



Pracuj z Corelem — obudź w sobie artystę

CorelDRAW

Graphics Suite

X5 PL

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



Helion

Witold Wrotek

» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

» Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

» Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

» Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

» Czytelnia

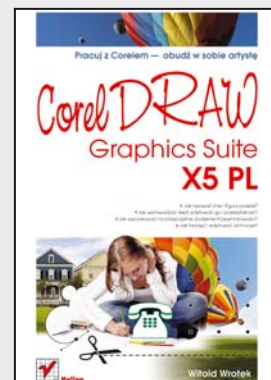
- Fragmenty książek online

» Kontakt

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

CorelDRAW Graphics Suite X5 PL

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



Pracuj z Corelem – obudź w sobie artystę

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

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

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

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

Magia profesjonalnie przygotowanych grafik

Spis treści

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

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

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

Część II Corel PHOTO-PAINT X5 225

Rozdział 14. Podstawy obsługi 227

Uruchomienie programu	227
Kojarzenie formatu pliku	230
Pasek tytułu	232
Pasek menu	232
Przybornik	232
Pasek właściwości	234
Obszar rysunku	234
Paleta kolorów	235
Pasek stanu	235
Okno dokowane	236
Wyświetlanie i ukrywanie pasków narzędzi	236
Linijki i jednostki miary	237
Prowadnice	240
Siatka	242
Konfiguracja programu	243

Rozdział 15. Rozpoczynanie pracy 245

Nowy obrazek	245
Wczytywanie obrazka	247
Zmiana rozdzielczości oraz rozmiarów	249
Importowanie rysunków	251

Rozdział 16. Rysowanie figur i linii 253

Rozdział 17. Obiekty 263

Zaznaczanie	263
Edycja kształtu i położenia	264
Grupowanie i łączenie	266
Doker	267

Rozdział 18. Kolory 269

Kolor papieru	269
Kolor farby	271
Kolor wypełnienia jednolitego	273
Liczba kolorów	274
Korekcja kolorów i tonów	274

Rozdział 19. Wypełnienia 277

Rozdział 20. Zaznaczanie 285

Zaznaczanie obszarów według kolorów obrazka	291
---	-----

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

Rozdział 5.

Obiekty

Z tego rozdziału dowiesz się:

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

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

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

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

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

Obiekt

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

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

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

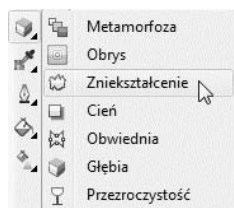
Deformowanie obiektów

Aby zdeformować obiekt:

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

Rysunek 5.1.

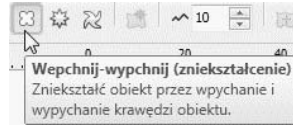
*Paleta rozwijalna
Interakcyjne narzędzia*



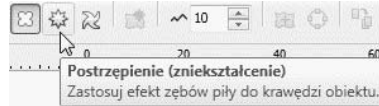
4. Na pasku właściwości kliknij przycisk określający rodzaj deformacji:
 - ♦ *Wepchnij-wypchnij (zniekształcenie)* — wciśnięcie lub wypchnięcie krawędzi obiektu (rysunek 5.2),
 - ♦ *Postrzępienie (zniekształcenie)* — wygenerowanie zębów na krawędziach obiektów. Zarówno amplitudę, jak i częstotliwość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

Rysunek 5.2.

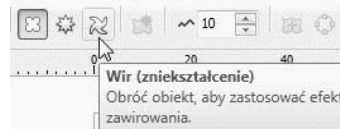
Przycisk Wepchnij-wypchnij
(zniekształcenie)

**Rysunek 5.3.**

Przycisk Postrzępienie
(zniekształcenie)

**Rysunek 5.4.**

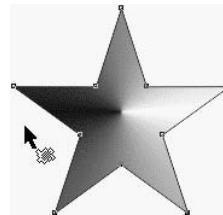
Przycisk Wir
(zniekształcenie)



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

Rysunek 5.5.

Obiekt przed deformacją.
Po lewej stronie widoczny
kursor

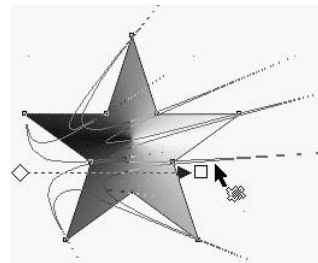


6. Wciśnij i trzymaj lewy przycisk myszy.

7. Przeciągnij obiekt aż do uzyskania odpowiedniego kształtu (rysunek 5.6).

Rysunek 5.6.

Deformowanie obiektu
przez przeciąganie



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



Wskazówka

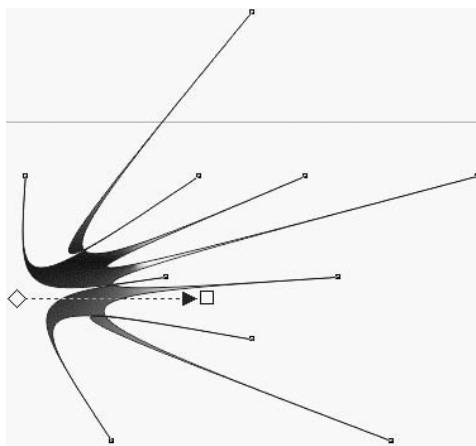
Deformacja krawędzi obiektu jest tym silniejsza, im bliżej niej rozpoczęto przeciąganie.

Aby skopiować deformację:

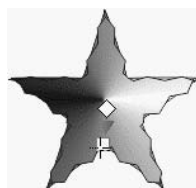
1. Umieść obok siebie oba obiekty.
2. Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować deformację (rysunek 5.10).

Rysunek 5.7.

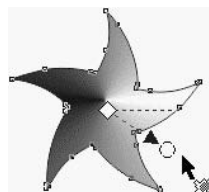
Krawędzie wciśnięte.
Zniekształcenie
— wepchnij-wypchnij

**Rysunek 5.8.**

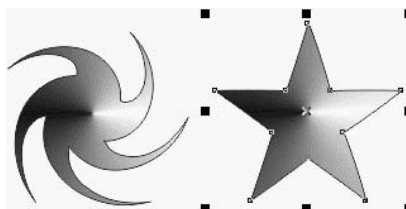
Na krawędziach pojawiły
się zęby. Zniekształcenie
— postrzępienie

**Rysunek 5.9.**

Skręcenie obiektu.
Zniekształcenie — wir

**Rysunek 5.10.**

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

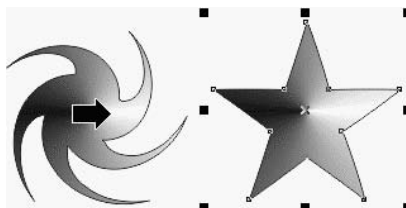


3. Wybierz polecenia: *Efekty, Kopiuj efekt, Zniekształcenie z*.

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

Rysunek 5.11.

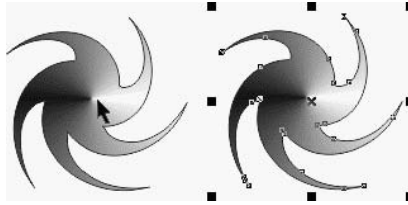
Grubaśny kursor umieść
na obiekcie wzorcowym
i kliknij myszą



5. Deformacja została skopiowana (rysunek 5.12).

Rysunek 5.12.

Oba obiekty zostały
zdeformowane identycznie



Wskazówka

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

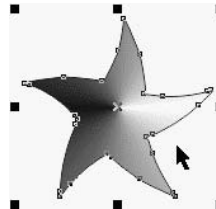
Duplikowanie obiektów

Aby wykonać duplikat obiektu:

1. Kliknij obiekt źródłowy (rysunek 5.13).

Rysunek 5.13.

Obiekt źródłowy



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

Rysunek 5.14.

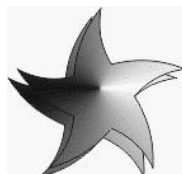
Zaznaczony obiekt
można także zduplikować,
naciskając klawisze *Ctrl+D*



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

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

Rysunek 5.15.
Oryginał i kopia

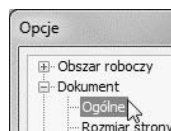


4. Kliknij przycisk OK.

Aby zmienić przesunięcie duplikatów:

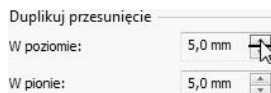
1. Wybierz kolejno z menu: *Narzędzia, Opcje*.
2. W oknie *Opcje* na liście kategorii *Dokument* kliknij pozycję *Ogólne* (rysunek 5.16).

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



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

Rysunek 5.17.
Wartości przesunięcia duplikatu w stosunku do oryginału



4. Kliknij przycisk OK.

Grupowanie i rozgrupowywanie obiektów

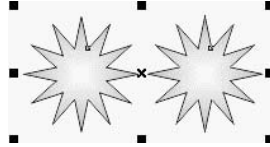
Aby przesunąć projekt składający się z kilku obiektów, warto wcześniej połączyć je wszystkie w całość. Dzięki temu poszczególne składniki nie przemieszczą się względem siebie. Łączenie kilku obiektów w jeden zwane jest grupowaniem.

Aby zgrupować obiekty:

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

Rysunek 5.18.

Gdy obiekty są zgrupowane, kliknięcie jednego powoduje zaznaczenie wszystkich



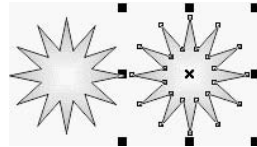
2. Wybierz polecenia: *Rozmieszczenie*, *Grupuj* lub naciśnij klawisze *Ctrl+G*.

Aby rozgrupować obiekty:

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

Rysunek 5.19.

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



Klonowanie obiektów

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

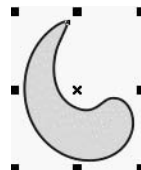
Jedynie klon może być edytowany niezależnie. Atrybuty zmienione w klonie przestają być połączone z obiektem pierwotnym.

Aby klonować obiekt:

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

Rysunek 5.20.

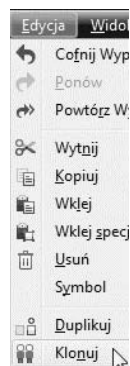
Zaznaczony obiekt



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

Rysunek 5.21.

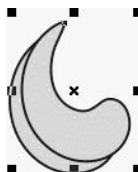
Polecenia powodujące sklonowanie obiektu



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

Rysunek 5.22.

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

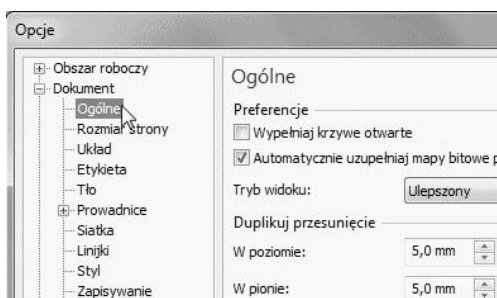


Wskazówki

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

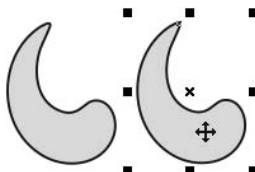
Rysunek 5.23.

Przesunięcie klonu w stosunku do oryginału



Rysunek 5.24.

Klon został odsunięty od oryginału



Rysunek 5.25.

Zmiana oryginału
jest wprowadzana
również w klonie

**Rysunek 5.26.**

Zmiana klonu nie powoduje
zmiany oryginału



Kopiowanie obiektów do schowka

Aby skopiować obiekty do schowka:

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

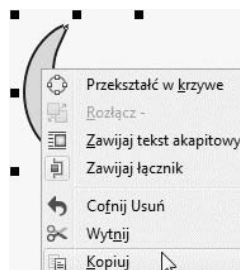


Wskazówka

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

Rysunek 5.27.

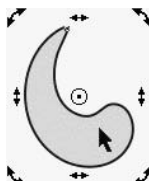
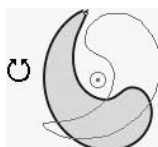
Fragment menu
wyświetlanego
po kliknięciu obiektu
prawym przyciskiem



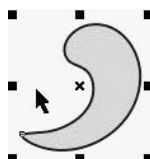
Obracanie obiektów

Aby obrócić obiekt:

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

Rysunek 5.28.*Obiekt gotowy do obracania***Rysunek 5.29.***Cieńsza linia wskazuje aktualne położenie obiektu*

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

Rysunek 5.30.*Obiekt po obrocie*

Aby obrócić obiekt o dokładną wartość kąta:

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

Rysunek 5.31.*Kąt obrotu i współrzędne punktu, wokół którego wykonany zostanie obrót*

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

Pochylenie i rozciąganie obiektów

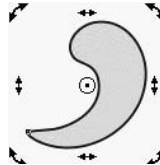
Pochylenie i rozciąganie są przekształceniami deformującymi. Zmieniają one proporcje obiektów. Przy pochylaniu zmieniany jest kąt nachylenia obiektu. Przy rozciąganiu zmieniane są wymiary obiektu w pionie lub w poziomie.

Aby pochylić obiekt:

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

Rysunek 5.32.

Obiekt gotowy do pochylenia

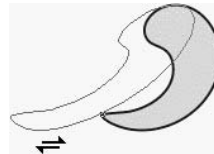


2. Przeciągnij zakończone dwoma grotami strzałki znajdujące się wzdłuż krawędzi prostokąta opisanego na obiekcie. Zwrot strzałek informuje o możliwym kierunku pochylenia (rysunek 5.33).

Rysunek 5.33.

Cieńsza linia wskazuje

aktualne położenie obiektu

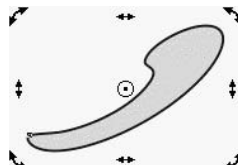


3. Zwolnij lewy przycisk myszy. Obiekt zostanie wyświetlony w miejscu wskazywanym przez cienką linię (rysunek 5.34).

Rysunek 5.34.

Obiekt z rysunku 5.32

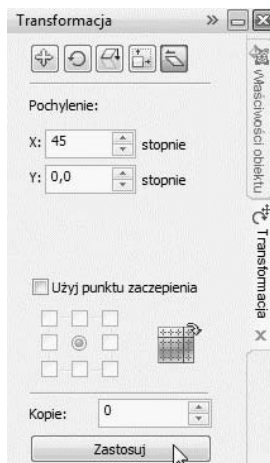
po pochyleniu



Aby pochylić obiekt o dokładną wartość kąta:

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

Rysunek 5.35.
Parametry
pochylenia obiektu

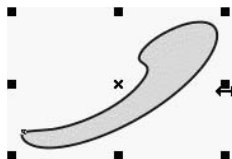


4. W polu Y wpisz odchylenie obiektu od pionu mierzone w stopniach.
5. Kliknij przycisk *Zastosuj*.

Aby rozciągnąć obiekt:

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

Rysunek 5.36.
Rozciąganie obiektu



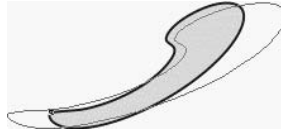
3. Gdy obiekt zostanie dostatecznie rozciągnięty, zwolnij lewy przycisk myszy.



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

Rysunek 5.37.

Środek rozciąganego obiektu nie przesuwa się

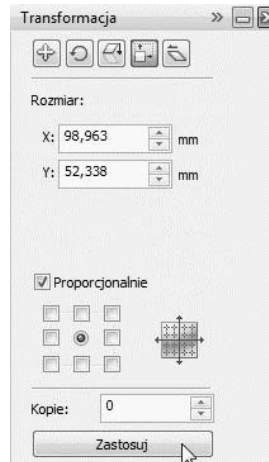


Aby wymiary obiektu po rozciąganiu miały określoną wartość:

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

Rysunek 5.38.

Opcje transformacji i docelowe wymiary obiektu



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



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

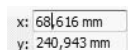
Precyzyjne umieszczanie obiektów

Aby umieścić obiekt w miejscu o dokładnie określonych współrzędnych:

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

Rysunek 5.39.

Współrzędne środka obiektu



3. Naciśnij klawisz *Enter*.

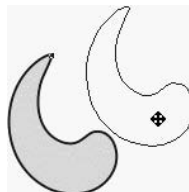
Przesuwanie obiektów

Aby przesunąć obiekt:

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

Rysunek 5.40.

Podczas przeciągania obiektu aktualne jego położenie wyświetlane jest cienką linią



4. Zwolnij lewy przycisk myszy.



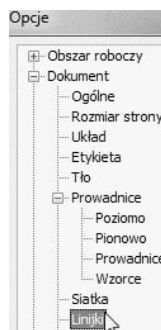
Wskazówki

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

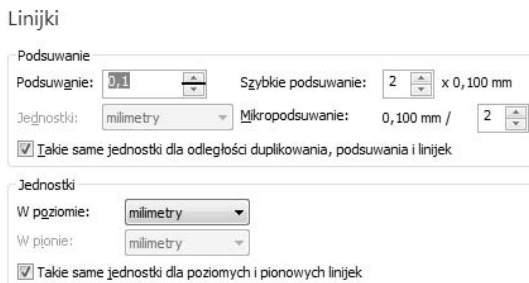
- ♦ Aby zmienić wartości stałej, wybierz polecenia: *Narzędzia, Opcje*. Rozwiń kategorie *Dokument, Prowadnice, Linijki* (rysunek 5.41). W sekcji *Podsuwanie* wpisz wartość przesunięcia obiektu po naciśnięciu klawisza sterowania kursorem. W polu *Szybkie podsuwanie* wpisz wartość przesunięcia po naciśnięciu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

Rysunek 5.41.

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

**Rysunek 5.42.**

Pola służące do ustawiania wartości przesunięcia



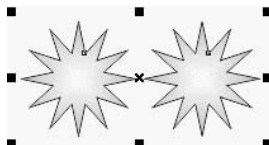
Rozmieszczenie obiektów

Aby rozmieścić obiekty:

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

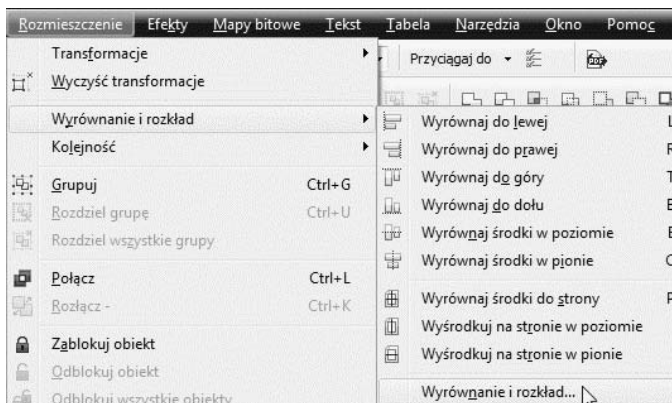
Rysunek 5.43.

Zaznaczone obiekty

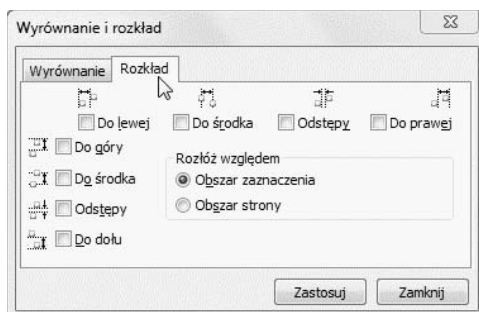


2. Wybierz polecenia: *Rozmieszczenie, Wyrównanie i rozkład, Wyrównanie i rozkład* (rysunek 5.44).
3. W oknie *Wyrównanie i rozkład* kliknij kartę *Rozkład* (rysunek 5.45).

Rysunek 5.44.
Wybrane polecenia



Rysunek 5.45.
Okno Wyrównanie i rozkład



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

Usuwanie obiektów

Aby usunąć obiekt:

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



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



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

Wstawianie obiektów ze schowka do rysunku

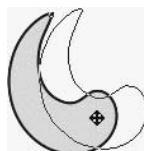
Aby wstawić do rysunku obiekt znajdujący się w schowku:

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



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

Rysunek 5.46.
Obiekt źródłowy i jego kopię
można rozdzielić
przez przeciąganie

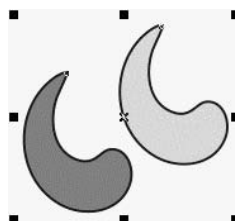


Wyrównywanie obiektów

Aby wyrównać obiekty:

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

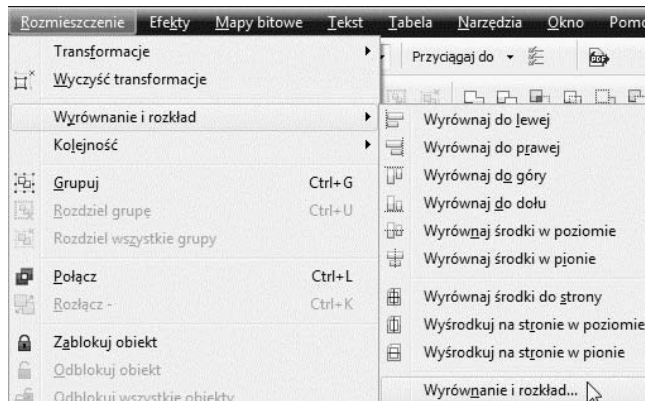
Rysunek 5.47.
Obiekty przeznaczone
do wyrównania



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

Rysunek 5.48.

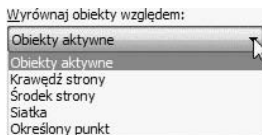
Polecenia, które trzeba wybrać, aby uzyskać dostęp do okna Wyrównanie i rozkład

**Rysunek 5.49.**

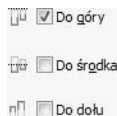
Okno Wyrównanie i rozkład

**Rysunek 5.50.**

Punkty odniesienia, względem których obiekt ma być wyrównywany

**Rysunek 5.51.**

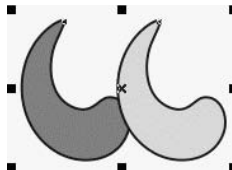
Sposoby wyrównywania obiektów w pionie

**Rysunek 5.52.**

Sposoby wyrównywania obiektów w poziomie

**Rysunek 5.53.**

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



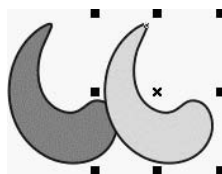
Zmiana kolejności obiektów

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

Aby zmienić kolejność obiektów:

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

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



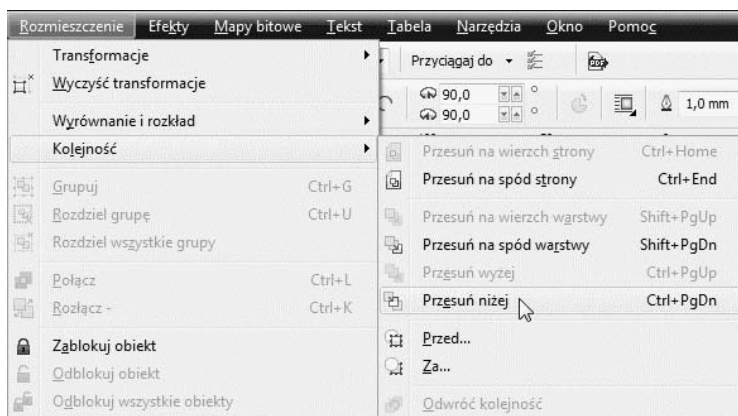
2. Wybierz polecenia: *Rozmieszczenie, Kolejność*.
3. Kliknij polecenie opisujące sposób przemieszczenia obiektu (rysunek 5.55):

- ♦ *Przesuń na wierzch strony* — przesunięcie zaznaczonego obiektu na pierwszy plan;
- ♦ *Przesuń pod spód strony* — przesunięcie zaznaczonego obiektu za wszystkie inne obiekty;
- ♦ *Przesuń na wierzch warstwy* — przesunięcie zaznaczonego obiektu na wierzch warstwy;
- ♦ *Przesuń na spód warstwy* — przesunięcie zaznaczonego obiektu na spód warstwy;
- ♦ *Przesuń wyżej* — przesunięcie zaznaczonego obiektu o jedną pozycję ku górze;
- ♦ *Przesuń niżej* — przesunięcie zaznaczonego obiektu o jedną pozycję ku dołowi;
- ♦ *Przed* — przesunięcie zaznaczonego obiektu przed wskazany obiekt;
- ♦ *Za* — przesunięcie zaznaczonego obiektu za wskazany obiekt;
- ♦ *Odwróć kolejność* — odwrócenie kolejności elementów.

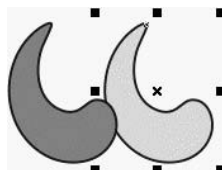
4. Kolejność obiektów zostanie zmieniona (rysunek 5.56).

Rysunek 5.55.

Obiekt zostanie przesunięty
na spód strony

**Rysunek 5.56.**

Obiekt z jaśniejszym
wypełnieniem znajduje się
na drugim planie



Magia profesjonalnie przygotowanych grafik

CorelDRAW Graphics Suite X5 PL

▼
**Rysowanie linii i figur
płaskich**

▼
**Zmiana wymiarów
i położenia obiektów**

▼
**Bitmapy i efekty
specjalne**

▼
**Umieszczanie tekstu
na rysunku**

▼
**Efekty dwuwymiarowe
i trójwymiarowe**

▼
Elementy stron WWW

▼
Tworzenie animacji

▼
**Zapisywanie
i drukowanie**

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

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



Helion

Sprawdź najnowsze promocje:

• <http://helion.pl/promocje>

Książki najłatwiej czytać:

• <http://helion.pl/bestsellery>

Zamów informacje o nowościach:

• <http://helion.pl/newsosci>

Helion SA

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel.: 32 230 98 83

e-mail: helion@helion.pl

<http://helion.pl>

helion.pl
Księgarnia
Internetowa

Nr katalogowy: 5595



Księgarnia internetowa:

<http://helion.pl>



Zamówienia telefoniczne:

0 801 339900



0 601 339900

Cena 57,00 zł

ISBN 978-83-246-2849-0



9 783246 284910

Informatyka w najlepszym wydaniu