



Ćwiczenia
praktyczne



Roland Zimek

CorelDRAW 2018 PL

ĆWICZENIA PRAKTYCZNE

Postaw na CorelDRAW 2018 PL
i rysuj profesjonalnie!

Helion 

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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 Helion SA 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 Helion SA 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/cwco18>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-283-5646-7

Copyright © Helion 2019

Printed in Poland.

- Kup książkę
- Poleć książkę
- Oceń książkę

- Księgarnia internetowa
- Lubię to! » Nasza społeczność

Spis treści

Rozdział 1.	Wstęp	5
	Opis programu CorelDRAW 2018	5
	Co nowego w programie?	6
	Wymagania systemowe	10
	Różnice między rysunkiem rastrowym a wektorowym	10
Rozdział 2.	Pierwsze kroki	15
	Uruchamianie programu	15
	Wygląd ekranu	19
	Zapisywanie, otwieranie i drukowanie dokumentów	23
	Przydatne informacje	31
	Okno Podpowiedzi	35
Rozdział 3.	Podstawy rysunku wektorowego	39
	Rysowanie prostych obiektów	39
	Uderzenie	49
	Nadawanie obiektom kolorów	50
	Transformacje obiektów	54
	Tworzenie kopii obiektu	58
	Rysowanie symetryczne	63
	Kolejność obiektów	65
	Wybieranie obiektów	66

	Grupy obiektów	69
	Blokowanie obiektów	70
	Wyrównywanie i rozkładanie obiektów	71
	Zmiana kształtu obiektów	75
	Ćwiczenia podsumowujące	77
Rozdział 4.	Praca z tekstem i tabelami	89
	Tekst	89
	Tabele	110
	Ćwiczenia podsumowujące	121
Rozdział 5.	Wypełnienia i kontury	125
	Zmiana ustawień domyślnych	126
	Wypełnienie jednolite	128
	Wypełnienie tonalne	134
	Wypełnienie deseniem	138
	Wypełnienie teksturą	139
	Wypełnienie postscriptowe	141
	Kontury obiektów	142
	Okno Właściwości obiektu	148
	Szybkie wypełnianie części wspólnej	150
	Ćwiczenia podsumowujące	152
Rozdział 6.	Rysowanie precyzyjne	155
	Linijki	157
	Siatka	159
	Prowadnice	162
	Prowadnice dynamiczne	165
	Prowadnice wyrównania	168
	Przyciąganie do obiektów	170
	Przyciąganie tekstu do siatki bazowej	173
	Ćwiczenia podsumowujące	175

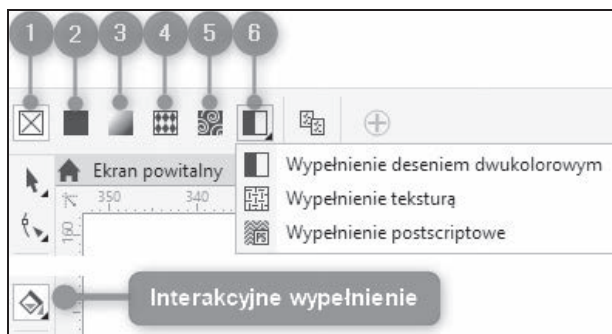
5

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).

1. Bez wypełnienia.
2. Wypełnienie jednolite.
3. Wypełnienie tonalne.
4. Wypełnienie deseniem wektorowym.
5. Wypełnienie deseniem z mapy bitowej.
6. Wypełnienie deseniem dwukolorowym.

Rysunek 5.1.
*Narzędzie
Interakcyjne
wypełnienie*

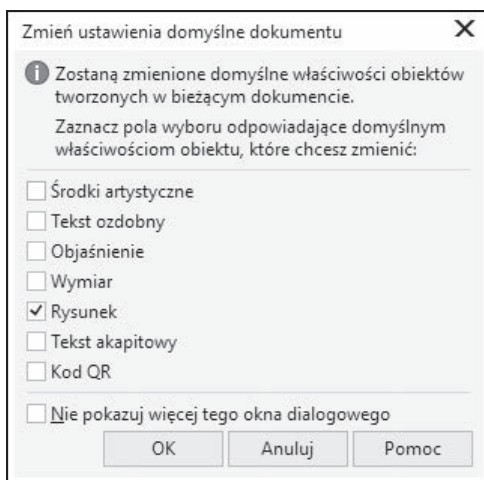


Z wyjątkiem polecenia *Bez wypełnienia* pozostałe opcje wypełnień wyświetlone na pasku właściwości po ich wybraniu dają dostęp do szeregu ustawień. Umożliwiają one precyzyjny dobór i modyfikację danego rodzaju wypełnienia.

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 i wybierz 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:

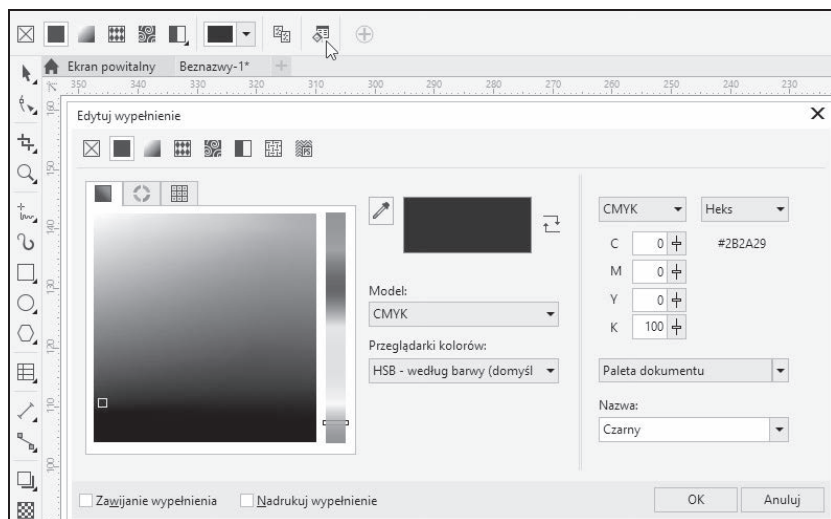
1. Kliknij pusty obszar kartki.
2. Następnie kliknij przekreślony kwadrat () nad paletą kolorów (ustawisz domyślny brak wypełnienia).
3. Gdy pojawi się okno zmiany ustawień domyślnych, zaakceptuj jego ustawienia, klikając *OK*.
4. Następnie kliknij prawym przyciskiem myszy kolor czarny na palecie kolorów. 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 kilkudziesięciu standardowych kolorów można dokonać za pomocą rozwijanej listy *Nazwa*.

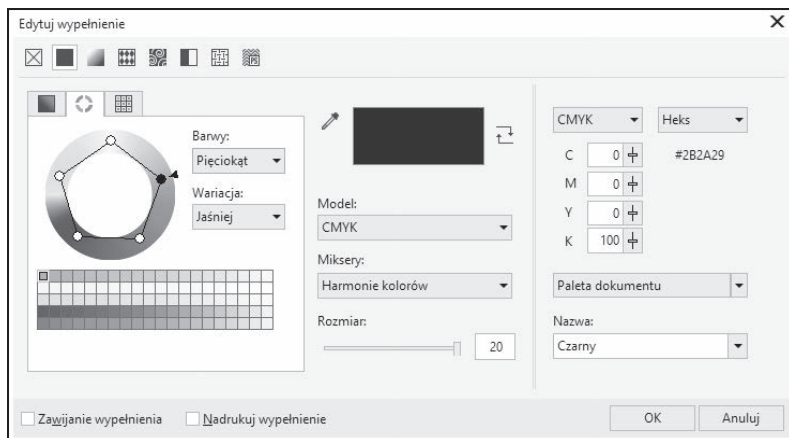
Niezwykłe interesujące jest okno harmonii kolorów, dostępne po kliknięciu zakładki *Miksery*. Wybierane przy jego użyciu kolory są najbardziej przydatne podczas pracy z kilkoma obiektami, gdy chcesz, aby ich kolory współgrały ze sobą. Jeśli zastosujesz harmonię kolorów, sprawisz, że będą one pasowały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



Rysunek 5.5. Zakładka Miksy wypełnienia jednolitego

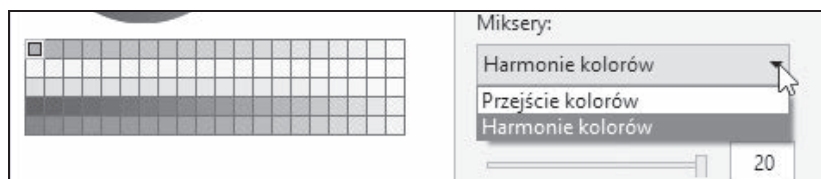
- Wybierz liczbę harmonizujących ze sobą kolorów, zmieniając położenie suwaka *Rozmiar*.
- Wskaż potrzebny Ci kolor.
- Kliknij przycisk *OK*.
- Zaznacz inny obiekt.
- Przejdź ponownie do okna harmonii kolorów.
- Pozostawiając położenie koła harmonii kolorów bez zmian, wybierz inny kolor z palety kolorów w dolnej części okna.

Ć W I C Z E N I E

5.5 Mieszanie kolorów

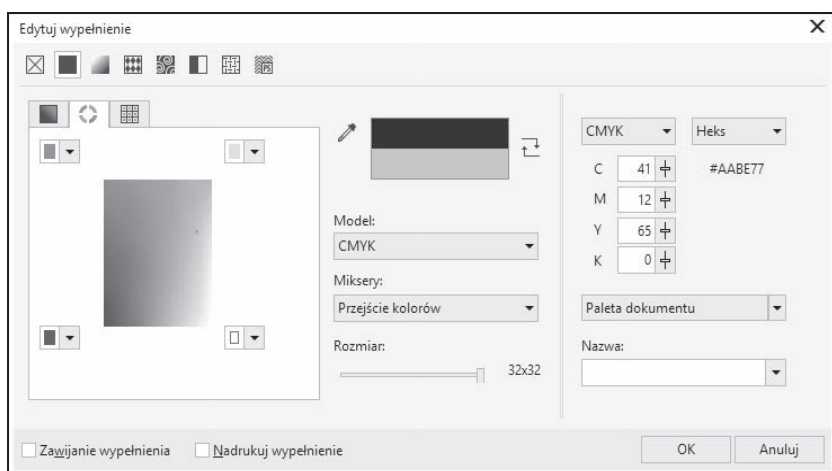
Polecam także wypróbowanie funkcji mieszania kolorów. W tym celu musisz wykonać opisane poniżej czynności:

- Rozwiń listę *Miksy*.
- Wybierz polecenie *Przejdźcie 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).



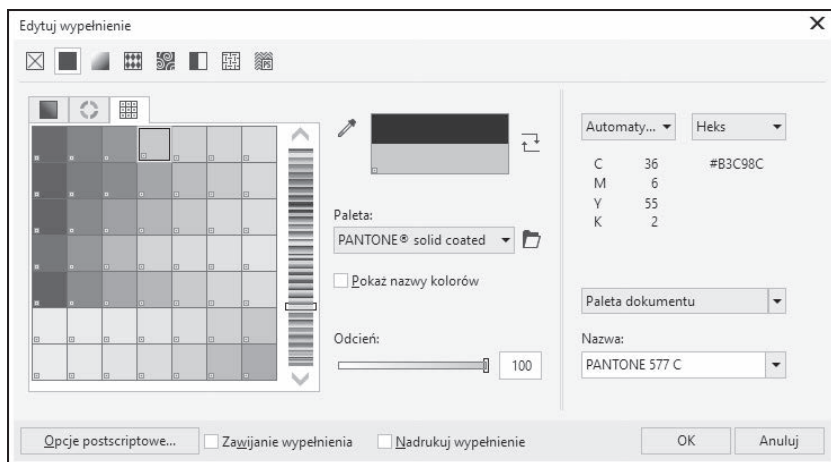
Rysunek 5.7. Okno przejścia kolorów

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

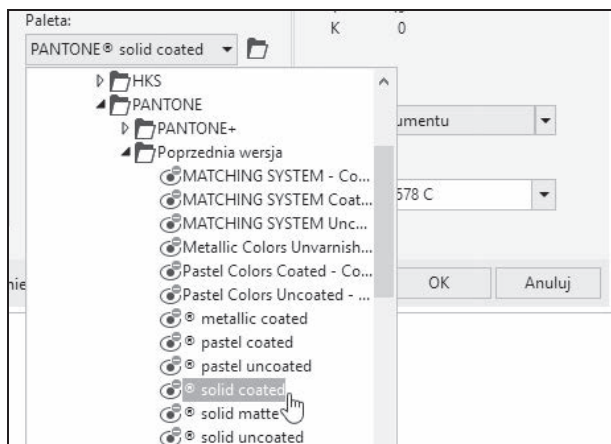
Ć W I C Z E N I E

5.6 Palety kolorów

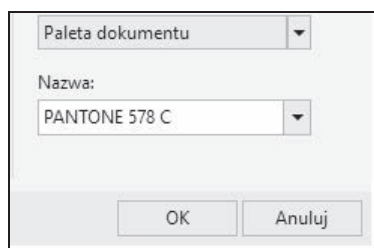
Aby skorzystać z palety kolorów, wykonaj następujące czynności:

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

Rysunek 5.9.
Wybór palety
kolorów



Rysunek 5.10.
Nazwa wybranego
koloru



5. Odszukaj teraz w drukowanym katalogu odczytaną nazwę i sprawdź, jak będzie wyglądał wybrany kolor na wydruku (najtąńsze 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 *Paleta*.

Wypełnienie tonalne

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

Rysunek 5.11.
Obiekty
z wypełnieniem
tonalnym

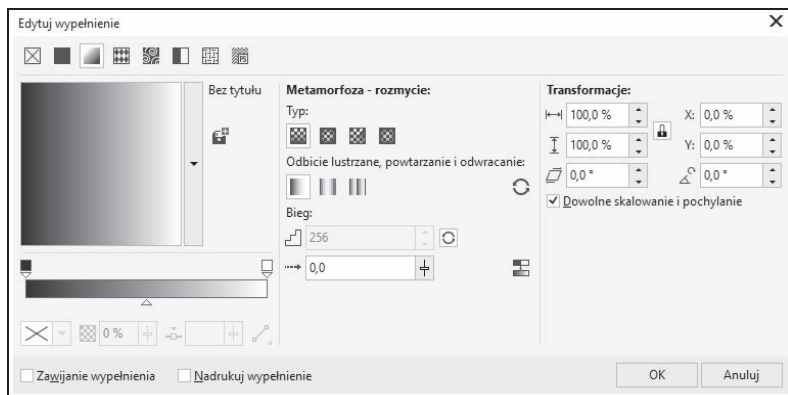


ĆWICZENIE

5.7 Wypełnienie tonalne dwukolorowe

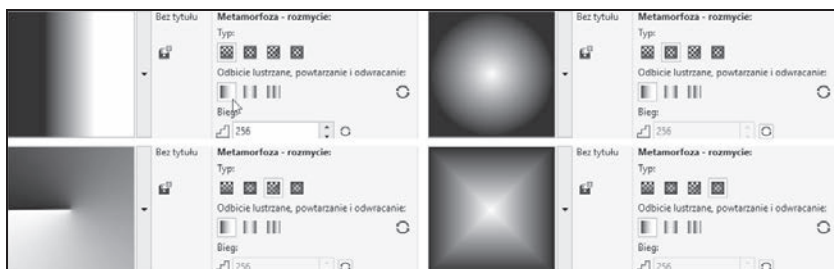
Aby zastosować wypełnienie tonalne dwukolorowe, musisz wykonać następujące czynności:

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.



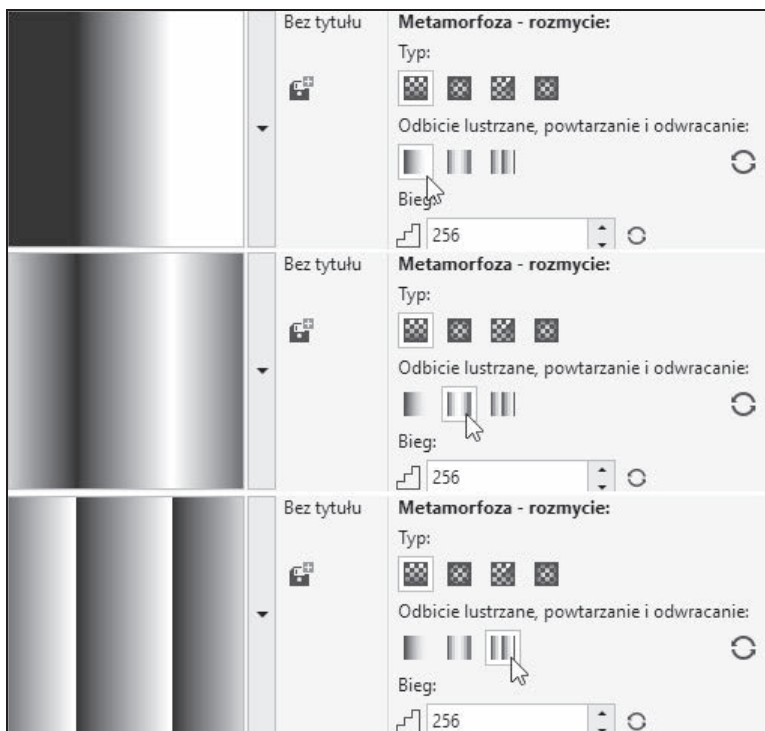
Rysunek 5.12. Wypełnienie tonalne

- 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

- W obszarze miniaturki wypełnienia ustal położenie środka wypełnienia, trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy.
- 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).
- W polu *Pochyl* określ, pod jakim kątem wypełnienie ma zostać pochylone.
- Ustaw procentową wartość w polach *Szerokość wypełnienia* i *Wysokość wypełnienia* w odniesieniu do rozmiaru obiektu.
- W przypadku wyboru innych wartości procentowych niż 100% w polach *Szerokość wypełnienia* i *Wysokość wypełnienia* ustal sposób powtarzania i odbijania wypełnienia, klikając jeden z trzech przycisków: *Domyślne wypełnienie tonalne*, *Powtarzaj i odbij* lub *Powtarzaj*. Sposób działania tych opcji pokazano na rysunku 5.14.
- Kliknij przycisk *OK*.



Rysunek 5.14. Sposób powtarzania i odbijania wypełnienia

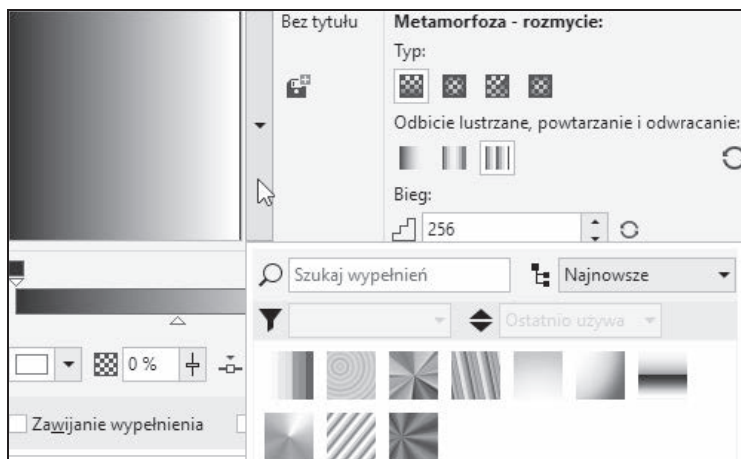
Ć W I C Z E N I E

5.8

Wybór wypełnień z biblioteki oraz definiowanie własnych

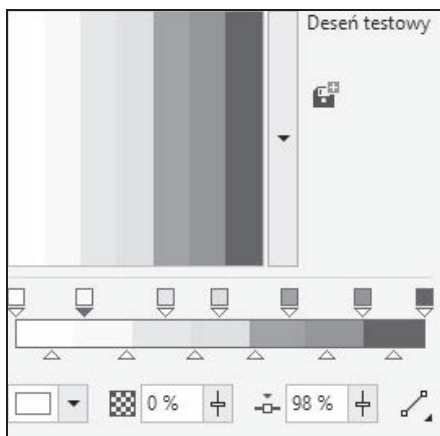
Aby wybrać niestandardowy sposób wypełnienia, wykonaj kolejno następujące kroki:

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

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 ($\triangle$).

Wypełnienie deseniem

ĆWICZENIE

5.9 Wypełnienie deseniem

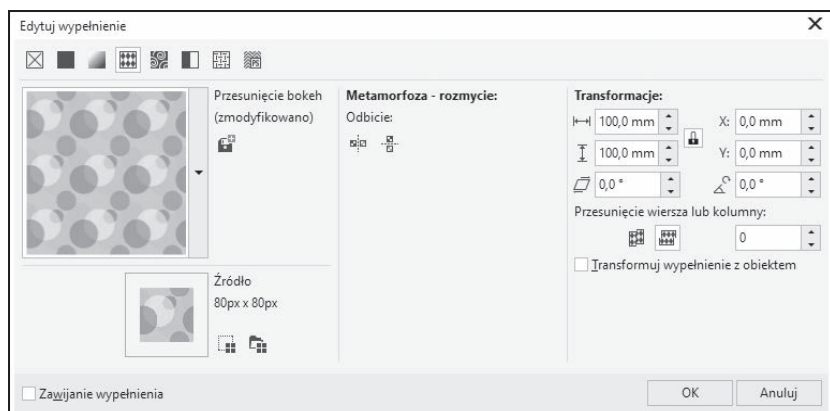
Sposoby wyboru i modyfikacji wypełnień typu *Wypełnienie deseniem wektorowym*, *Wypełnienie deseniem z mapy bitowej* oraz *Wypełnienie deseniem dwukolorowym* są bardzo do siebie podobne, dlatego zostaną opisane na wspólnym przykładzie. Aby wypełnić obiekt deseniem (rysunek 5.17), wykonaj następujące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

Rysunek 5.17.

Obiekty wypełnione deseniem



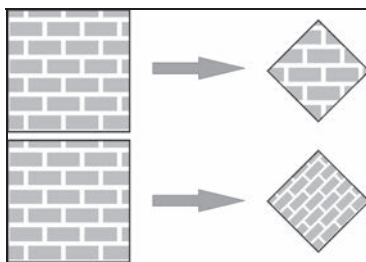
1. Wskaż narysowany uprzednio obiekt.
2. Wybierz narzędzie *Interakcyjne wypełnienie*, a następnie zdecyduj się na *Wypełnienie deseniem wektorowym*, *Wypełnienie deseniem z mapy bitowej* lub *Wypełnienie deseniem dwukolorowym*.
3. Na pasku właściwości kliknij polecenie *Edytuj wypełnienie*. Pojawi się okno dialogowe, takie jak na rysunku 5.18.



Rysunek 5.18. Wypełnienie deseniem wektorowym

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. Deseń wypełniający w całości zaznaczony obiekt w ten sposób, że w miejscu, w którym kończy się jeden kafelek, zaczyna się następny. 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.



Rysunek 5.19. Górny kwadrat został wypełniony bez zaznaczenia transformacji wypełnienia wraz z obiektem, inaczej niż dolny. Dlatego dolny po zmniejszeniu i obrocie zmodyfikował także rozmiary kafelków

7. W części *Transformacje* zmień *Szerokość wypełnienia* i *Wysokość wypełnienia* w taki sposób, aby dobrać odpowiedni rozmiar desenia.
8. W polach *Pochyl* i *Obrót* określ sposób transformacji desenia.
9. W przypadku wyboru opcji *Wypełnienie desieniem 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*

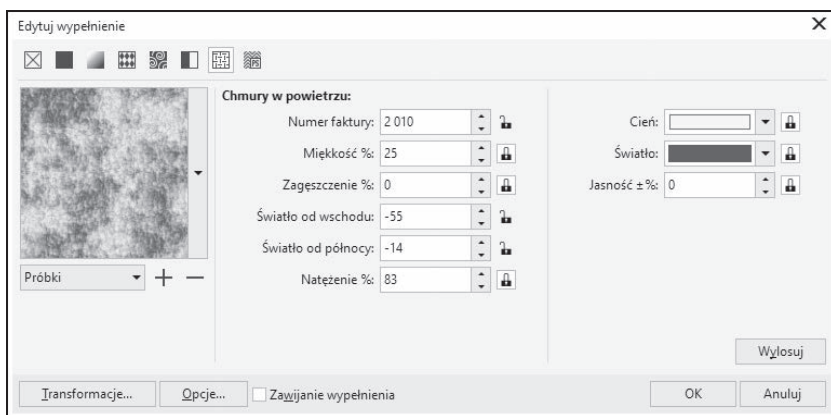


Ć W I C Z E N I E

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*.

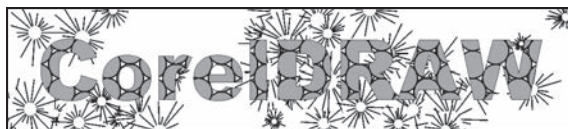
Wypełnienie postscriptowe

ĆWICZENIE

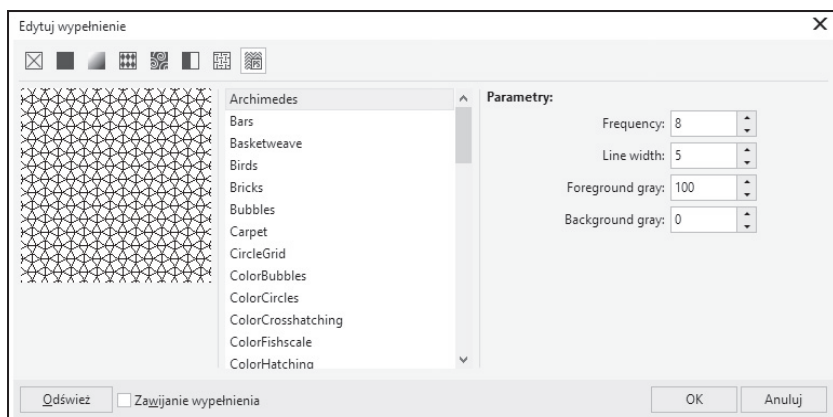
5.11 Wypełnienie postscriptowe

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.



Rysunek 5.23. *Wypełnienie postscriptowe*

4. Wybierz jedno z dostępnych wypełnień, klikając odpowiednią nazwę 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*.

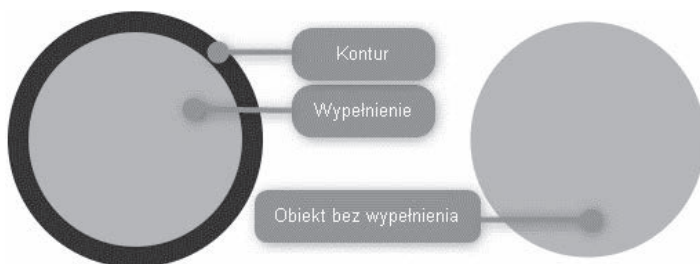


Jeżeli w programie nie zobaczysz obiektów wypełnionych postscriptem, wybierz z menu *Widok* polecenie *Dokładny*. Dla pozostałych widoków będą wyświetlane jedynie literki PS.

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.

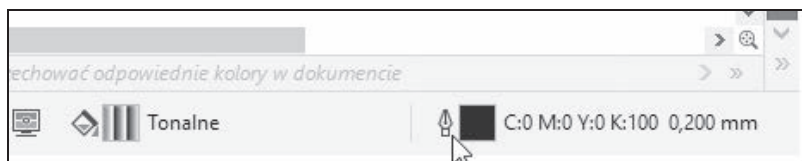


Rysunek 5.24. Kontur i wypełnienie obiektu

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 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

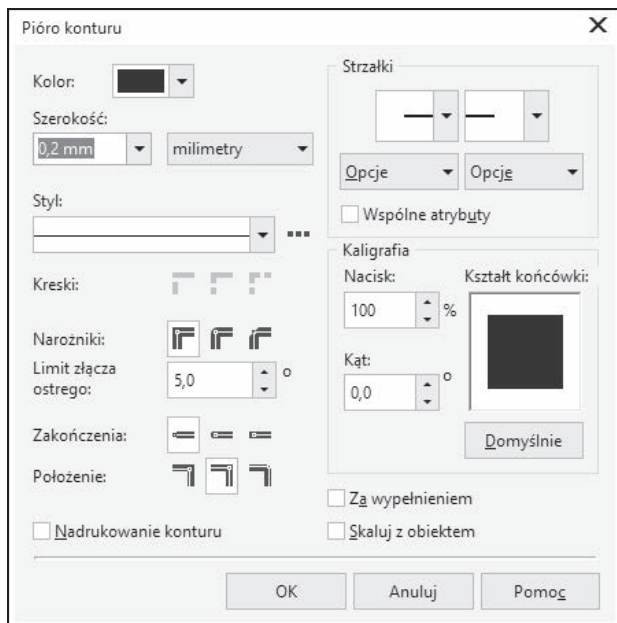
5.12 Nadawanie konturu

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

1. Wskaż narysowany uprzednio obiekt.
2. Wyświetl okno *Pióro konturu*.

Rysunek 5.26.

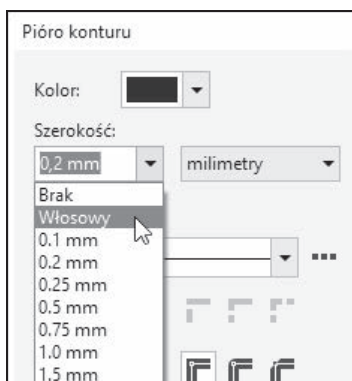
Okno pióra konturu



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.

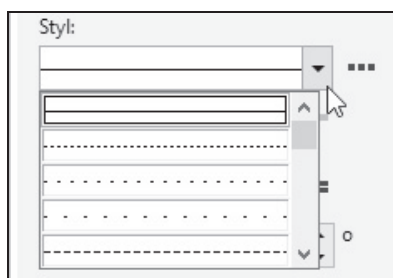
Wybór szerokości konturu



5. Ustal teraz *Styl* konturu, a więc określ, czy linia będzie ciągłą, przerywana, kropkowana i tym podobne. Dostępne style konturu widnieją na rysunku 5.28.

Rysunek 5.28.

Wybór stylu konturu



- Następnie w polu *Narożniki* ustaw sposób rysowania linii i krzywych w miejscach, gdzie nie są proste, czyli w narożnikach (rysunek 5.29). Pamiętaj jednak, że najlepszy efekt dla narożników uzyskasz przy bardzo grubych konturach.

Rysunek 5.29.

Narożniki



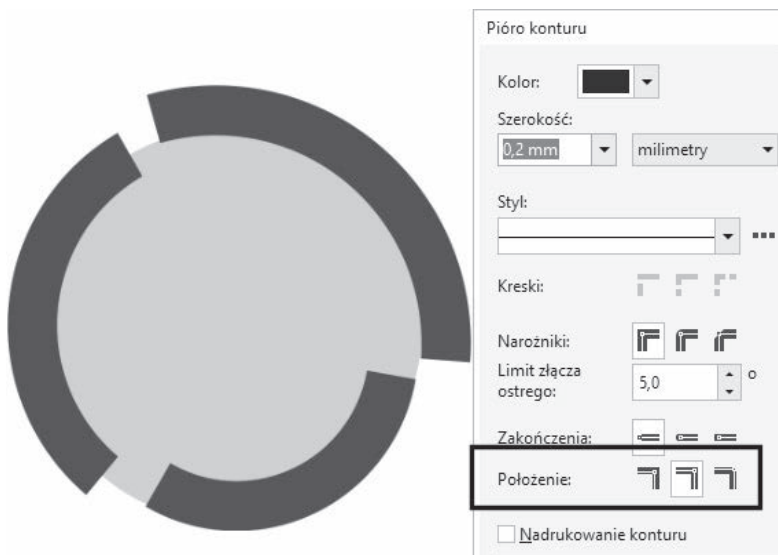
- Podobnego wyboru trzeba będzie dokonać przy określaniu zakończeń linii dla obiektów otwartych (*Zakończenia*). Dostępne zakończenia linii pokazane są na rysunku 5.30.

Rysunek 5.30.

Zakończenia linii



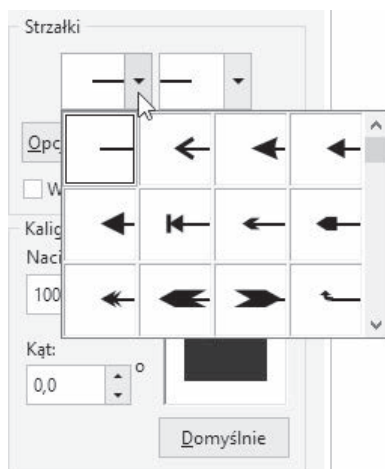
- Kontur może zostać umieszczony na zewnątrz (*Położenie na zewnątrz*), wewnątrz obiektu (*Położenie wewnątrz*) lub po obu stronach jego krawędzi (*Położenie środkowe*). Zdecyduj o jego umiejscowieniu i wybierz jedną z trzech opcji umieszczonych obok napisu *Położenie*, dostępnych w oknie dokowanym *Pióro konturu* (rysunek 5.31).



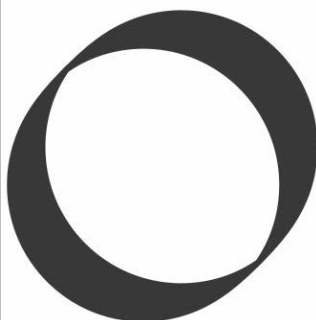
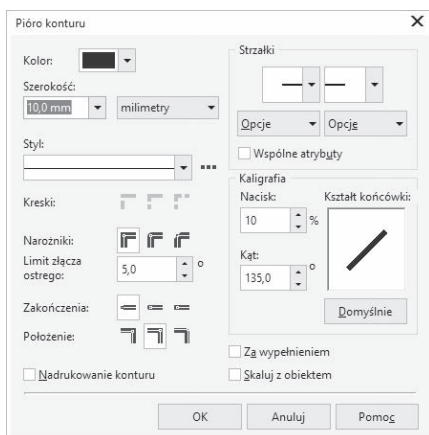
Rysunek 5.31. Różne sposoby położenia konturu

9. Nadaj inny kształt zakończeniom linii. Oprócz wymienionych wcześniej opcji możliwe jest też, aby linie kończyły 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.



Rysunek 5.33. Wpływ kształtu końcówki na kontur

11. Zaznacz pole *Za wypełnieniem*, jeżeli chcesz, by kontur został umieszczony za obiektem (tylko połowa grubości konturu 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 obiektem*, 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.

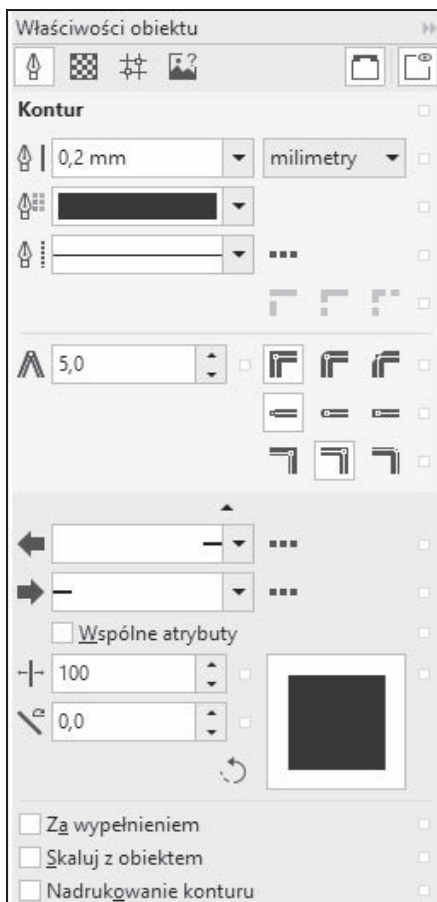
Ć W I C Z E N I E

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.
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 zdecydować o podstawowych ustawieniach kształtu obiektu.
6. Ostatni z przycisków umożliwia wyświetlenie kilku podstawowych informacji o wybranym obiekcie.

Rysunek 5.35.
Okno dokowane
Właściwości
obiektu

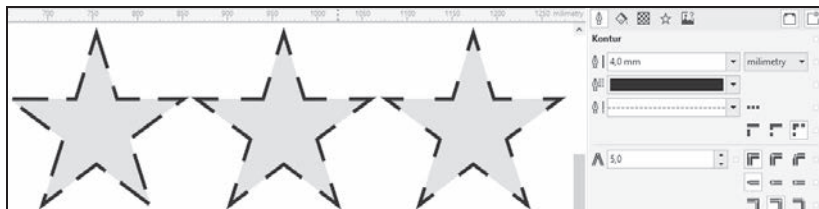


ĆWICZENIE

5.14 Rozmieszczenie składowych linii przerywanej za pomocą okna Właściwości obiektu

Przerywane kontury, które zostały zastosowane do obiektu, często nie pokrywają się dokładnie z kształtem i położeniem narożników. Takie rozmieszczenie składowych linii przerywanych powoduje wrażenie chaotycznego ich rozłożenia. Aby dostosować ich położenie, należy skorzystać z okna *Właściwości obiektu*.

1. Wybierz z górnego menu *Obiekt* polecenie *Właściwości obiektu*. Okno pojawi się przy prawej krawędzi okna programu (rysunek 5.36).



Rysunek 5.36. Określanie rozłożenia składowych linii przerywanej

2. Ustaw dla obiektu dowolną linię przerywaną.
3. Wybierz jeden z trzech sposobów rozmieszczenia składowych linii przerywanych. Standardowo wybrane jest pole *Standardowe kreski*, które nie zmienia położenia linii składowych.
4. Zaznacz opcję *Wyrównaj kreski*, aby dopasować linie składowe do końcowych i narożnych punktów konturu.
5. Zaznacz opcję *Stałe kreski*, aby ustawić linie składowe o stałej długości w narożnikach i punktach końcowych konturu.

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*.

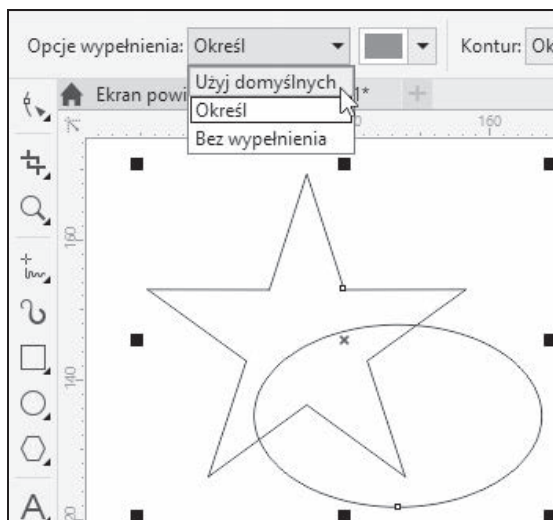
ĆWICZENIE

5.15 Szybkie wypełnianie części wspólnej

Aby wypełnić część wspólną kilku obiektów, wykonaj poniższe polecenia:

1. Narysuj przynajmniej dwa obiekty i przesun je tak, by częściowo nakładały się na siebie.
2. Wybierz z przybornika narzędzie *Inteligentne wypełnienie*.
3. Rozwiń listę *Opcje wypełnienia* (rysunek 5.37), 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 miał wypełnienia.

Rysunek 5.37.
Szybkie
wypełnianie



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 prezentuję na rysunku 5.38.

Rysunek 5.38.
Nowo powstały obiekt



Ćwiczenia podsumowujące

Często zastosowanie odpowiednich wypełnień pozwala łatwo uzyskać interesujące efekty.

Ć W I C Z E N I E

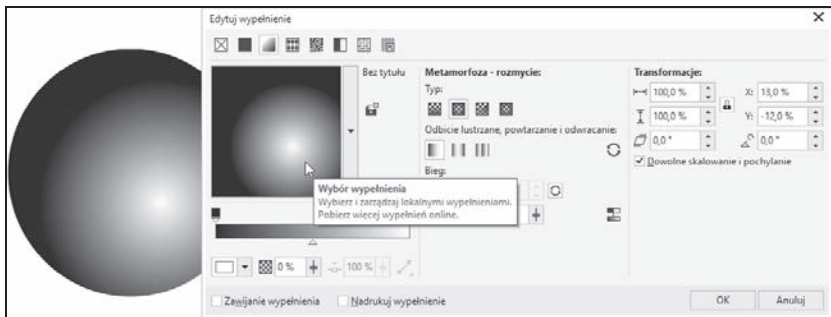
5.16 Efekt przycisku

Poniższy rysunek sprawia wrażenie trójwymiarowego przycisku (rysunek 5.39), a został utworzony tylko przy użyciu trzech obiektów i odpowiedniego doboru wypełnienia.

Rysunek 5.39.
Trójwymiarowy przycisk



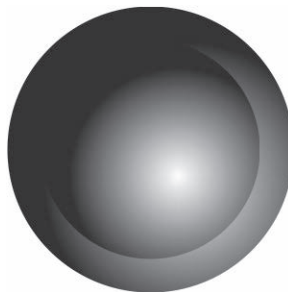
1. Narysuj okrąg.
2. Wybierz okno *Wypełnienie tonalne*.
3. W polu *Typ* wybierz opcję *Eliptyczne*.
4. Następnie chwyć miniaturkę wypełnienia w lewym górnym rogu i przesunij środek wypełnienia eliptycznego w okolice prawego dolnego narożnika.
5. Zmień kolory wypełnienia. Jako kolor początkowy ustaw czarny, a jako końcowy — biały, tak jak na rysunku 5.40.



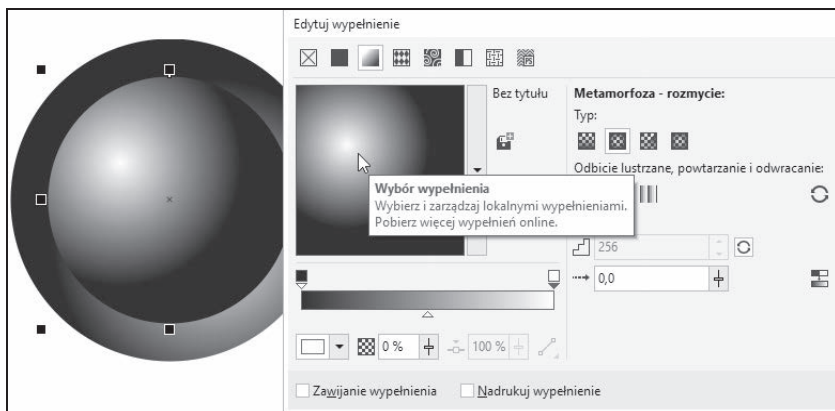
Rysunek 5.40. Ustawienia pozwalające tworzyć efekt kuli

6. Następnie zmniejsz nieznacznie kopię okręgu. Podczas wykonywania tej czynności trzymaj wciśnięty przycisk *Shift*, aby dokonać powiększenia względem środka obiektu (rysunek 5.41).

Rysunek 5.41.
*Okrąg
z wypełnieniem
tonalnym i jego
pomniejszona
kopia*



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 5.42.



Rysunek 5.42. Przesunięcie środka wypełnienia tonalnego dla kopii okręgu

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

PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY 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
Helion 

CorelDRAW 2018 PL

ĆWICZENIA PRAKTYCZNE



W dziedzinie tworzenia rysunków wektorowych i projektowania CorelDRAW nie ma sobie równych. Jego twórcy już od trzydziestu lat rozwijają możliwości tego niesłychanie elastycznego i wygodnego w obsłudze programu, a użytkownicy korzystają z niego z niezmienną satysfakcją. Aplikacja doskonale nadaje się do przygotowywania plakatów, szyldów, wizytówek, rysunków technicznych, raportów, dyplomów czy broszur. Nowe narzędzia dostępne w wersji 2018 PL pozwalają uzyskać bardzo ciekawe efekty graficzne znacznie mniejszym nakładem pracy.

Jeśli chcesz nauczyć się obsługi CorelDRAW albo sprawdzić, jak korzystać z nowości — Puentylizera, trybu rysowania symetrycznego, Cienia blokowego, Uderzenia lub PhotoCocktailu — sięgnij po książkę *CorelDRAW 2018 PL. Ćwiczenia praktyczne* i wykonaj serię inspirujących, jasno opisanych ćwiczeń, które wprowadzą Cię w świat tego programu. Dzięki nim szybko nauczysz się sprawnie manewrować między poleceniami, posługiwać się obiektami i dodawać do nich różne fantastyczne efekty, a Twoje rysunki nabiorą charakteru i zachwycą odbiorców!

- Zapisywanie, otwieranie i drukowanie dokumentów
- Rysowanie prostych obiektów i narzędzie Uderzenie
- Transformacje obiektów i tworzenie kopii obiektów
- Rysowanie symetryczne i kolejność obiektów
- Wybieranie obiektów i grupy obiektów
- Blokowanie, wyrównywanie i rozkładanie obiektów
- Zmiana kształtu obiektów
- Praca z tekstem i tabelami
- Wypełnienie jednolite, tonalne, deseniem, teksturą i postscriptowe
- Kontury obiektów i okno Właściwości obiektu
- Szybkie wypełnianie części wspólnej
- Precyzyjne rysowanie

Postaw na CorelDRAW 2018 PL i rysuj profesjonalnie!

  helion.pl  HELION SA ul. Kościuszki 1c 44-100 Gliwice tel.: 32 230 98 63 helion@helion.pl	<i>Sprawdź nasze szkolenia!</i> SZKOLENIA  AKADEMIA IT & BUSINESS WWW.SZKOLENIA.HELION.PL	KOD KORZYŚCI <i>Sięgnij po więcej!</i>  ISBN 978-83-283-5646-7  9 788328 356467 Cena: 34,90 zł
---	---	--

INFORMATYKA W NAJLEPSZYM WYDANIU