele wypełnienia jednolitego

W oknie przeglądarki kolorów można wybrać jeden spośród kilku modeli kolorów (*CMYK*, *RGB*, *HSB*, *Lab* i inne). Wykorzystywana jest tu wizualna reprezentacja całego spektrum kolorów.

Ć W I C Z E N I E

5.3 Wybór jednolitego koloru

Aby zastosować wypełnienie jednolite przy wykorzystaniu zakładki *Modele*, wykonaj następujące czynności:

1. Przesuń pionowy suwak z prawej strony okna zakładki; w ten sposób wybierzesz potrzebny kolor.
2. Kliknij paletę koloru, wybierając odcień (zostanie on zaznaczony kwadracikiem). W prawym górnym rogu zobaczysz pierwotny kolor obiektu oraz kolor, który zostanie mu nadany.
3. Kliknij przycisk *OK*, by zaakceptować wybór.

Jeżeli orientujesz się, jak reprezentowane są barwy w poszczególnych modelach kolorów, możesz wybrać odpowiedni kolor, wykorzystując suwaki w części *Składowe*. Szybkiego wyboru jednego spośród kiludziesięciu standardowych kolorów da się zaś dokonać za pomocą rozwijanej listy *Nazwa*.

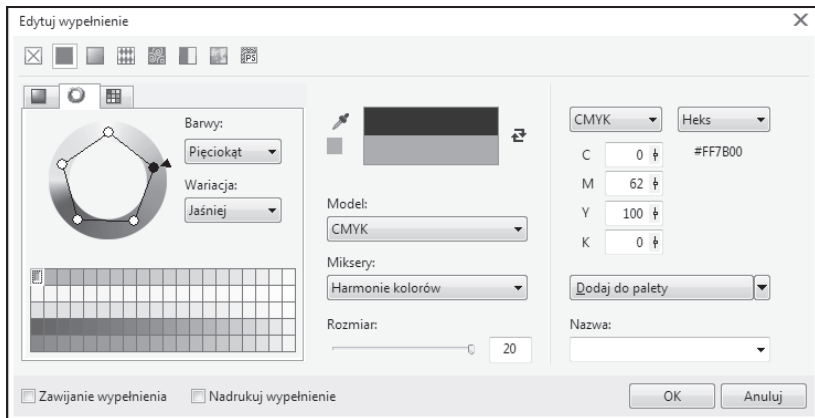
Niezwykłe interesujące jest okno harmonii kolorów, dostępne po kliknięciu zakładki *Miksery*. Wybierane przy jego użyciu kolory są najbardziej przydatne podczas pracy z kilkoma obiektami, gdy chcesz, aby ich kolory współgrały ze sobą. Jeśli zastosujesz harmonię kolorów, sprawisz, że będą one pasowały do siebie.

Ć W I C Z E N I E

5.4 Wybór koloru za pomocą harmonii kolorów

Aby dokonać wyboru kolorów w oknie harmonii kolorów, wykonaj poniższe kroki:

1. Kliknij zakładkę *Miksery* (rysunek 5.5).
2. Chwyć jedno z kółeczek widocznych na kole harmonii kolorów. Przesuwając delikatnie mysz, obróć je. Kolory harmonizujące ze sobą zostaną wyświetlone poniżej.
3. Wybierz liczbę harmonizujących ze sobą kolorów, zmieniając położenie suwaka *Rozmiar*.



Rysunek 5.5. Zakładka *Miksery* wypełnienia jednolitego

4. Wskaż potrzebny Ci kolor.
5. Kliknij przycisk *OK*.
6. Zaznacz inny obiekt.
7. Przejdź ponownie do okna harmonii kolorów.
8. Pozostawiając położenie koła harmonii kolorów bez zmian, wybierz inny kolor z palety kolorów w dolnej części okna.

Ć W I C Z E N I E

5.5 Mieszanie kolorów

Polecam także wypróbowanie funkcji mieszania kolorów. W tym celu musisz wykonać opisane poniżej czynności:

1. Rozwiń listę *Miksery*.
2. Wybierz polecenie *Przejście kolorów* (rysunek 5.6).

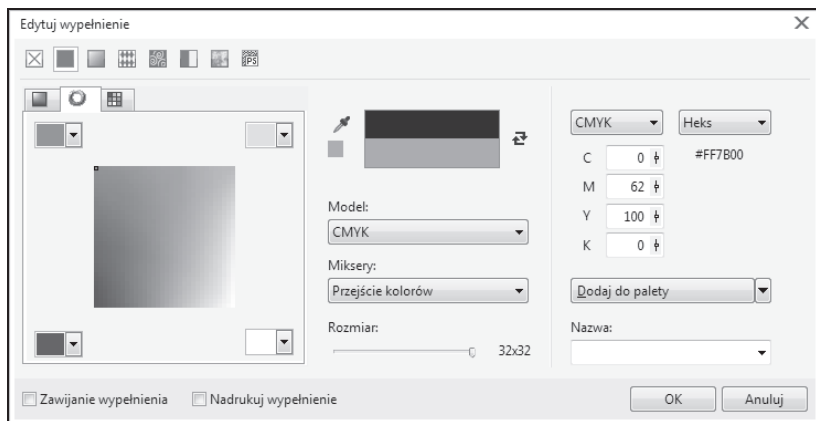
Rysunek 5.6.

Wybór mieszania kolorów



Zobaczysz kolorowy kwadrat, w którego narożnikach znajdują się pola umożliwiające wybór koloru odpowiedniego dla każdego narożnika. Zostaną one później wymieszane ze sobą, dając możliwość wyboru koloru pośredniego. Po kolei klikaj pola

znajdujące się w narożnikach dużego kwadratu. Dla każdego z nich wybierz odpowiedni kolor, który ma zostać ustalony dla danego narożnika. W dużym kwadracie zobaczysz kolory pośrednie, powstałe w wyniku wymieszania wybranych ręcznie kolorów — rysunek 5.7.

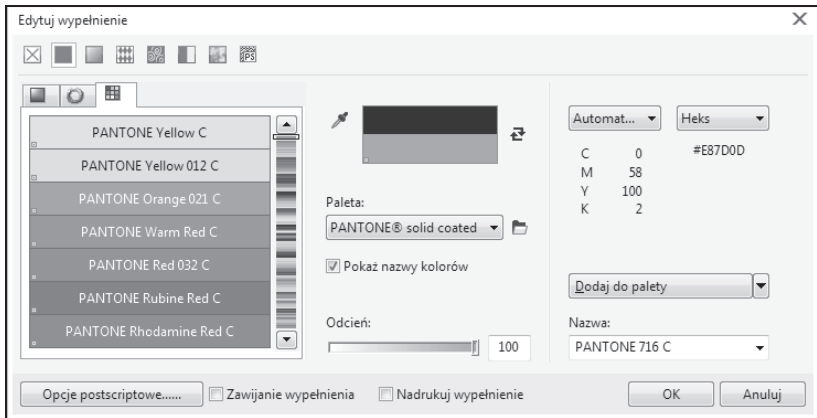


Rysunek 5.7. Okno przejścia kolorów

3. Zmień położenie paska *Rozmiar* tak, by dobrać odpowiednie wielkości kwadratów z kolorami pośrednimi.
4. Wskaż odpowiedni kolor widniejący w dużym kwadracie. Zostanie on zaznaczony czarną ramką.
5. Kliknij przycisk *OK*.

W ostatniej zakładce wybierany jest jeden z predefiniowanych modeli kolorystycznych. Istnieją dwa rodzaje palet, z których można wybierać kolory; są to palety standardowe i niestandardowe. Standardowe palety kolorów są dostarczane przez niezależnych producentów i najlepiej stosować je wraz z odpowiednim drukowanym katalogiem próbek kolorów. Jeśli posiadasz katalog z próbkami kolorów, możesz wybrać z niego odpowiedni model. Jest to niezwykle przydatna opcja, gdy chcesz zapewnić pojawienie się konkretnego koloru na wydruku, z uwagi na to, że kolory wydrukowane zwykle różnią się od tych, które widzisz na ekranie. Wiąże się to z innym sposobem powstawania kolorów w drukarce i na ekranie.

Opcje ostatniej zakładki okna dialogowego *Palety* pokazano na rysunku 5.8.



Rysunek 5.8. Zakładka Palety wypełnienia jednolitego

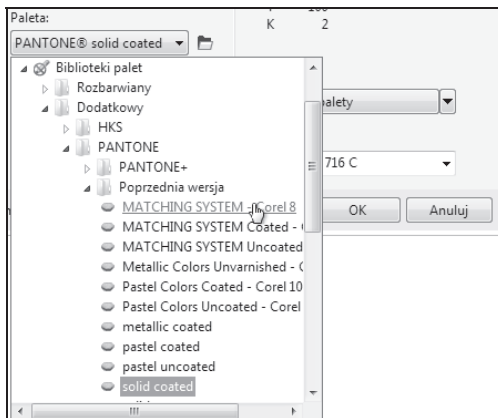
Ć W I C Z E N I E

5.6 Palety kolorów

Aby skorzystać z palety kolorów, wykonaj następujące czynności:

1. W oknie wyboru kolorów wskaż zakładkę *Palety*.
2. Rozwiń listę *Paleta* i wybierz z niej taką paletę, jaką masz także w postaci wydrukowanej. Listę palet do wyboru prezentuję na rysunku 5.9.

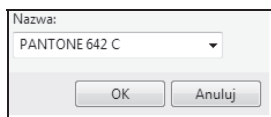
*Rysunek 5.9.
Wybór palety
kolorów*



3. Przy użyciu suwaka znajdującego się z prawej strony wybierz odpowiedni kolor.
4. Wskaż na palecie kolor i odczytaj jego nazwę w polu *Nazwa* (rysunek 5.10).

Rysunek 5.10.

*Nazwa
wybranego
koloru*



5. Odszukaj teraz w drukowanym katalogu odczytaną nazwę i sprawdź, jak będzie wyglądał wybrany kolor na wydruku (najtańsze drukarki nie wydrukują jednak dokładnie takiego samego koloru; jeżeli zależy Ci na dokładnym odwzorowaniu kolorów, powinieneś skorzystać z profesjonalnych urządzeń).
6. Kliknij przycisk *OK*.

Można także postępować odwrotnie, to znaczy najpierw wybrać kolor na wydrukowanej palecie, a następnie odszukać jego nazwę w zakładce *Palety*.

Wypełnienie tonalne

Wypełnienie tonalne (nazywane także gradientowym) pozwala ustawić łagodne przejście między dwoma kolorami lub większą ich liczbą, co pokazują na rysunku 5.11.

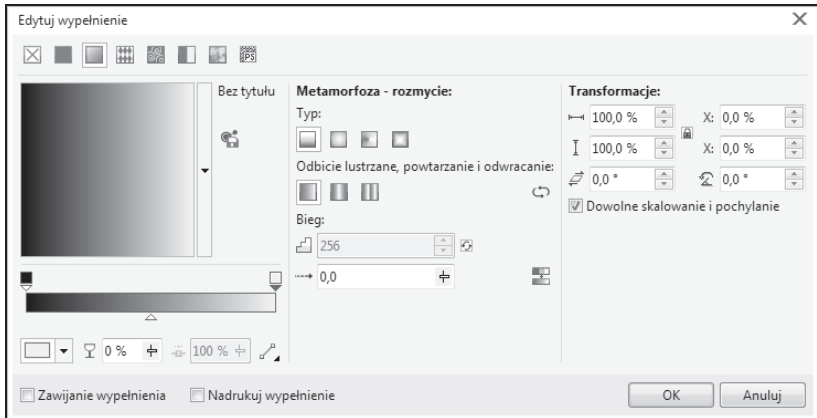
Rysunek 5.11.

*Obiekty
z wypełnieniem
tonalnym*

**Ć W I C Z E N I E****5.7 Wypełnienie tonalne dwukolorowe**

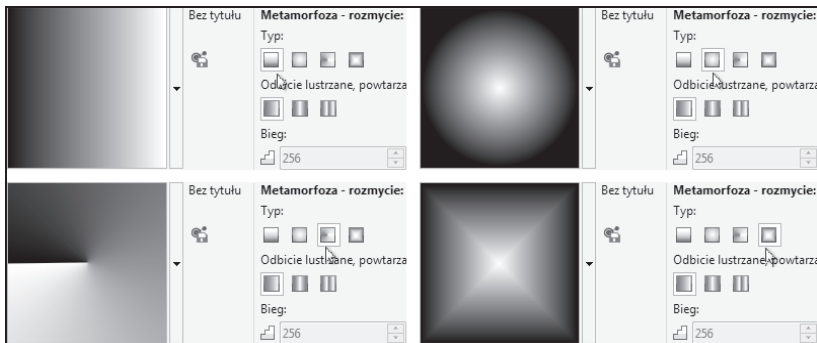
Aby zastosować wypełnienie tonalne dwukolorowe, musisz wykonać następujące czynności:

1. Wskaż narysowany uprzednio obiekt.
2. Wybierz narzędzie *Interakcyjne wypełnienie*, a następnie *Wypełnienie tonalne*.
3. Na pasku właściwości kliknij polecenie *Edytuj wypełnienie*. Pojawi się okno dialogowe, takie jak na rysunku 5.12.



Rysunek 5.12. Wypełnienie tonalne

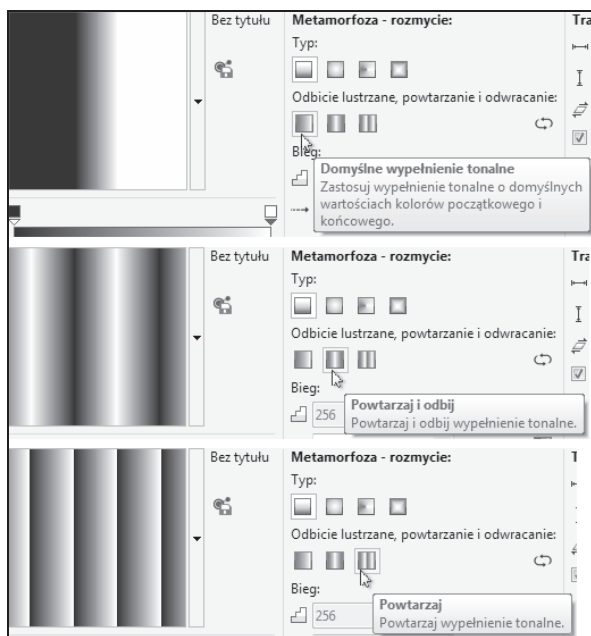
4. Wybierz typ wypełnienia za pomocą opcji *Typ*. Możesz się zdecydować na jeden z czterech rodzajów wypełnienia tonalnego: *Liniowe*, *Eliptyczne*, *Stożkowe*, *Kwadrat*. Wszystkie te opcje pokazano na rysunku 5.13.



Rysunek 5.13. Typy wypełnienia tonalnego

5. W obszarze miniaturki wypełnienia ustal położenie środka wypełnienia, trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy.
6. Zmień kąt gradacji w polu *Obróć* — to spowoduje modyfikację ukośnego położenia tonalnego. Kąt ten możesz też zmienić poprzez przytrzymanie wciśniętego prawego przycisku myszy i poruszanie nią w obszarze miniaturki wybranego wypełnienia (lewy górny róg okna).
7. W polu *Pochyl* określ, pod jakim kątem wypełnienie ma zostać pochylone.
8. Ustaw procentową wartość w polach *Szerokość wypełnienia* i *Wysokość wypełnienia* w odniesieniu do rozmiaru obiektu.
9. W przypadku wyboru innej wartości procentowych niż 100% w polach *Szerokość wypełnienia* i *Wysokość wypełnienia* ustal sposób powtarzania i odbijania wypełnienia, klikając na jednym z trzech przycisków: *Domyślne wypełnienie tonalne*, *Powtarzaj i odbij* lub *Powtarzaj*. Sposób działania tych opcji pokazano na rysunku 5.14.

Rysunek 5.14.
Sposób powtarzania i odbijania wypełnienia



10. Kliknij przycisk *OK*.

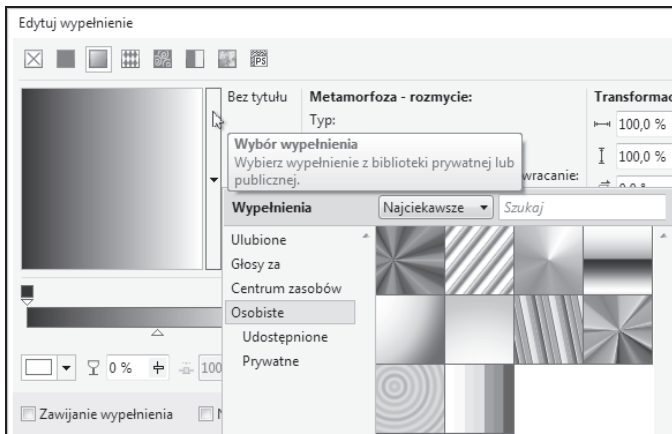
Ć W I C Z E N I E

5.8

**Wybór wypełnień z biblioteki
oraz definiowanie własnych**

Aby wybrać niestandardowy sposób wypełnienia, wykonaj kolejno następujące kroki:

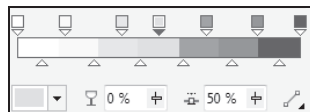
1. W oknie wypełnienia tonalnego kliknij przycisk z czarną strzałką znajdujący się z prawej strony obszaru miniatury (rysunek 5.15).



Rysunek 5.15. Wybór jednego z predefiniowanych typów wypełnień

2. Wybierz jeden z predefiniowanych rodzajów przejść.
3. Ustal położenie każdego węzła przez przesunięcie symbolu (☒) nad paskiem przejścia kolorów. Pasek pokazany jest na rysunku 5.16.

Rysunek 5.16.
Pasek przejścia
kolorów



4. Jeżeli nie odpowiada Ci któryś z kolorów, kliknij jeden z węzłów i zmień barwę na inną, korzystając z listy rozwijanej *Kolor węzła*.
5. W polu *Przezroczystość węzła* określ widoczność koloru przypisanego do danego węzła.

6. Aby precyzyjnie umieścić węzeł na pasku przejścia, wykorzystaj pole *Położenie węzła*.
7. Dokładny punkt przejścia jednego koloru w inny na pasku przejścia wyznaczysz, zmieniając położenie symbolu strzałki (\blacktriangle).

Wypełnienie deseniem

Ć W I C Z E N I E

5.9 Wypełnienie deseniem

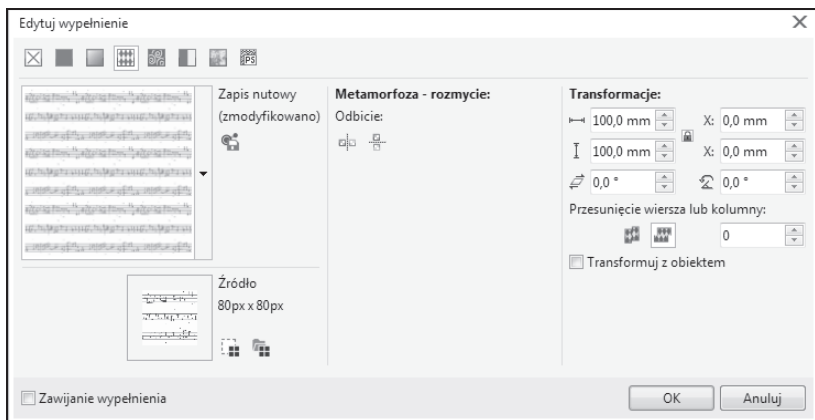
Sposoby wyboru i modyfikacji wypełnień typu *Wypełnienie deseniem wektorowym*, *Wypełnienie deseniem z mapy bitowej* oraz *Wypełnienie deseniem dwukolorowym* są bardzo do siebie podobne, dlatego zostaną opisane na wspólnym przykładzie. Aby wypełnić obiekt deseniem (rysunek 5.17), wykonaj następujące czynności:

Rysunek 5.17.

Obiekty
wypełnione
deseniem



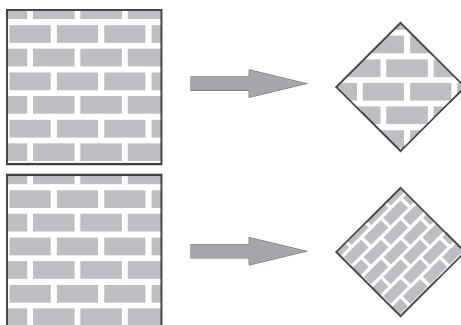
1. Wskaż narysowany uprzednio obiekt.
2. Wybierz narzędzie *Interakcyjne wypełnienie*, a następnie zdecyduj się na *Wypełnienie deseniem wektorowym*, *Wypełnienie deseniem z mapy bitowej* lub *Wypełnienie deseniem dwukolorowym*.
3. Na pasku właściwości kliknij polecenie *Edytuj wypełnienie*. Pojawi się okno dialogowe, takie jak na rysunku 5.18.
4. W oknie wypełnienia deseniem kliknij przycisk z czarną strzałką znajdujący się z prawej strony obszaru miniatury i wybierz jedno z predefiniowanych wypełnień.
5. Ustal sposób naprzemiennego układania kafelków wypełnienia w obiekcie, wybierając *Odbicie lustrzane kafelków w poziomie* lub *Odbicie lustrzane kafelków w pionie*.
6. Zaznacz pole *Transformuj z obiektem*. Wtedy modyfikacje i deformacje obiektu obejmą także jego deseń. Desenie wypełniają w całości zaznaczony obiekt w ten sposób, że w miejscu, w którym kończy się jeden kafelek, zaczyna się następny.



Rysunek 5.18. Wypełnienie deseniem wektorowym

Rysunek 5.19.

Górny kwadrat został wypełniony bez zaznaczenia transformacji z wypełnieniem wraz z obiektem, inaczej niż dolny. Dlatego dolny po zmniejszeniu i obrocie zmodyfikował także rozmiary kafelków



Taką samą zasadę stosuje się na przykład dla tapety w systemie Windows — ale tutaj możesz dokonać także dowolnych transformacji, takich jak pochylenie czy obrót, co pokazują na rysunku 5.19.

7. W części *Transformacje* zmień *Szerokość wypełnienia* i *Wysokość wypełnienia* w taki sposób, aby dobrać odpowiedni rozmiar desenia.
8. W polach *Pochył* i *Obrót* określ sposób transformacji desenia.
9. W przypadku wyboru opcji *Wypełnienie deseniem dwukolorowym* ustal *Kolor przodu* i *Kolor tyłu*.

Wypełnienie teksturą

Kolejnym sposobem wypełnienia dowolnego obiektu jest użycie tekstury (rysunek 5.20). Wypełnienia teksturą są losowymi obrazami generowanymi przy wykorzystaniu fraktali. Nadają one wypełnianym obiektom wygląd materiałów naturalnych. Jednak stosowanie tekstury może znacząco powiększyć rozmiar pliku i wydłużyć czas jego drukowania.

Rysunek 5.20.

Obiekty
wypełnione
teksturą

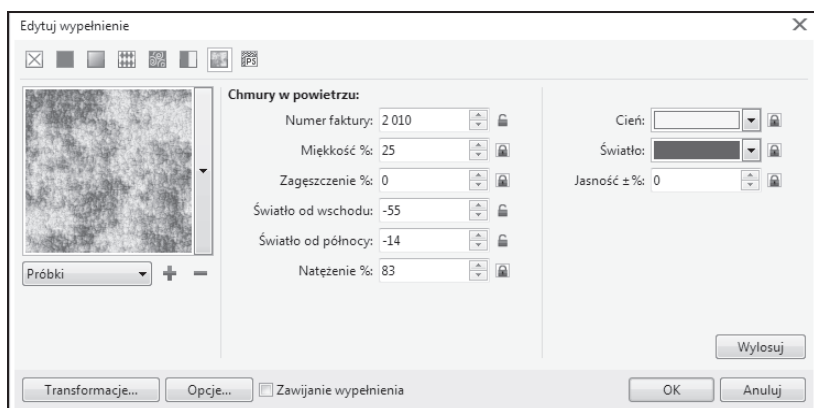


Ć W I C Z E N I E

5.10 Wypełnienie teksturą

Aby wypełnić obiekt teksturą, wykonaj poniższe kroki:

1. Wskaż narysowany uprzednio obiekt.
2. Wybierz narzędzie *Interakcyjne wypełnienie*, a następnie *Wypełnienie teksturą*.
3. Na pasku właściwości kliknij polecenie *Edytuj wypełnienie*. Pojawi się okno dialogowe, takie jak na rysunku 5.21.



Rysunek 5.21. Wypełnienie teksturą

4. Wybierz właściwy zestaw wypełnień teksturą, korzystając z rozwijanej listy *Próbki*.

5. Rozwiń listę *Biblioteka tekstur* i wybierz jedną z dostępnych próbek.
6. Zdefiniuj kolory wypełnienia przy użyciu pól z kolorami (są dostępne przy prawej krawędzi okna). Liczba barw może być różna w zależności od wybranej tekstury.
7. Zmień parametry tekstury z prawej strony okna, aby zmodyfikować jej wygląd.
8. Po naciśnięciu przycisku *Transformacje* określ dokładnie rozmiar, początek i inne parametry kafelka (podobnie jak w przypadku wypełnienia deseniem).
9. Zaakceptuj wybór przyciskiem *OK*.

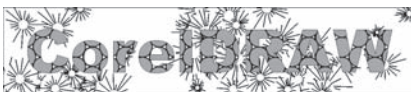
Wypełnienie postscriptowe

Ć W I C Z E N I E

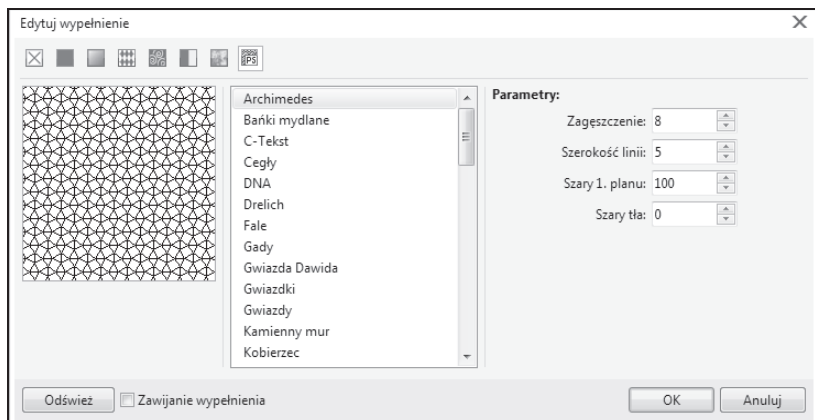
5.11 Wypełnienie postscriptowe

Aby nadać obiektowi wypełnienie postscriptowe (rysunek 5.22), musisz wykonać następujące czynności:

Rysunek 5.22.
*Obiekty
z wypełnieniem
postscriptowym*



1. Wskaż narysowany uprzednio obiekt.
2. Wybierz narzędzie *Interakcyjne wypełnienie*, a następnie *Wypełnienie postscriptowe*.
3. Na pasku właściwości kliknij polecenie *Edytuj wypełnienie*. Pojawi się okno dialogowe, takie jak na rysunku 5.23.
4. Wybierz jedno z dostępnych wypełnień, klikając na odpowiedniej nazwie w środkowej części okna.
5. Zmień ustawienia parametrów w części *Parametry* tak, by dopasować wygląd tekstury do własnych potrzeb. Za każdym razem zatwierdzaj zmiany przyciskiem *Odśwież*.
6. Gdy już dokonasz wyboru, wciśnij przycisk *OK*.



Rysunek 5.23. Wypełnienie postscriptowe



Jeżeli w programie nie zobaczysz obiektów wypełnionych postscriptem, wybierz z menu *Widok* polecenie *Dokładny*. Dla pozostałych widoków będą wyświetlane jedynie literki „PS”.

Choć CorelDRAW interpretuje tekstury postscriptowe w drukarkach nieobsługujących języka PostScript, umożliwiając ich wydruk, może się zdarzyć, że na starszych i specyficznych drukarkach nie otrzymasz oczekiwanego rezultatu.

Kontury obiektów

Większość obiektów oprócz wnętrza ma także kontur. Jest on obrysem danego obiektu o własnym kolorze, grubości i innych atrybutach. (Gdy rysujesz okrąg ołówkiem na papierze, rysujesz kontur koła, a gdy zamalujesz środek na przykład kredką, nadasz mu kolor wypełnienia). Różnicę między konturem a wypełnieniem obiektu pokazano na rysunku 5.24.

Innego rodzaju kontury mogą posiadać obiekty zamknięte, na przykład wieloboki czy kwadraty, a innego — obiekty otwarte, czyli chociażby linie, które mogą być zakończone strzałkami. Oczywiście, podobnie jak w przypadku wypełnienia, możesz nadać konturowi przezroczystość i traktować go tak, jakby go nie było. Przypominam, że najprostszym

Rysunek 5.24.

*Kontur
i wypełnienie
obiektu*

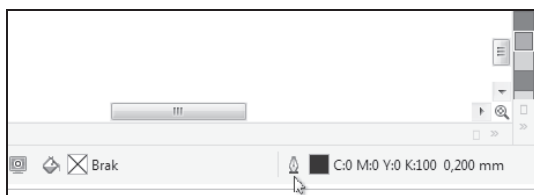


sposobem nadania koloru danemu obiektowi jest wskazanie go i kliknięcie lewym przyciskiem myszy dowolnego koloru z prawej strony ekranu (na palecie kolorów). Jeśli natomiast klikniesz paletę kolorów prawym przyciskiem myszy, możesz ustawić kolor konturu tego obiektu.

Znacznie bardziej rozbudowane możliwości dostępne są po wyświetleniu okna *Pióro konturu*. Jeżeli masz ustawiony domyślny obszar roboczy, to wyświetlisz wspomniane okno poprzez dwukrotne kliknięcie ikony konturu na pasku statusu w prawym dolnym rogu okna programu (rysunek 5.25).

Rysunek 5.25.

Ikona konturu



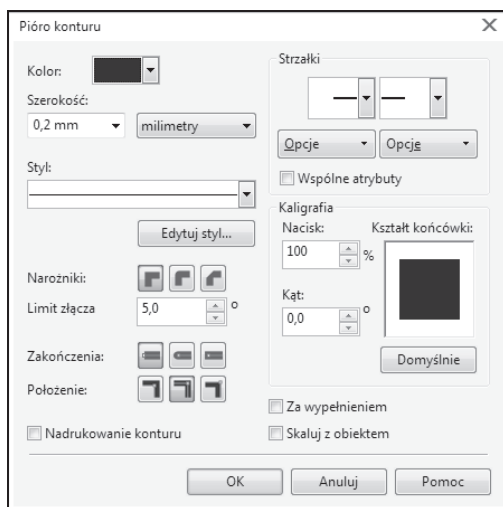
W przypadku wybranego klasycznego obszaru roboczego okno *Pióro konturu* można także wyświetlić, wybierając narzędzie o takiej samej nazwie znajdujące się w przyborniku.

Okno dialogowe *Pióro konturu* poza zmianą rozmiaru, kształtu i koloru końcówki oferuje także możliwość zmiany kształtu zakończenia konturu. Okno to jest pokazane na rysunku 5.26. Obiekty otwarte mogą posiadać takie specyficzne właściwości jak zakończenie zaokrąglone, kwadratowe, ścięte lub wykończone strzałkami. Obiekty zamknięte (takie jak kwadraty) nie mają zakończenia, więc zmiana części ustawień nie spowoduje zmiany ich wyglądu.

Ć W I C Z E N I E**5.12 Nadawanie konturu**

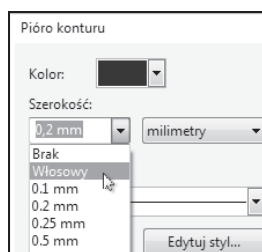
Aby nadać obiektowi kontur za pomocą okna konturu, wykonaj następujące kroki:

Rysunek 5.26.
Okno *pióra*
konturu



1. Wskaż narysowany uprzednio obiekt.
2. Wyświetl okno *Pióro konturu*.
3. Zmień kolor konturu, korzystając z pola *Kolor* w lewym górnym rogu okna.
4. Następnie określ *Szerokość* konturu. *Szerokość* możesz wybrać z listy lub wpisać ją ręcznie. Pole i listę pokazano na rysunku 5.27.

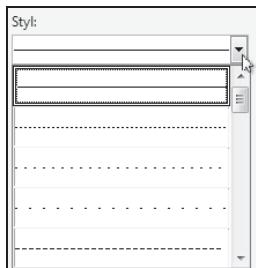
Rysunek 5.27.
Wybór
szerokości
konturu



5. Ustal teraz *Styl* konturu, a więc określ, czy linia będzie ciągła, przerywana, wykropkowana i tym podobne. Dostępne style konturu widzisz na rysunku 5.28.
6. Następnie w polu *Narożniki* ustaw sposób rysowania linii i krzywych w miejscach, gdzie nie są proste, czyli w narożnikach — rysunek 5.29. Pamiętaj jednak, iż najlepszy efekt dla narożników uzyskasz przy bardzo grubych konturach.

Rysunek 5.28.

Wybór stylu konturu

**Rysunek 5.29.**

Narożniki



7. Podobnego wyboru trzeba będzie dokonać przy określaniu zakończeń linii dla obiektów otwartych (*Zakończenia*). Dostępne zakończenia linii pokazane są na rysunku 5.30.

Rysunek 5.30.

Zakończenia linii



8. Kontur może zostać umieszczony na zewnątrz (*Położenie na zewnątrz*), wewnątrz obiektu (*Położenie wewnątrz*) lub po obu stronach jego krawędzi (*Położenie środkowe*). Zdecyduj o jego umiejscowieniu i wybierz jedną z trzech opcji w pozycji *Położenie* rysunku 5.31.

Rysunek 5.31.

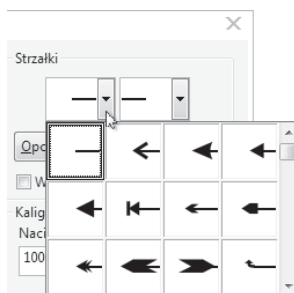
Różne sposoby położenia konturu



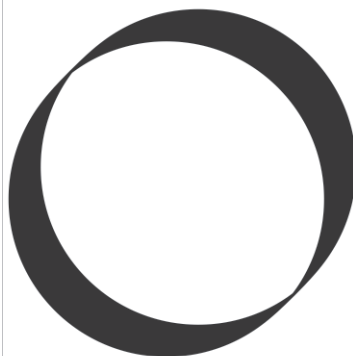
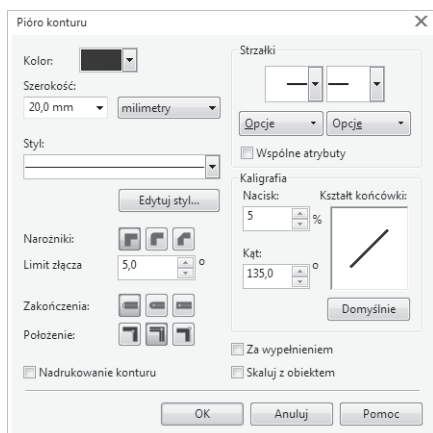
9. Nadaj inny kształt zakończeniom linii. Oprócz wymienionych wcześniej opcji linie mogą także kończyć się strzałkami, przy czym dla każdego ich końca można wybrać inną strzałkę.

Przycisk *Opcje* pozwala utworzyć własną strzałkę lub inne dowolne zakończenie. Dostępne strzałki widnieją na rysunku 5.32.

Rysunek 5.32.
Zakończenia linii



10. Określ kształt końcówki pióra kaligraficznego w polu *Kaligrafia*. Możesz ustawiać parametry w polach *Nacisk* i *Kąt*, a także ręcznie modyfikować kształt końcówki (rysunek 5.33). W tym celu przytrzymaj wciśnięty lewy przycisk myszy w okienku podglądu i poruszaj nią.
11. Zaznacz pole *Za wypełnieniem*, jeżeli chcesz, by kontur został umieszczony za obiektem (tylko połowa grubości konturu



Rysunek 5.33. Wpływ kształtu końcówki na kontur

będzie widoczna). Ustawienie tej opcji jest wskazane dla bardzo skomplikowanych obiektów, a szczególnie dla tekstu.

W przeciwnym razie tekst będzie bardzo niewyraźny, zwłaszcza przy grubszych konturach.

12. Możesz także zaznaczyć pole *Skaluj z obrazkiem*, by grubość konturu zmieniała się automatycznie, gdy modyfikujesz rozmiar obiektu. Efekt zastosowania tej opcji zaprezentowano na rysunku 5.34.

Rysunek 5.34.
Skalowanie konturu razem z obiektem



Okno Właściwości obiektu

Opisane wcześniej sposoby dają pełną kontrolę nad wypełnieniem obiektu i właściwościami jego konturu. Niestety, dotarcie do odpowiednich okien nie jest najszybsze i najwygodniejsze. Często jednak wystarczą nam podstawowe możliwości określania parametrów wypełnienia czy też konturu, które zawsze będą pod ręką.

Dostępne w programie okno dokowane *Właściwości obiektu* dostosowuje się samoczynnie do aktualnie wybranego rodzaju obiektu, zawiera posegregowane opcje umożliwiające zmianę niemal wszystkich ustawień i dodatkowo może być cały czas wyświetlane na ekranie.

Ć W I C Z E N I E

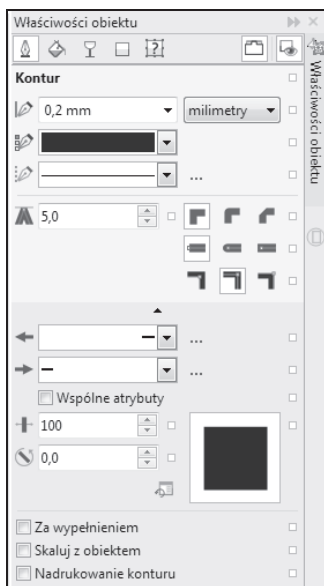
5.13 Korzystanie z okna Właściwości obiektu

Najczęściej wykonywane zmiany wypełnienia oraz konturu obiektu można wprowadzić przy użyciu okna *Właściwości obiektu*.

1. Wybierz z górnego menu *Obiekt* polecenie *Właściwości obiektu*. Okno pojawi się przy prawej krawędzi okna programu (rysunek 5.35).
2. Na samej górze okna dostępne są przyciski umożliwiające wyświetlanie poleceń dotyczących określonych właściwości obiektu. Domyślnie wybrane są polecenia właściwości konturu. Znajdują się tu wszystkie najważniejsze ustawienia umożliwiające określenie wyglądu konturu.

Rysunek 5.35.

Okno
dokowane
Właściwości
obiektu



3. W sekcji *Wypełnienie* możesz wybrać jeden z dostępnych sposobów wypełnienia obiektu. Możesz także zrezygnować z wypełnienia, wybierając *Bez wypełnienia*. Jeżeli obiekt będzie posiadał wypełnienie, masz możliwość jego szczegółowego określenia dzięki polom zawierającym najważniejsze parametry dostępne dla wybranego rodzaju wypełnienia.
4. Po wybraniu przycisku *Przezroczystość* będziesz mógł określić typ i rodzaj przezroczystości dla obiektu.
5. Nazwa kolejnej sekcji okna zmienia się w zależności od typu wskazanego obiektu. Dzięki niej możesz zadecydować o podstawowych ustawieniach kształtu obiektu.
6. Ostatni z przycisków umożliwia wyświetlenie kilku podstawowych informacji o wybranym obiekcie.

Szybkie wypełnianie części wspólnej

Jeśli narysowałeś kilka obiektów, które częściowo nachodzą na siebie, możesz szybko wypełnić ich część wspólną. W ten sposób nie tylko wypełnisz kolorem dany obszar, ale także przekształcisz go w osobny obiekt. Czynność tę wykonasz za pomocą narzędzia *Inteligentne wypełnienie*.

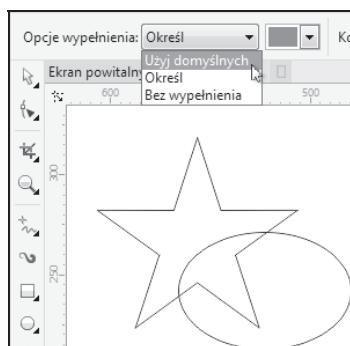
Ć W I C Z E N I E

5.14 Szybkie wypełnianie części wspólnej

Aby wypełnić część wspólną kilku obiektów, wykonaj poniższe polecenia:

1. Narysuj przynajmniej dwa obiekty i przesuń je tak, by częściowo nakładały się na siebie.
2. Wybierz z przybornika narzędzie *Inteligentne wypełnienie*.
3. Rozwiń listę *Opcje wypełnienia* (rysunek 5.36), aby określić, jakie ustawienia koloru zostaną zastosowane dla części wspólnej. Dostępne są następujące możliwości:
 - Użyj domyślnych* — części wspólnej zostanie nadany domyślny kolor wypełnienia (taki sam jak w przypadku rysowania nowych obiektów),
 - Określ* — ta opcja umożliwia rozwinięcie listy i wybranie koloru wypełnienia,
 - Bez wypełnienia* — nowo utworzony obiekt nie będzie posiadał wypełnienia.
4. W podobny sposób określ kontur obiektu, który zostanie utworzony na podstawie części wspólnej. W tym celu wybierz odpowiednie ustawienia w części *Opcje konturu*.
5. Kliknij w obrębie części wspólnej kilku obiektów. W ten sposób przekształcisz ją w nowy obiekt ze zdefiniowanym kolorem. Efekt tego działania prezentują na rysunku 5.37.

Rysunek 5.36.
Szybkie
wypełnianie



Rysunek 5.37.
Nowo powstały
obiekt



Ćwiczenia podsumowujące

Często zastosowanie odpowiednich wypełnień pozwala łatwo uzyskać interesujące efekty.

Ć W I C Z E N I E

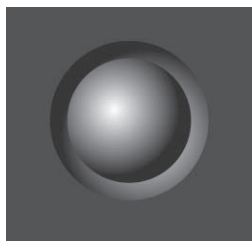
5.15 Efekt przycisku

Poniższy rysunek sprawia wrażenie trójwymiarowego przycisku (rysunek 5.38), a został utworzony tylko przy użyciu trzech obiektów i odpowiedniego doboru wypełnienia.

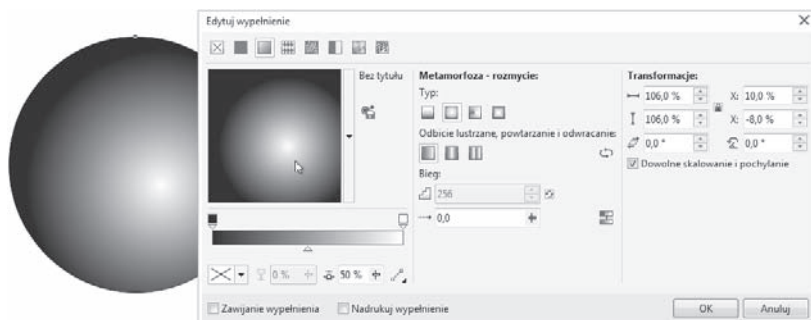
1. Narysuj okrąg.
2. Wybierz okno *Wypełnienie tonalne*.
3. W polu *Typ* wybierz opcję *Eliptyczne*.
4. Następnie chwyć miniaturkę wypełnienia w lewym górnym rogu i przesuń środek wypełnienia eliptycznego w okolice prawego dolnego narożnika.

Rysunek 5.38.

Trójwymiarowy przycisk



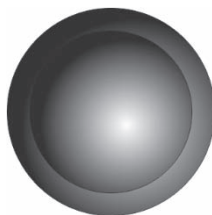
5. Zmień kolory wypełnienia. Jako kolor początkowy ustaw czarny, a jako końcowy — biały, tak jak na rysunku 5.39.
6. Następnie zmniejsz nieznacznie kopię okręgu. Podczas wykonywania tej czynności trzymaj wciśnięty przycisk *Shift*, aby dokonać powiększenia względem środka obiektu (rysunek 5.40).
7. Ponieważ kopia okręgu nie sprawia wrażenia wypukłości, musisz ponownie przejść do okna wypełnienia tonalnego i przesunąć środek wypełnienia radialnego w okolice prawego dolnego narożnika. W efekcie otrzymasz obraz taki jak na rysunku 5.41.



Rysunek 5.39. Ustawienia pozwalające tworzyć efekt kuli

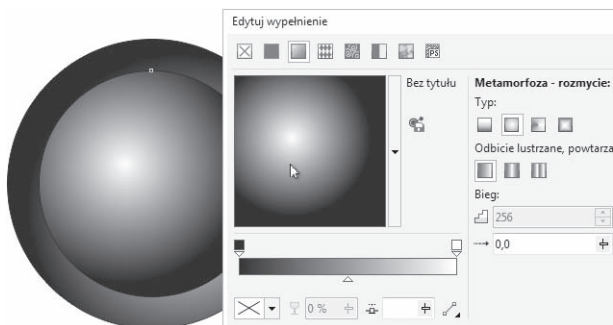
Rysunek 5.40.

Okrąg z wypełnieniem tonalnym i jego pomniejszona kopia



Rysunek 5.41.

*Przesunięcie
środką
wypełnienia
tonalnego
dla kopii
okręgu*



8. Wystarczy teraz narysować szary kwadrat i przesunąć go pod oba okręgi.

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



- 1. ZAREJESTRUJ SIĘ**
- 2. PREZENTUJ KSIĄŻKI**
- 3. ZBIERAJ PROWIZJĘ**

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

CorelDRAW X7 PL



ĆWICZENIA PRAKTYCZNE

Praca z CorelDRAW od wielu lat jest źródłem satysfakcji i sukcesów całej rzeszy użytkowników: projektantów, grafików, hobbystów i zawodowców. Już od ćwierćwiecza program ten jest wykorzystywany do tworzenia reklam, szyldów i skomplikowanych rysunków technicznych. Ponieważ jednak CorelDRAW działa na zasadach zupełnie innych niż popularny Paint czy Photoshop, wiele osób omija go szerokim łukiem. Niestuszenie! Niektóre obrazy, zwłaszcza te wymagające precyzji oraz skalowalności, da się przygotować wyłącznie w Corelu. Sprawdź, jak działa najnowsza wersja programu, CorelDRAW X7 PL.

W tej książce znajdziesz praktyczne informacje, które pozwolą Ci od razu rozpocząć pracę z programem. Dowiesz się, jakie reguły rządzą obiektami i jak wykorzystać go do swoich celów. Odkryjesz, jak narysować i wstawić kształt geometryczny, wypełnić go kolorem i uzupełnić o tekst. Nauczysz się zmieniać wielkość elementów oraz wygląd czcionek, pracować z tabelami, używać linijki i siatki. Zrozumiesz sens grupowania obiektów i stosowania prowadnic. A wszystko to w serii przemyślanych ćwiczeń, których wykonanie pozwoli Ci mistrzowsko opanować CorelDRAW!

- Uruchamianie programu i wygląd ekranu
- Rysowanie prostych obiektów i nadawanie kolorów
- Transformacje obiektów, tworzenie kopii i wybieranie obiektów
- Kolejność obiektów, ich grupowanie i blokowanie
- Wyrównywanie i rozkładanie oraz zmiana kształtu obiektów
- Wprowadzanie i formatowanie tekstu
- Wyrównywanie obiektów względem tekstu
- Wstawianie znaków specjalnych i zabawa czcionkami
- Praca nad kolumnami, wierszami i komórkami w tabelach
- Wypełnienie jednolite, tonalne, postscriptowe
- Okno *Właściwości obiektu* i stosowanie konturów
- Linijki, siatka i prowadnice
- Przyciąganie obiektów i tekstu do siatki bazowej

Zostań specjalistą od Corela!

Helion	
27202	numer katalogowy
księgarnia internetowa	
	http://helion.pl
zamówienia telefoniczne	
	0 801 339900
	0 601 339900

Sprawdź najnowsze promocje:
● <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
● <http://helion.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
● <http://helion.pl/nowości>

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>



ISBN 978-83-283-0002-6



9 788328 300026

Informatyka w najlepszym wydaniu

cena: 27,00 zł