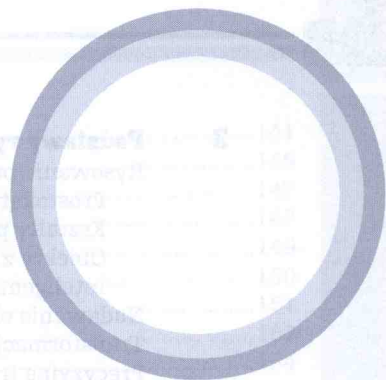


abc



SPIS TREŚCI

1	Wstęp	7
	Opis programu CorelDRAW X6	7
	Co nowego w programie?	8
	Wymagania systemowe	11
	Różnice między rysunkiem rastrowym a wektorowym	12
2	Pierwsze kroki	17
	Uruchamianie programu	17
	Podstawowe terminy	20
	Wygląd ekranu	21
	Zapisywanie, otwieranie i drukowanie rysunków	25
	Zapisywanie rysunków	25
	Otwieranie rysunków	28
	Drukowanie rysunków	29
	Corel CONNECT	31
	Przydatne informacje	33
	Korzystanie z okien dokowanych	37
	Okno dokowane Podpowiedzi	39
	Obszar roboczy	42
	Rozmiar strony	42
	Tło strony	44
	Wstawianie i usuwanie stron	45
	Numerowanie stron	46
	Widok dokumentu	47
	Korzystanie z Pomocy	48

3	Podstawy rysunku wektorowego	51
	Rysowanie prostych obiektów	51
	Prostokąty, elipsy, wielokąty, gwiazdy i spirale	52
	Kształty podstawowe	55
	Obiekty z 3 punktów	56
	Inteligentne rysowanie	57
	Nadawanie obiektom kolorów	58
	Transformacje obiektów	62
	Precyzyjne transformacje obiektów	66
	Tworzenie kopii obiektu	67
	Tworzenie kopii obiektu podczas transformacji	68
	Tworzenie wielu kopii obiektu	68
	Duplikowanie obiektu	70
	Klonowanie obiektów	71
	Symbole	74
	Kolejność obiektów	78
	Wybieranie obiektów	80
	Grupowanie obiektów	82
	Blokowanie obiektów	84
	Wyrównywanie i rozkładanie obiektów	85
	Wyrównywanie	85
	Rozkładanie	86
	Zmiana kształtu obiektów	89
4	Praca z tekstem i tabelami	91
	Tekst	91
	Wprowadzanie tekstu	91
	Importowanie tekstu	94
	Formatowanie tekstu	96
	Wyrównywanie obiektów względem tekstu	114
	Wstawianie znaków specjalnych	115
	Rozpoznawanie kroju czcionki	116
	Tabele	118
	Tworzenie tabel	118
	Zaznaczanie wybranych elementów tabeli	120
	Praca nad kolumnami, wierszami i komórkami	121
	Wprowadzanie do komórek tekstu oraz obrazów	124
	Formatowanie tabeli i komórek	125
5	Wypełnienia i kontury	127
	Zmiana ustawień domyślnych	128
	Wypełnienie jednolite	129
	Wypełnienie tonalne	133
	Wypełnienie deseniem	135
	Wypełnienie teksturą	137
	Wypełnienie postscriptowe	139
	Okno dokowane Kolor	140

Kontury obiektów	141
Interakcyjne wypełnienie	145
Wypełnienie siatkowe	147
Okno Właściwości obiektu	147
Szybkie wypełnianie części wspólnej	149
Przekształcanie konturu w obiekt	150
Paleta dokumentu	151
Style kolorów	152
Harmonie kolorów	154
6 Precyzyjne rysowanie	157
Linijki	158
Siatka	161
Prowadnice	163
Prowadnice dynamiczne	165
Prowadnice wyrównania	167
Przyciąganie do obiektów	168
Przyciąganie tekstu do siatki bazowej	171
7 Edycja krzywych	173
Rysowanie linii	174
Rysunek odręczny	174
Linia z 2 punktów	176
Krzywe Béziera	177
Środki artystyczne	178
Pisak	180
Linia b-sklejana	181
Łamana	181
Krzywa z 3 punktów	182
Łącznik	182
Wymiary	184
Krzywe Béziera	188
Zmiana kształtu krzywych	190
Łączenie krzywych	194
Zmiana kształtu obiektów	195
8 Modyfikacje obiektów	197
Narzędzia kadrowania	197
Kadrowanie	198
Nóż	198
Gumka	199
Usuwanie segmentów wirtualnych	200
Narzędzia kształtu	201
Pędzel rozmazujący	201
Pędzel chropowaty	202
Swobodna transformacja	203
Smużenie	204

	Ślimak	204
	Przyciągaj oraz Odpychaj	205
	Łączenie obiektów	205
	Kształtowanie	206
	Spawanie	207
	Przycinanie	208
	Część wspólna	209
	Uprość	209
	Przód bez tyłu	210
	Tył bez przodu	210
	Granice	210
9	Praca z bitmapami	213
	Edycja grafiki rastrowej	213
	Trasowanie	218
10	Efekty	223
	Dopasowanie, transformacje i korekcja	224
	Metamorfoza	226
	Obrys	231
	Obwiednia	233
	Głębia	236
	Faza	242
	Soczewka	244
	Perspektywa	248
	Kadrowanie	250
	Narzędzia efektów	255
	Metamorfoza	255
	Obrys	256
	Zniekształcenie	256
	Cień	258
	Obwiednia	259
	Głębia	259
	Przezroczystość	260
	Dopasowanie tekstu do ścieżki	263
	Obwiednia i oblewanie tekstem obiektów	266
11	Warstwy	269
	Menedżer obiektów	270
	Zarządzanie obiektami	271
	Warstwy	272
	Skorowidz	281