

Witold Wrotek

CorelDRAW Graphics Suite **X6** PL



Odkryj w sobie duszę artysty
— rozpocznij przygodę z Corelem!

- Poznaj narzędzia pakietu **CorelDRAW Graphics Suite X6**
- Dowiedz się, jak rysować, przekształcać i drukować grafikę
- Naucz się edytować, kadrować i korygować fotografie

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.

Redaktor prowadzący: Michał Mrowiec

Projekt okładki: Studio Gravite / Olsztyn
Obarek, Pokoński, Pazdrijowski, Zapruck

Fotografia na okładce została wykorzystana za zgodą Shutterstock.com

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/cdgsx6>
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-246-8766-4

Copyright © Helion 2014

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

Wstęp	9
Część I. CorelDRAW X6	17
Rozdział 1. Elementy ekranu	19
Uruchamianie programu	19
Okno programu	22
Pasek tytułu	23
Pasek menu	25
Pasek standardowy	27
Pasek właściwości	31
Przybornik	32
Linijka	33
Obszar rysunku	37
Paleta kolorów	40
Pasek stanu	43
Kontrolki strony	43
Nawigator	43
Rozdział 2. Rozpoczynanie pracy	45
Ekran powitalny	45
Nowy rysunek	48
Zmiana parametrów domyślnych	54
Strony rysunku	56
Rozmiar i orientacja arkusza	62
Wyświetlanie rysunku	64
Wyświetlanie rysunku w skali	64
Anulowanie operacji	65

Rozdział 3. Rysowanie linii	67
Krzywa	68
Krzywa trójpunktowa	72
Linia kaligraficzna	73
Linia o szerokości zależnej od nacisku na narzędzie	76
Wzorce pociągnięcia	77
Pióro	79
Pociągnięcia pędzla	81
Prosta lub łamana Béziera	83
Wybieranie węzłów	85
Rozdział 4. Rysowanie figur	89
Elipsa	89
Elipsa trójpunktowa	91
Gwiazda	92
Wycinek	94
Łuk	96
Kratka	97
Kształt predefiniowany	98
Obszar zamknięty	106
Okrąg	107
Prostokąt	108
Prostokąt trójpunktowy	109
Spirala	111
Wielokąt	112
Rozdział 5. Obiekty	115
Obiekt	116
Deformowanie obiektów	116
Duplikowanie obiektów	119
Grupowanie i rozgrupowywanie obiektów	122
Klonowanie obiektów	123
Kopiowanie obiektów do schowka	125
Obracanie obiektów	125
Pochylanie i rozciąganie obiektów	127
Precyzyjne umieszczanie obiektów	130
Przesuwanie obiektów	130
Rozmieszczenie obiektów	131
Usuwanie obiektów	133
Wstawianie obiektów ze schowka do rysunku	133
Wyrównywanie obiektów	133
Zmiana kolejności obiektów	135

Rozdział 6. Wypełnienia	137
Wypełnianie	137
Wypełnianie deseniem	144
Wypełnianie teksturą	147
Wypełnianie obiektami	157
Rozdział 7. Bitmapy	161
Importowanie obrazów bitmapowych	162
Efekty specjalne	166
Zamiana plików bitmapowych na wektorowe	167
Zamiana plików wektorowych na bitmapowe	169
Rozdział 8. Tekst	173
Tekst artystyczny	174
Tekst akapitowy	182
Wybieranie tekstu	188
Edycja tekstu	191
Wyszukiwanie i zamiana tekstu	191
Tekst i ścieżka	193
Rozdział 9. Efekty dwuwymiarowe	195
Deformacja obiektu za pomocą obwiedni	195
Lustrzane odbicie obiektów	198
Przezroczystość	199
Rozdział 10. Efekty trójwymiarowe	213
Otoczanie obiektów obrysem	213
Perspektywa	218
Metamorfoza	221
Cień	226
Wytłoczenie wektorowe	228
Rozdział 11. Strony WWW	233
Przyciski interaktywne	233
Zamiana tekstu akapitowego na zgodny z HTML	237
Odsyłacze	238
Publikowanie w internecie	245
Rozdział 12. Zapisywanie i eksportowanie	247
Zapisywanie pracy	247
Zapisywanie rysunku pod nową nazwą	251
Zapisywanie plików w różnych formatach	251
Eksportowanie plików	252
Zamykanie rysunku i programu	255

Rozdział 13. Drukowanie	257
Przygotowanie materiałów dla biura usług poligraficznych	268
Część II. Corel PHOTO-PAINT X6	273
Rozdział 14. Podstawy obsługi	275
Uruchomienie programu	275
Kojarzenie formatu pliku	279
Pasek tytułu	280
Pasek menu	280
Przybornik	281
Pasek właściwości	283
Obszar rysunku	284
Paleta kolorów	284
Pasek stanu	285
Okno dokowane	285
Wyświetlanie i ukrywanie pasków narzędzi	286
Linijki i jednostki miary	288
Prowadnice	291
Siatka	294
Konfiguracja programu	295
Rozdział 15. Rozpoczynanie pracy	297
Nowy obrazek	297
Wczytywanie obrazka	301
Zmiana rozdzielczości oraz rozmiarów	303
Importowanie rysunków	307
Rozdział 16. Rysowanie figur i linii	309
Rozdział 17. Obiekty	321
Zaznaczanie	322
Edycja kształtu i położenia	323
Grupowanie i łączenie	323
Doker	328
Rozdział 18. Kolory	331
Kolor papieru	331
Kolor farby	334
Kolor wypełnienia jednolitego	335
Liczba kolorów	337
Korekcja kolorów i tonów	337

Rozdział 19. Wypełnienia	341
Rozdział 20. Zaznaczanie	355
Zaznaczanie obszarów według kolorów obrazka	364
Rozdział 21. Tekst	369
Rozdział 22. Deformacje	381
Deformacja krzywoliniowa	381
Deformacja siatki	384
Deformacja sinusoidalna	386
Rozdział 23. Efekty	389
Bruk	389
Cząsteczki	392
Dziecięce zabawy	394
Rozdział 24. Elementy stron WWW	397
Rozdział 25. Animacje	403
Tworzenie	403
Rozdział 26. Zapisywanie i eksportowanie	409
Zapisywanie pracy	409
Zapisywanie rysunku pod nową nazwą	412
Zapisywanie plików w różnych formatach	413
Zamykanie rysunku i programu	414
Rozdział 27. Drukowanie	415
Przygotowanie materiałów dla biura usług poligraficznych	422
Skorowidz	427

Rozdział 9.

Efekty dwuwymiarowe

Z tego rozdziału dowiesz się:

- ♦ jak zmienić kształt obwiedni obiektu,
- ♦ jak w prosty sposób urozmaicić rysunek oryginalnym obiektem,
- ♦ jak uzyskać lustrzane odbicie obiektu,
- ♦ jak bez użycia kalkulatora wykonywać operacje matematyczne na obszarach.

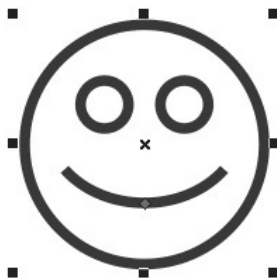
Deformacja obiektu za pomocą obwiedni

Obwiednia otacza obiekt. Ma ona uchwyty w innych miejscach niż znajdujący się w jej wnętrzu obiekt. Dzięki temu, przeciągając obwiednię, można zmieniać kształt znajdującego się w jej wnętrzu obiektu. Obwiednia i znajdujący się w jej wnętrzu obiekt są jak balonik i wypełniająca go woda. Ciecz przyjmie taki kształt, jaki będzie miała ograniczająca ją błona. Czynnością, od której należy zacząć pracę z obwiednią, jest umieszczenie w jej wnętrzu obiektu.

Aby umieścić obiekt wewnątrz obwiedni:

1. Zaznacz obiekt (rysunek 9.1).

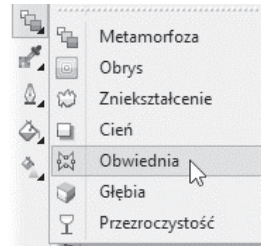
Rysunek 9.1.
Obiekt zaznaczony



- Otwórz paletę rozwijalną *Narzędzia interakcyjne* i kliknij narzędzie *Obwiednia* (rysunek 9.2).

Rysunek 9.2.

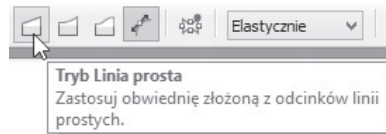
*Ikona narzędzia
Obwiednia*



- Kliknij znajdujący się na *Pasku właściwości* przycisk *Tryb Linia prosta* (rysunek 9.3).

Rysunek 9.3.

*Rodzaj obwiedni można
wybrać, klikając
odpowiedni przycisk.
Na rysunku pokazano
Tryb Linia prosta*



- Przecignij węzły, aby zmienić kształt obwiedni (rysunek 9.4).

Rysunek 9.4.

*Obiekt zmodyfikowany
przy wykorzystaniu
funkcji Obwiednia —
Tryb Linia prosta*

**Wskazówka**

Na *Pasku właściwości* znajdują się cztery przyciski:

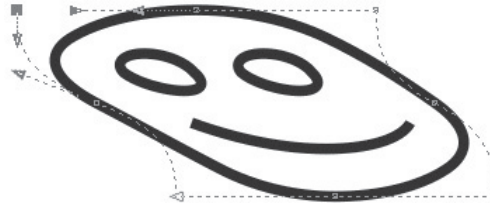
- ♦ *Tryb Linia prosta* — tworzy obwiednię przy użyciu linii prostych, dodaje do obiektów perspektywę (rysunki 9.3 i 9.4).
- ♦ *Tryb Pojedynczy łuk* — tworzy obwiednię przy użyciu pojedynczych łuków, nadaje obiektowi kształt klepsydry lub balonu (rysunek 9.5).
- ♦ *Tryb Podwójny łuk* — tworzy obwiednię z podwójnych łuków, nadaje zarysowi obiektu pofalowany kształt (rysunek 9.6).
- ♦ *Tryb nieograniczony* — obwiednia może mieć kształt całkowicie dowolny, który można edytować, przesuując węzły (rysunek 9.7).

Rysunek 9.5.

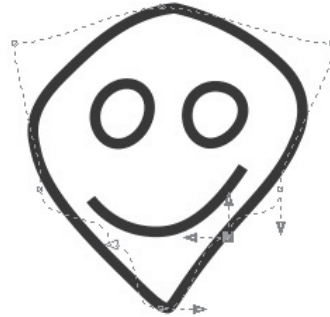
Obiekt zdeformowany
w trybie Pojedynczy łuk

**Rysunek 9.6.**

Obiekt zdeformowany
w trybie Podwójny łuk

**Rysunek 9.7.**

Obiekt zdeformowany
w trybie
Nieograniczonym

**Wskazówka**

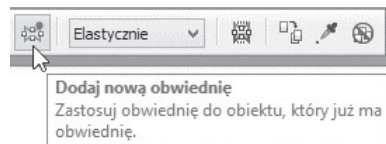
Aby anulować efekt ostatnio wprowadzonego przekształcenia, przed zwolnieniem przycisku myszy naciśnij klawisz *Esc*. Aby anulować przekształcenie po zwolnieniu przycisku myszy, naciśnij klawisze *Ctrl+Z*.

**Wskazówka**

Aby dodać do obiektu następną obwiednię, kliknij widoczny na *Pasku właściwości* przycisk *Dodaj nową obwiednię* (rysunek 9.8). Przeciągnij węzły, aby zmienić kształt obwiedni.

Rysunek 9.8.

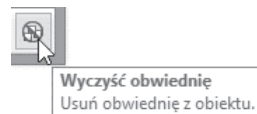
Przycisk *Dodaj nową obwiednię*

**Wskazówka**

Aby usunąć obwiednię z obiektu, kliknij widoczną na *Pasku właściwości* ikonę *Wyczyść obwiednię* (rysunek 9.9).

Rysunek 9.9.

Ikona *Wyczyść obwiednię*

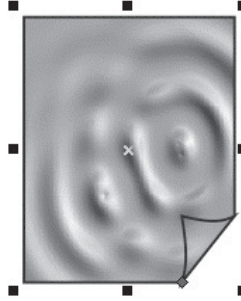


Lustrzane odbicie obiektów

Aby uzyskać lustrzane odbicie obiektu:

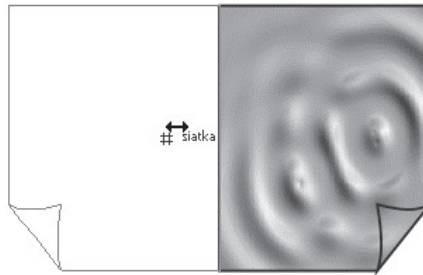
1. Kliknij obiekt (rysunek 9.10).

Rysunek 9.10.
Obiekt przed transformacją



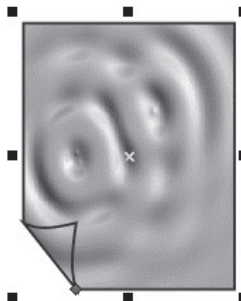
2. Wciśnij i przytrzymaj klawisz *Ctrl*.
3. Przeciągnij jeden z ośmiu czarnych kwadratów na przeciwną stronę obiektu (rysunek 9.11).

Rysunek 9.11.
Nowe położenie obiektu jest wyświetlane cienką niebieską linią



4. Zwolnij klawisz *Ctrl* (rysunek 9.12).

Rysunek 9.12.
Lustrzane odbicie obiektu z rysunku 9.10



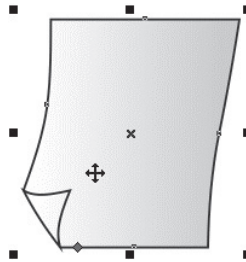
Przezroczystość

Efekty, które można uzyskać za pomocą przezroczystości, są podobne do patrzenia przez okulary przeciwsłoneczne. Funkcję okularów pełni obiekt znajdujący się pomiędzy obserwatorem a innymi obiektami.

Aby uzyskać przezroczystość jednolitą:

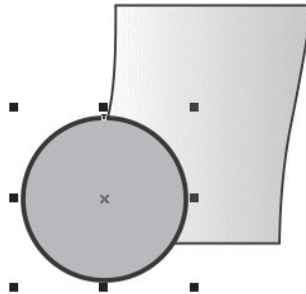
1. Umieść na arkuszu obiekt, który będzie się znajdował na drugim planie (rysunek 9.13).

Rysunek 9.13.
Obiekt, który będzie na drugim planie



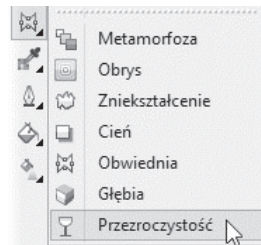
2. Umieść na arkuszu obiekt, który będzie na pierwszym planie. Nasuń go na obiekt drugoplanowy (rysunek 9.14).

Rysunek 9.14.
Obiekt pierwszoplanowy przesłania obiekt drugoplanowy



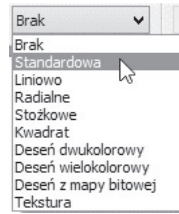
3. Otwórz paletę rozwijalną *Narzędzia interakcyjne* i wybierz narzędzie *Przezroczystość* (rysunek 9.15).

Rysunek 9.15.
Narzędzie Przezroczystość



4. Na *Pasku właściwości* z listy *Typ przezroczystości* wybierz *Standardowa* (rysunek 9.16).

Rysunek 9.16.
Lista dostępnych rodzajów przezroczystości



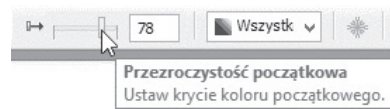
5. W paletce kolorów kliknij kolor (rysunek 9.17).

Rysunek 9.17.
Kolor obiektu pierwszoplanowego



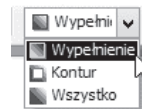
6. Wpisz wartość współczynnika przezroczystości w widoczne na *Pasku właściwości* pole *Przezroczystość początkowa* lub ustaw jego wartość suwakiem (rysunek 9.18). Im jest on większy, tym bardziej przezroczysty jest obiekt znajdujący się na pierwszym planie.

Rysunek 9.18.
Im wartość współczynnika jest większa, tym obiekt bardziej przezroczysty



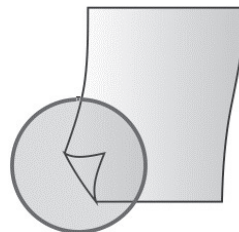
7. Rozwiń listę *Przezroczystość — obiekt docelowy* (rysunek 9.19). Wybierz z niej, jakiego obszaru ma dotyczyć przezroczystość.

Rysunek 9.19.
Przezroczyste może być: wypełnienie, kontur lub cała figura



8. Zaobserwuj, że wprowadzane zmiany wpływają na wygląd obiektów (rysunek 9.20).

Rysunek 9.20.
Przezroczystość jednolita wypełnienia obiektu pierwszoplanowego. Kontur pozostał nieprzezroczysty

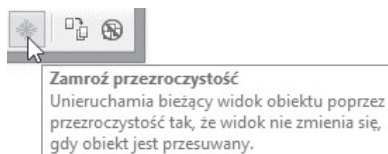




Aby niezależnie od położenia obiektów efekt przezroczystości pozostał, kliknij widoczny na *Pasku właściwości* przycisk *Zamroź przezroczystość* (rysunek 9.21). Przesuń obiekt pierwszoplanowy. Widoczny przez niego obiekt drugoplanowy jest nadal wyświetlany (rysunek 9.22). Ponowne kliknięcie przycisku *Zamroź przezroczystość* spowoduje usunięcie z obiektu pierwszoplanowego widoku obiektu drugoplanowego.

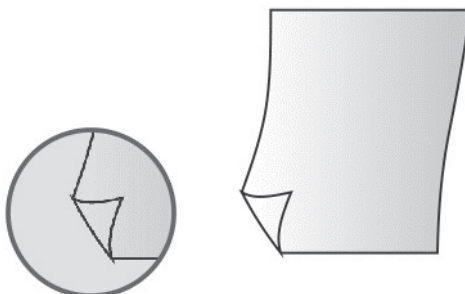
Rysunek 9.21.

Kliknięcie tego przycisku spowoduje zamrożenie przezroczystości obiektu pierwszoplanowego



Rysunek 9.22.

Obiekt drugoplanowy (na rysunku 9.20) staje się widoczny po przesunięciu obiektu pierwszoplanowego



Aby uzyskać przezroczystość gradientową:

- Umieść na arkuszu obiekt, który będzie się znajdował na drugim planie (rysunek 9.23).

Rysunek 9.23.

Obiekt drugoplanowy



- Umieść na arkuszu obiekt, który będzie na pierwszym planie. Nasuń go na obiekt drugoplanowy (rysunek 9.24).

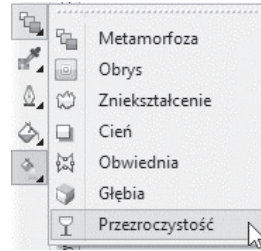
Rysunek 9.24.

Obiekt drugoplanowy został przysłonięty przez pierwszoplanowy



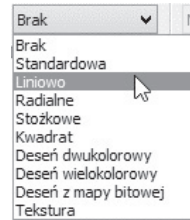
- Otwórz paletę rozwijalną *Narzędzia interakcyjne* i wybierz narzędzie *Przezroczystość* (rysunek 9.25).

Rysunek 9.25.
Wybór narzędzia
Przezroczystość



4. Na *Pasku właściwości* z listy *Typ przezroczystości* wybierz *Liniowo* (rysunek 9.26).

Rysunek 9.26.
Cały obiekt nie będzie
jednakowo
przezroczysty.
Przezroczystość będzie
zmieniała się wzdłuż
poprowadzonej linii



5. Przeciągnij punkt, w którym przezroczystość ma wynosić 0% (rysunek 9.27).

Rysunek 9.27.
Biały kwadrat wyznacza
miejsce, w którym
przezroczystość obiektu
pierwszoplanowego ma
wynosić 0%



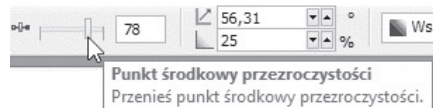
6. Przeciągnij punkt, w którym przezroczystość ma mieć wartość maksymalną (rysunek 9.28).

Rysunek 9.28.
Czarny kwadrat
wyznacza miejsce,
w którym
przezroczystość obiektu
pierwszoplanowego ma
wartość maksymalną



7. Suwakiem *Punkt środkowy przezroczystości* (rysunek 9.29) ustaw, w którym miejscu wektora przezroczystość zaznaczonego obiektu ma osiągnąć połowę wartości.

Rysunek 9.29.
Parametr
odpowiedzialny
za zakres zmian
przezroczystości obiektu





Przezroczystość gradientowa ma cztery opcje zmiany natężenia przezroczystości: *Liniowo* (rysunki od 9.23 do 9.29), *Radialne* (rysunek 9.30), *Stożkowe* (rysunek 9.31), *Kwadrat* (rysunek 9.32). Rodzaj przezroczystości można wybrać z listy *Tryb przezroczystości* (rysunek 9.26).

Rysunek 9.30.
Przezroczystość
o rozkładzie *Radialne*



Rysunek 9.31.
Przezroczystość
o rozkładzie *Stożkowe*



Rysunek 9.32.
Przezroczystość
o rozkładzie *Kwadrat*



- ♦ Na obszarach przezroczystości można wykonywać działania logiczne. Po uzyskaniu odpowiedniego efektu (rysunki od 9.23 do 9.32) należy wybrać rodzaj działania ze znajdującej się na *Pasku właściwości* listy *Tryb przezroczystości* (rysunek 9.33). Na rysunku 9.34 pokazano przezroczystość *Standardowa*, na której wykonano działanie *Kolor*.
- ♦ Zasady wykonywania działań na obszarach wyjaśniłem w tabeli 9.1.

Rysunek 9.33.
Rozwinięta lista *Tryb przezroczystości*



Rysunek 9.34.
Przezroczystość
Standardowa, na której
wykonano działanie
Kolor



Tabela 9.1. Zasady wykonywania działań na obszarach

Działanie	Opis
<i>Normalna</i>	Nakłada kolor przezroczysty na kolor podstawowy.
<i>Dodaj</i>	Dodaje wartości koloru przezroczystości oraz koloru bazowego.
<i>Odejmowanie</i>	Dodaje wartość koloru przezroczystości oraz koloru bazowego, a następnie odejmuje liczbę 255.
<i>Różnica</i>	Odejmuje kolor przezroczystości od koloru bazowego i mnoży przez liczbę 255. Jeśli wartość koloru przezroczystości równa jest 0, wynikiem zawsze będzie 255.
<i>Mnożenie</i>	Mnoży kolor bazowy przez kolor przezroczystości, a następnie dzieli wynik przez 255. Powstaje w ten sposób efekt ściemnienia, chyba że kolor stosowany jest do bieli. Mnożąc dowolny kolor przez kolor czarny, otrzymujemy kolor czarny. Pomnożenie dowolnego koloru przez wartość koloru białego daje w wyniku ten sam kolor.
<i>Dzielenie</i>	Dzieli kolor bazowy przez kolor przezroczystości lub na odwrót: dzieli kolor przezroczystości przez kolor bazowy, zależnie od tego, która wartość jest większa.
<i>Jeśli jaśniejszy</i>	Zastępuje kolorem przezroczystości te piksele koloru bazowego, które są ciemniejsze. Piksele bazowe jaśniejsze od koloru przezroczystości nie są zmieniane.
<i>Jeśli ciemniejszy</i>	Zastępuje kolorem przezroczystości piksele koloru bazowego, które są jaśniejsze. Piksele bazowe ciemniejsze od koloru przezroczystości nie są zmieniane.
<i>Tekstura</i>	Przekształca kolor przezroczystości na skalę szarości, a następnie mnoży wartość w skali szarości przez kolor bazowy.
<i>Kolor</i>	W tym trybie kolor wynikowy jest tworzony przy użyciu wartości barwy i nasycenia koloru źródłowego oraz wartości jasności koloru bazowego. Ten tryb scalania jest przeciwieństwem trybu Jasność.
<i>Barwa</i>	Stosowane są barwa koloru przezroczystości oraz nasycenie i jasność koloru bazowego. W przypadku dodawania koloru do obrazka w odcieniach szarości zmiany nie będą widoczne, ponieważ kolory są pozbawione nasycenia.
<i>Nasycenie</i>	Stosowane są jasność i barwa koloru bazowego oraz nasycenie koloru przezroczystości.
<i>Jasność</i>	Stosowane są barwa i nasycenie koloru bazowego oraz jasność koloru przezroczystości.
<i>Dopełnienie</i>	Stosowany jest kolor dopełniający kolor przezroczystości. Jeśli wartość koloru przezroczystości wynosi 127, zmiany nie będą widoczne, ponieważ wartość ta znajduje się w samym środku koła kolorów.

Tabela 9.1. Zasady wykonywania działań na obszarach — ciąg dalszy

Działanie	Opis
<i>And</i>	Kolor wynikowy jest otrzymywany przez przekształcenie koloru przezroczystości i koloru bazowego na wartości dwójkowe i zastosowanie do nich funkcji logicznej koniunkcji.
<i>Or</i>	Kolor wynikowy jest otrzymywany przez przekształcenie koloru przezroczystości i koloru bazowego do wartości dwójkowych, a następnie zastosowanie do nich funkcji logicznej alternatywy LUB.
<i>Xor</i>	Kolor wynikowy jest otrzymywany przez przekształcenie koloru przezroczystości i koloru bazowego do wartości dwójkowych, a następnie zastosowanie do nich logicznej funkcji alternatywy wykluczającej XOR.
<i>Poza</i>	W tym trybie kolor źródłowy jest stosowany do przezroczystych obszarów obrazka. Efekt przypomina oglądanie kolorów przez czyste, niepokryte emulsją obszary negatywu 35 mm.
<i>Ekran</i>	W tym trybie wartości koloru źródłowego i bazowego są odwracane, mnożone, a wynik jest ponownie odwracany. Kolor wynikowy jest zawsze jaśniejszy od koloru bazowego.
<i>Nakładka</i>	W tym trybie kolor źródłowy jest mnożony zgodnie z wartością koloru bazowego.
<i>Miękkie światło</i>	W tym trybie do koloru bazowego jest stosowane miękkie, rozproszone światło.
<i>Ostre światło</i>	W tym trybie do koloru bazowego jest stosowane ostre, bezpośrednie światło punktowe.
<i>Rozjaśnianie</i>	W tym trybie jest symulowana technika rozjaśniania stosowana w fotografii, która powoduje rozjaśnienie obszarów obrazka przez skrócenie czasu naświetlania.
<i>Przyciemnianie</i>	W tym trybie jest symulowana technika przyciemniania stosowana w fotografii, która powoduje przyciemnienie obszarów obrazka przez wydłużenie czasu naświetlania.
<i>Wyłączanie</i>	Wyklucza kolor przezroczystości z koloru bazowego. Ten tryb jest zbliżony do trybu <i>Różnica</i> .
<i>Czerwony</i>	Kolor przezroczystości jest stosowany do kanału czerwonego obiektu w trybie RGB.
<i>Zielony</i>	Kolor przezroczystości jest stosowany do kanału zielonego obiektu w trybie RGB.
<i>Niebieski</i>	Kolor przezroczystości jest stosowany do kanału niebieskiego obiektu w trybie RGB.

Aby zastosować przezroczystość tekstury:

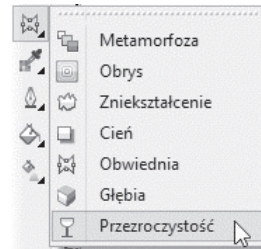
1. Umieść na arkuszu obiekt (rysunek 9.35).
2. Otwórz paletę rozwijalną *Narzędzia interakcyjne* i wybierz narzędzie *Przezroczystość* (rysunek 9.36).

Rysunek 9.35.

Obiekt, którego kolory zostaną zamaskowane z użyciem tekstury

**Rysunek 9.36.**

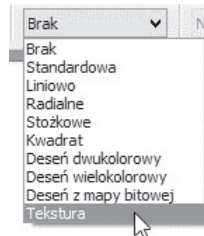
Ikona, której kliknięcie uruchamia narzędzie Przezroczystość



3. Na *Pasku właściwości* z listy *Typ przezroczystości* wybierz *Tekstura* (rysunek 9.37).

Rysunek 9.37.

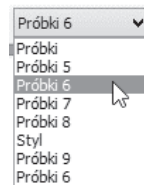
Przezroczystość może być typu teksturowego



4. Z listy *Biblioteka tekstur* wybierz grupę tekstur (rysunek 9.38).

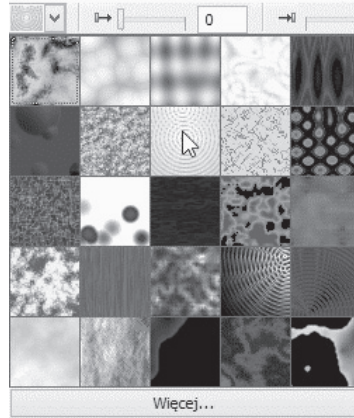
Rysunek 9.38.

Lista bibliotek tekstur



5. Rozwiń widoczną na *Pasku właściwości* listę *Deseń przezroczystości* (rysunek 9.39).

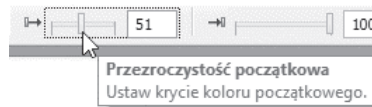
Rysunek 9.39.
Lista Deseń
przezroczystości



6. Kliknij próbkę tekstury.

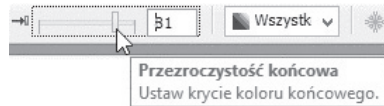
7. Na *Pasku właściwości* odszukaj suwak *Przezroczystość początkowa*. Ustaw początkową wartość przezroczystości (rysunek 9.40).

Rysunek 9.40.
Początkowa wartość
przezroczystości



8. Na *Pasku właściwości* odszukaj suwak *Przezroczystość końcowa*. Ustaw końcową wartość przezroczystości (rysunek 9.41).

Rysunek 9.41.
Końcowa wartość
przezroczystości



9. Parametry są natychmiast stosowane do obiektów (rysunek 9.42).

Rysunek 9.42.
Efekt zastosowania
przezroczystości
teksturowej

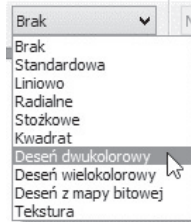


Aby zastosować przezroczystość deseniową:

1. Umieść na arkuszu obiekt (rysunek 9.35).
2. Otwórz paletę rozwijalną *Narzędzia interakcyjne* i wybierz narzędzie *Przezroczystość* (rysunek 9.36).
3. Na *Pasku właściwości* z listy *Typ przezroczystości* wybierz *Desień dwukolorowy* (rysunek 9.43).

Rysunek 9.43.

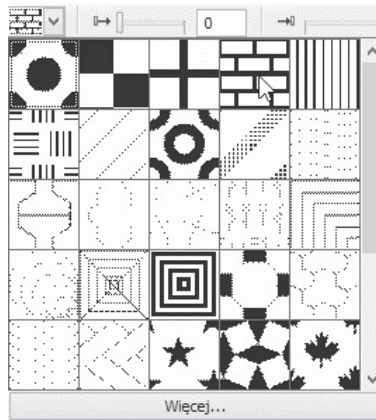
Przezroczystość będą tworzyły proste obrazki złożone z „włączonych” i „wyłączonych” pikseli



4. Rozwiń listę *Desień przezroczystości* (rysunek 9.44).

Rysunek 9.44.

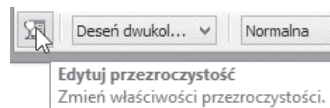
Wybór deseni ułatwiają miniatury



5. Kliknij próbkę deseni.
6. Kliknij ikonę *Edytuj przezroczystość* (rysunek 9.45).

Rysunek 9.45.

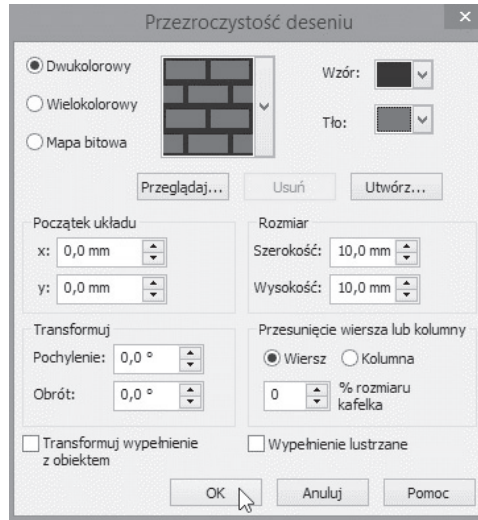
Po kliknięciu ikony można na przykład zmienić wielkość elementów wypełnienia



7. W oknie *Przezroczystość deseni* wybierz parametry (rysunek 9.46).
8. Kliknij przycisk OK.

Rysunek 9.46.

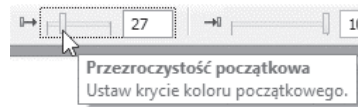
W porównaniu z wartościami domyślnymi zmieniono kolor tła i rozmiar elementów deseni



9. Na *Pasku właściwości* odszukaj suwak *Przezroczystość początkowa*. Ustaw początkową wartość przezroczystości (rysunek 9.47).

Rysunek 9.47.

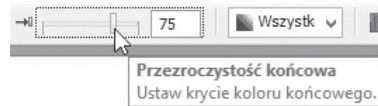
Suwak przezroczystości początkowej



10. Na *Pasku właściwości* odszukaj suwak *Przezroczystość końcowa*. Ustaw końcową wartość przezroczystości (rysunek 9.48).

Rysunek 9.48.

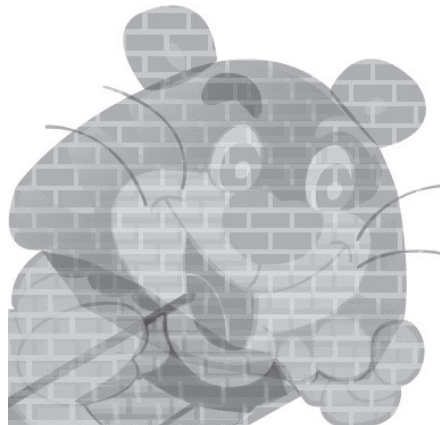
Suwak przezroczystości końcowej



11. Parametry są natychmiast stosowane do obiektów (rysunek 9.49).

Rysunek 9.49.

Zamurowało tygrysa.
Efekt zastosowania przezroczystości deseniowej





Innymi rodzajami przezroczystości deseniowej są:

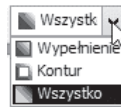
- ♦ *Desen wielokolorowy* — obrazek złożony z linii i wypełnień zamiast kropek, które występują na obrazach bitmapowych. Grafika wektorowa jest jednak gładzsza, bardziej złożona od obrazów bitmapowych i łatwiejsza w obróbce.
- ♦ *Desen z mapy bitowej* — obrazek kolorowy złożony ze wzoru pikseli jasnych i ciemnych lub różnokolorowych ułożonych w prostokątne wzory.

Aby zastosować przezroczystość selektywnie:

1. Zastosuj przezroczystość do obiektu.
2. Na *Pasku właściwości* z listy *Przezroczystość* — *obiekt docelowy* wybierz jeden z poniższych wariantów: *Wypełnienie*, *Kontur*, *Wszystko* (rysunek 9.50).

Rysunek 9.50.

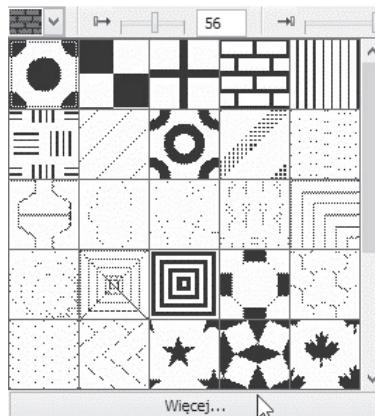
Przezroczystość może zostać zastosowana do: wypełnienia, konturu lub obu tych elementów



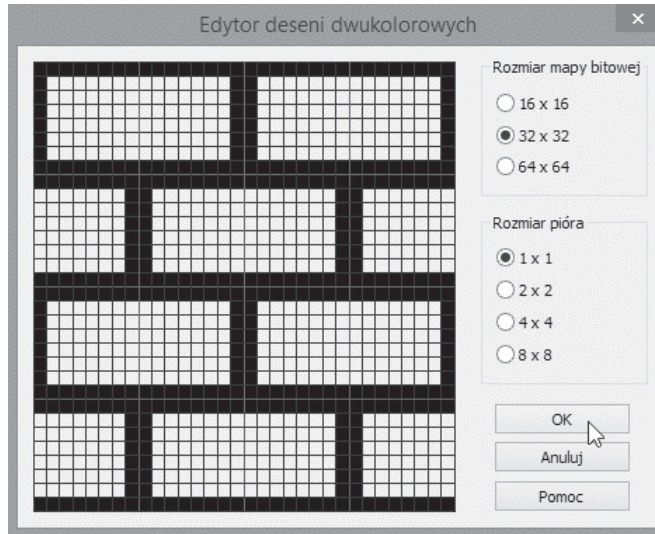
Użytkownik może wzbogacić listę wypełnień instalowanych wraz z programem o wypełnienia własne. Po wybraniu z listy *Typ przezroczystości* opcji *Desen wielokolorowy*, *Desen dwukolorowy*, *Desen z mapy bitowej* lub *Tekstura* należy kliknąć przycisk *Więcej* (rysunek 9.51). Wyświetlone zostanie okno pozwalające na zaprojektowanie wzoru (rysunek 9.52).

Rysunek 9.51.

Desen dwukolorowy można zaprojektować jak mozaikę ułożoną z ciemnych i jasnych elementów



Rysunek 9.52.
Okno Edytora deseni dwukolorowych



Skorowidz

A

Acrobat Reader, 422
animacja, 300, 403
 odtworzenie, 406
 zmiana kolejności klatek, 407
arkusz
 orientacja, *Patrz:* strona orientacja
 tworzenie, 49, 50, 298
 rozmiar, *Patrz:* strona rozmiar

B

baner, 397
 optymalizacja, 401
 umieszczanie napisu, 399
Bézierra krzywa, *Patrz:* krzywa Bézierra
bitmapa, 161, 238, 252, 309, 322, 331, 341, 349
 filtry, 166, 167
 importowanie, 162, 164
 rozdzielczość, 163, 242, 255
 trasowanie, *Patrz:* bitmapa zamiana na wektor
 zamiana na wektor, 167
Bitstream Font Navigator, 10

C

cień, 226
clipart, 11, 98
Corel CAPTURE, 10
Corel CONNECT, 11
Corel PHOTO-PAINT, 11, 166, 273, 275, 297, 309,
 321, 355, 381, 396, 403
 konfiguracja, 295
CorelDRAW, 11
 wersja, 249

czcionka, 176, 369, 372, 373, 375
 wygładzanie krawędzi liter, 379
 zamiana na krzywe, 68, 178
 zarządzanie, 10

D

deformacja, 116, 195, 196, 381
 krzywoliniowa, 381
 siatki, 384
 sinusoidalna, 386
 styl, 386
deseń, 137, 144
 dwukolorowy, 144
 projektowanie, 210
 przezroczystość, 208
 rozmiar kafli, 146
Documentation, 11
doker, 328
Dokument, 296
drukarka, 257, 415
drukowanie, 257, 260, 415, 417
 do pliku, 268, 423
 dzielenie na arkusze, 264, 419
 informacja o pliku, 426
 margines, 259, 416
 na oprawę, 270
 numeracja stron, 271, 426
 obiektu, 261
 okno podglądu, 265, 420
 podgląd wydruku, 259
 separacja kolorów, 266, 421, 425
 warstwy, 262
 wyciągów barwnych, *Patrz:* drukowanie
 separacja kolorów
znaczniki drukarskie, 270, 425

Duplexing Wizard, 11
dymek komiksowy, 98

E

efekt

dwuwymiarowy, 195
trójwymiarowy, 213

Efekty, 381, 384, 386, 389
Cząsteczki, 392
Dziecięce zabawy, 394

ekran

powitalny, 45, 49, 276, 297, 301
przechwytywanie obrazów, 10
zrzut, 10

elipsa, 89, 311

trójpunktowa, 91
wycinek, 94

F

filtr, 166, 167

G

galeria projektów, 45, 46

Globalne, 296

narzędzie, 229

grafika bitmapowa, 331

gwiazda, 98

ostrość ramion, 93
przekształcanie w krzywe, 93
wpisana w prostokąt, 92

H

HTML, 237, 238, 241, 245

odsyłacz, *Patrz:* odsyłacz
zakładka, *Patrz:* zakładka

I

narzędzie, 151

interfejs

bezdotykowy, 20, 276
dotykowy, 19, 275

J

jednostki miary, 35

K

kerning, 378

klatka, 300

klon, 123

kolor, 40, *Patrz też:* paleta kolorów
działanie, 204

farby, *Patrz:* kolor pierwszego planu

jednolity, 137

kodowanie, 331

korekcja, 337, 338, 339

liczba, 337

papieru, *Patrz:* kolor tła

pierwszego planu, 334, 335

tła, 331, 332, 333

wypełnienia, 335

kompresja LZW, 421

kontener, 157

kratka, 97

grubości linii, 98

kolor, 98

krzywe, *Patrz:* przezroczystość

krzywa, 68, 71

Béziera, 83

węzeł, *Patrz:* węzeł

tonalna, 329

trójpunktowa, 72

zamykanie, 87

kształt

dokładny, 99

objaśnień, 99

podstawowy, 99

predefiniowany, 98, 99, 100

dodawanie tekstu, 105

schematów blokowych, 99

strzałek, 99

transparentów, 99

L

linia, 316

kaligraficzna, 74

kolor, 316

szerokość, 69
zależna od nacisku narzędzia, 76, 77

zakończenie, 316

linijka, 33

jednostki miary, 35

początek, 36, 37

podziałka, 37

przesuwanie, 34

ukrywanie, 34

Ł

łamana, 70

łącze internetowe, 240

łuk, 96

M

Macro Programming Guide, 11

maska, 364, 365

maska

eliptyczna, 358

o dowolnym kształcie, 359, 365

o kształcie wielokąta, 360

odręczna, 359

prostokątna, 356

redukcja, 362

sumowanie, 361, 364

metamorfoza, 221

ścieżka, 223, 225

N

narzędzie, 281

Cień, 226

do zaznaczania, 355

domyślne, 69

Elipsa, 89, 107, 312

Gwiazda, 92

Interakcyjne wypełnienie, 139, 144

Krzywe Béziera, 83

Kształt, 94, 110

Lasso, 364, 365

Maska magnetyczna, 364, 365

Maska odręczna, 359

Maska prostokątna, 356

Metamorfoza, 221

Obrys, 213

Papier kratkowany, 97

Pędzel, 81

Pipeta, 336

Pisak, 79

Prostokąt, 108, 309

Prostokąt z 3 punktów, 109

Przezroczystość, 199

Różdżka, 364, 365

Rysunek odręczny, 69, 70

Spirala, 111

Ścieżka, 318

Środki artystyczne, 74, 76, 81

Tekst, 174, 182, 184, 369, 371

uniwersalne, 72

Wielokąt, 113, 313

Wiersz, 316

Wskaźnik obiektów, 322

Wypełnienie jednolite, 137

Zniekształcenie, 116

nawigator, 43

O

obiekt, 116, 321

cień, 226

deformacja, *Patrz:* deformacja

drukowanie, 261

duplikowanie, 119

odległość, 121

grupowanie, 122, 323, 327

klonowanie, 123

przesunięcie, 124

kolejność, 135

kopiowanie do schowka, 125

lustrzane odbicie, 198

łączenie, 323, 325

metamorfoza, 221

ścieżka, 223, 225

obracanie, 125

obrys, 213, 215, 216, 218

obwiednia, 137, 195

kolor, 139

perspektywa, 218

pochylenie, 127, 128

przekształcanie z użyciem dokera, 328

przesuwanie, 130

rozciąganie, 128

rozgrupowanie, 122

rozmieszczanie, 131

szybkie kadrowanie, 157, 158

obiekt

- usuwanie, 133
- współrzędne, 130
- wstawianie tekstu akapitowego, 184
- wstawianie ze schowka, 133
- wydziałanie tekstu akapitowego, 186
- wypełnienie, 137
 - deseniem, 144
 - gradientowe kwadratowe, 142
 - gradientowe liniowe, 139
 - gradientowe radialne, 142
 - gradientowe stożkowe, 142
 - kolor jednolity, 137, 139
 - obiektami, 157
 - teksturą, 147, 151
- wyrównywanie, 131, 133
- wytłoczenie wektorowe, 228
 - źródło światła, 229
- zaznaczanie, 322, 355

obrazek

- importowanie rysunków wektorowych, 307
- kadrowanie, 304
- rozdzielczość, *Patrz:* rozdzielczość
- rozmiar, 300
 - zmiana przy wczytywaniu, 303

obszar

- roboczy, 21, 44, 296
- rozmiar, 39
- zamknięty, 106

odcinek, 68

odsyłacz graficzny, 238

okno powitalne, *Patrz:* ekran powitalny

okrąg, 107

- wycinek, 94

P

paleta

- Elipsa, 89, 107
- kolorów, 40, 42
- Kształt, 85, 87, 94, 110
- Narzędzia interakcyjne, 116, 196, 213, 221, 226, 229
- Obiekt, 111, 112
- Prostokąt, 108
- Rysunek odręczny, 71, 74, 76, 78
- Szerokość konturu, 69
- Wielokąt, 92, 97

pasek

- Film, 406
- menu, 25, 26, 280
- Standardowy, 27
 - przyciski, 29
- stanu, 43
- tytułu, 23, 280
- właściwości, 31, 70, 90, 283

pasery, 271, 425

perspektywa jednopunktowa, 218

plik

- bitmapowy, *Patrz:* bitmapa
- eksport dla internetu, 241, 245
- eksportowanie, 252
- format, 242, 248, 251, 279
 - .cpt, 410, 413
 - .prn, 269, 423
 - .ps., 423
 - AVI, 403
 - GIF, 403
 - kojarzenie z programem, 280

format, 413

kompresja LZW, 421

konfiguracyjny, 45

kopia automatyczna, 250

PDF, 267, 421, 422

PDF/X-1a, 267, 421

PDF/X-3, 267, 422

PostScript, 268, 422

zapisywanie, 247, 251, 409

- automatyczne, 250, 411

- nowa nazwa, 412

- wersja CoreDRAW, 249

- zapisz jako bitmapę, 169, 252

program zorientowany obiektowo, 68

prostokąt, 108, 309

trójpunktowy, 109

zaokrąglanie rogów, 110, 310

- pojedynczo, 111

prowadnice, 293

przeglądarka, 245

przejście, 234

przezroczystość, 199, 310, 312, 313, 328

- deseniowa, 208

- gradientowa, 201

- jednolita, 199

- selektywna, 210

- tekstury, 205

przybornik, 32, 69, 281
przycisk interaktywny, 233, 236, 238
tworzenie, 233

R

ramka tekstowa, 173, 182
rozdzielczość, 255, 300, 398
zmiana przy wczytywaniu, 303

S

siatka, 294, 295
skróty klawiaturowe, 30
soczewka, 329
spiralą, 111, 112
strona

- dodawanie, 57, 58
- kolejność, 59
- kontrolka, 43, 58
- nazwa, 58
- orientacja, 62
- rozmiar, 62
- usuwanie, 60, 61
- WWW, 233, 397
 - adres, 239

wyświetlanie w skali, 64

strzałka, 98
szablon, 51, 53
szybkie kadrowanie, 158

Ś

ścieżka, 318

T

tekst, 369

- akapitowy, 173, 182, 188
 - dodawanie do obiektu, 184
 - niemieszczący się w ramce, 183
 - oddzielanie od obiektu, 186
 - przekształcenie w tekst zgodny z HTML, 237
 - zamiana na tekst artystyczny, 187
- artystyczny, 173, 174, 176, 189
 - zamiana na krzywe, 178
 - zamiana na tekst akapitowy, 181
- dodawanie do kształtu predefiniowanego, 105
- edycja, 191, 371

importowanie, 180
na ścieżce, 193
odstęp pomiędzy znakami, 376
wygładzanie krawędzi liter, 379
wyszukiwanie, 191
zamiana, 192

tekstura, 137, 147, 151, 314, 341, 351, 389

- grupa, 151
- kafle
 - pochylenie, 156
 - przesunięcie, 155
 - rozmiar, 155
- przezroczystość, 205
- tworzenie, 147, 152

tryb scalania, 317

U

ustawienia domyślne, 28, 45
zmiana, 54

V

Video Tutorials, 11

W

warstwa, 262, 322
węzeł, 85

- dodawanie, 86
- łączenie, 87

wielokąt, 112, 313

wydruk

- podgląd, 38
- położenie, 263, 418
- rozmiar, 39, 263, 418

wypełnienie, 137, 313

- bitmapą, 349
- deseniem, 144
- gradientowe
 - kwadratowe, 142
 - liniowe, 139
 - radialne, 142
 - stożkowe, 142

jednolite, 137, 139, 335, 341

kolor, 335

obiektami, 157

teksturą, 147, 151, 351

wypełnienie

tonalne, 345

liniowe dwukolorowe, 343

stożkowe dwukolorowe, 345

stożkowe niestandardowe, 346

wytłoczenie wektorowe, 228

źródło światła, 229

wzorzec pociągnięcia, 77

Z

zakładka, 238

zaznaczanie obszaru, 355

eliptycznego, 358

o dowolnym kształcie, 359, 365

prostokątnego, 356

według kolorów obrazka, 364

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 Graphics Suite X6 PL

Rozwojowi informatyki towarzyszy lawinowy wzrost liczby programów użytkowych, w tym oprogramowania umożliwiającego tworzenie i edycję obrazów cyfrowych. Jedną z pierwszych liczących się aplikacji graficznych był CorelDRAW — program służący początkowo jedynie do edycji grafiki wektorowej, który z czasem ewoluował w rozbudowany pakiet wyspecjalizowanych narzędzi. Za jego pomocą można nie tylko poprawiać obrazy, lecz także wykonywać wiele innych czynności, zarówno w profesjonalnych studiach graficznych, jak i wśród wymagających hobbystów.

Jeśli chcesz wkroczyć w magiczny świat grafiki komputerowej z pakietem CorelDRAW lub planujesz zastąpić nim dotychczas używany program, sięgnij po książkę *CorelDRAW Graphics Suite X6 PL*. Krok po kroku przedstawi Ci ona kluczowe narzędzia najnowszej polskiej wersji Corela, pokaże, jak efektywnie tworzyć i edytować grafikę wektorową, oraz zaprezentuje techniki stosowane w obróbce grafiki rastrowej, w tym zdjęć cyfrowych. Poznasz również funkcje tekstowe pakietu, nauczysz się korzystać z efektów 2D i 3D. Dowiesz się, jak przygotowywać graficzne elementy stron WWW oraz animacje, a także odkryjesz tajniki zapisywania, eksportowania i drukowania prac.

- Interfejs użytkownika programów pakietu CorelDRAW
- Podstawowe operacje rysunkowe i edycyjne
- Dodawanie, przekształcanie i deformowanie obiektów
- Korzystanie z kolorów i wypełnień
- Wstawianie tekstów, ich edycja i przekształcanie
- Zastosowanie efektów dwu- i trójwymiarowych
- Tworzenie animacji i grafiki na strony WWW
- Zapisywanie, eksportowanie i drukowanie prac

Zostań grafikiem
z CorelDRAW Graphics Suite X6!

helion.pl
księgarnia
internetowa

Nr katalogowy: 16562

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

Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900
0 601 339900



Helion

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

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

sięgnij po WIĘCEJ



KOD KORZYŚCI

ISBN: 978-83-246-8766-4



9 788324 687664

Cena: 69,00 zł

Informatyka w najlepszym wydaniu