

SPIS TREŚCI

WSTĘP / OD AUTORA	11
1. PODSTAWOWE WIADOMOŚCI O PROGRAMIE CORELDRAW!.....	17
1.1. PRZEZNACZENIE PROGRAMU	18
1.1.1. RYSUNEK WEKTOROWY	19
1.1.2. RYSUNEK PIKSELOWY (BITMAPOWY LUB RAŚTROWY)	20
1.2. URUCHAMIANIE PROGRAMU	21
1.3. OKNO APLIKACJI.....	25
1.3.1. BELKA TYTUŁOWA OKNA PROGRAMU	25
1.3.2. MENU GŁÓWNE	26
1.3.3. POLE ROBOCZE	27
1.3.4. PASKI NARZĘDZI	27
PASEK STANDARDOWY	29
PRZYBÓRNIK	30
PASEK WŁAŚCIWOŚCI.....	31
DEFINIOWANIE WŁASNEGO PASKA NARZĘDZI	32
1.3.5. PALETA KOLORÓW	34
1.3.6. PASEK STANU	35
1.4. DOKERY (ROLETY)	36
1.5. SYSTEM PODPOWIEDZI.....	39
1.6. OKNO ROBOCZE.....	40
1.1.1. STRONA ROBOCZA	41
1.6.2. LINIUKI	41
2. PRACA Z PROGRAMEM CORELDRAW!.....	43
2.1. TWORZENIE NOWEGO RYSUNKU	43
2.2. USTAWIENIA STRONY	43
2.2.1. ROZMIAR.....	44
2.2.2. UKŁAD.....	45
2.2.3. TŁO.....	46
2.3. WCZYTYWANIE I ZAPISYWANIE RYSUNKU.....	47
2.3.1. ZAPISYWANIE RYSUNKU NA DYSKU	47
2.3.2. WCZYTYWANIE RYSUNKU Z DYSKU	50
2.4. PODSTAWY DRUKOWANIA RYSUNKU.....	51
2.4.1. NAJPROSTSZY WYDRUK	52
2.4.2. PODGLĄD WYDRUKU	53
2.4.3. KONFIGURACJA DRUKOWANIA	55
ZAKŁADKA UKŁAD	56
ZAKŁADKA WYCIĄGI BARWNE	56
ZAKŁADKA USTAWIENIA DRUKARSKIE.....	57
ZAKŁADKA RÓŻNE.....	58
ZAKŁADKA BEZ PROBLEMÓW I PROBLEMY	59
2.5. NA WSZELKI WYPADEK.....	60
2.5.1. POLECENIA COFNŹI/PONÓW	60
2.5.2. KOPIA BEZPIECZEŃSTWA	62

3. ELEMENTY PRACY Z RYSUNKIEM.....	63
3.1. ELEMENTY RYSUNKU	63
3.1.1. * OBIEKTY	63
CECHY OBIEKTÓW	64
GRUPY	65
3.1.2. ELEMENTY POMOCNICZE	65
SIATKA	66
PROWADNICE	66
3.2. PRACA Z DOKUMENTAMI WIELOSTRONICOWYMI.....	66
3.3. TRYBY WYŚWIETLANIA RYSUNKU	69
3.4. POWIĘKSZANIE I POMNIEJSZANIE.....	71
POWIĘKSZANIE PRZY POMOCY LISTY	71
POWIĘKSZANIE NARZĘDZIEM Z PRZYBORNIA	71
PRZESUWANIE RYSUNKU NARZĘDZIEM CHWYT	73
SKRÓTY KŁAWISZOWE	73
MENADŻER WIDOKÓW	74
4. PODSTAWOWE OPERACJE GRAFICZNE.....	75
4.1. TWORZENIE OBIEKTÓW	75
4.2. ATRYBUTY OBIEKTÓW.....	77
4.2.1. KONTUR	77
ZMIANA KOLORU KONTURU	77
ZMIANA SZEROKOŚCI I KSZTAŁTU KONTURU	81
OKNO DIALOGOWE PIÓRO KONTURU	82
ZMIANA KONTURU PRZY POMOCY DOKERA WŁAŚCIWOŚCI OBIEKTU	84
4.2.2. WYPEŁNIENIE	85
WYPEŁNIENIE JEDNOLITE	86
WYPEŁNIENIE TONALNE	87
PRZEJŚCIE DWUKOLOROWE	89
PRZEJŚCIA NIESTANDARDOWE	90
WYPEŁNIENIE DESENIEM	92
WYPEŁNIENIE TEKSTURĄ	96
WYPEŁNIENIE POSTSCRIPTOWE	98
ZMIANA WYPEŁNIENIA PRZY POMOCY OKNA WŁAŚCIWOŚCI OBIEKTU	99
WYPEŁNIANIE NARZĘDZIEM INTERAKCYJNE WYPEŁNIENIE	100
INTERAKCYJNE WYPEŁNIENIE SIATKOWE	102
KOPIOWANIE WYPEŁNIEŃ MIĘDZY OBIEKTAMI	103
4.2.3. DOKER KOLOR	104
4.3. PODSTAWOWE ELEMENTY RYSUNKU	105
4.3.1. PROSTOKĄT	106
4.3.2. ELIPSA	106
4.3.3. WIELOKĄT I GWIAZDA	108
4.3.4. SPIRALA	109
4.3.5. PAPIER KRATKOWANY	110
4.3.6. TEKST	112
4.3.7. RYSUNEK ODRĘCZNY	112
4.3.8. KRZYWE BEZIERA	115
4.3.9. ŚRODKI ARTYSTYCZNE	116
WZORZEC	117

PĘDZEL	117
ROZPYLACZ	118
KALIGRAFIA	120
4.3.10. WYMIAROWANIE	120
4.3.11. ŁĄCZNIK	121
4.3.12. INTERAKCYJNY ŁĄCZNIK	121
4.4. KOLEJNOŚĆ PIONOWA.....	122
5. EDYCJA RYSUNKU.....	127
5.1. ZAZNACZANIE OBIEKTÓW.....	127
5.2. PODSTAWOWE PRZEKSZTAŁCENIA I TRANSFORMACJE	129
5.2.1. POŁOŻENIE	129
5.2.2. ZMIANA ROZMIARU	132
5.2.3. OBRACANIE	134
5.2.4. POCHYLENIE	136
5.2.5. ODBICIE LUSTRZANE	137
5.3. KOPIOWANIE I USUWANIE OBIEKTÓW.....	138
5.3.1. KOPIOWANIE ZA POMOCĄ SCHOWKA	138
5.3.2. DUPLIKOWANIE OBIEKTÓW	139
5.3.3. KLONOWANIE OBIEKTÓW	140
5.3.4. USUWANIE OBIEKTU	141
5.4. PRACA Z ELEMENTAMI POMOCNICZYMI.....	141
5.4.1. SIATKA.....	141
5.4.2. PROWADNICE	143
5.4.3. PRZYSIĄGANIE DO OBIEKTÓW	145
5.5. TWORZENIE GRUP OBIEKTÓW	145
5.5.1. GRUPOWANIE	146
5.5.2. EDYCJA POJEDYNCZEGO OBIEKTU W GRUPIE	146
5.5.3. ROZGRUPOWANIE	147
5.6. PRZEKSZTAŁCANIE W KRZYWE.....	147
5.7. PRACA Z WĘZŁAMI I KRZYWYMI.....	148
5.7.1. EDYCJA WĘZŁÓW.....	148
PRZESUWANIE WĘZŁÓW	148
DODAWANIE I USUWANIE WĘZŁÓW	150
RODZAJE WĘZŁÓW	151
WYGŁADZANIE KRZYWYCH	151
WYRÓWNYWANIE WĘZŁÓW	152
5.7.2. EDYCJA KRZYWYCH.....	153
ZAMIANA KRZYWEJ NA PROSTĄ I ODWROTNIE	153
MODYFIKACJA KRZYWYCH	154
ROZCIĄGANIE I OBRACANIE CZĘŚCI KRZYWYCH	155
5.7.3. ROZDZIELANIE I ŁĄCZENIE LINII	155
ROZDZIELANIE LINII	155
ŁĄCZENIE LINII	156
ZAMYKANIE KSZTAŁTÓW OTWARTYCH	156
NARZĘDZIE – NÓŻ.....	157
NARZĘDZIE – GUMKA.....	158
5.8. ŁĄCZENIE KILKU OBIEKTÓW W JEDEN	158
5.9. BLOKOWANIE OBIEKTÓW PRZED EDYCJĄ.....	160

6. TEKST	163
6.1. RODZAJE TEKSTU.....	163
6.2. UMIESZCZANIE TEKSTU NA RYSUNKU.....	165
6.2.1. TEKST OZDOBNY.....	165
6.2.2. TEKST AKAPITU (RAMKI TEKSTOWE).....	165
6.2.3. IMPORTOWANIE TEKSTU.....	166
6.2.4. ZAZNACZANIE TEKSTU.....	167
6.2.5. EDYCJA TEKSTU.....	168
6.3. FORMATOWANIE TEKSTU.....	170
6.3.1. CZCIONKA.....	170
TYP CZCIONKI I JEJ ROZMIAR.....	171
POCHYLENIE I WYTLUSZCZENIE.....	172
PODKREŚLENIE, NADKREŚLENIE I PRZEKREŚLENIE.....	172
KAPITALIKI I WERSALIKI.....	172
POŁOŻENIE – WYKŁADNIK I INDEKS.....	173
6.3.2. WYRÓWNIANIE POZIOME AKAPITÓW.....	173
BEZ WYRÓWNIANIA.....	174
DO LEWEJ KRAWĘDZI.....	174
DO PRAWEJ KRAWĘDZI.....	174
DO ŚRODKA.....	174
DO LEWEJ I PRAWEJ KRAWĘDZI (JUSTOWANIE).....	175
DO LEWEJ I PRAWEJ KRAWĘDZI W SPOSÓB WYMUSZONY.....	175
6.3.3. ODSTĘPY W TEKŚCIE.....	175
ODSTĘPY MIĘDZY ZNAKAMI (TZW. KERNING) I WYRAZAMI.....	175
ODSTĘPY MIĘDZY WIERZSZAMI – INTERLINIA.....	176
ODSTĘPY PRZED I ZA AKAPITEM.....	177
6.3.4. ZMIANA POŁOŻENIA POSZCZEGÓLNYCH ZNAKÓW.....	177
6.3.5. WCIECIA (MARGINESY AKAPITU).....	178
6.3.6. INICJAŁY WPUSZCZANE.....	180
6.3.7. PUNKTOWANIE AKAPITÓW (LISTY PUNKTOWANE).....	181
6.4. RAMKI TEKSTU AKAPITOWEGO.....	182
6.4.1. ŁĄCZENIE RAMEK (PRZELEWANIE TEKSTU).....	183
6.4.2. ŁAMY (SZPALTY).....	184
6.4.3. OBLEWANIE OBIEKTÓW TEKSTEM.....	185
6.5. DODATKOWE OPERACJE NA TEKŚCIE OZDOBNYM.....	186
6.5.1. DOPASOWYWANIE TEKSTU DO KRZYWEJ.....	186
6.5.2. PRZEKSZTAŁCANIE W KRZYWE.....	189
6.6. OPERACJE EDYCYJNE.....	190
6.6.1. WYSZUKIWANIE I ZASTĘPOWANIE FRAGMENTÓW TEKSTU.....	190
6.6.2. ZMIANA WIELKOŚCI LITER.....	192
6.6.3. SPRAWDZANIE PISOWNI.....	193
6.6.4. AUTOKOREKTA.....	196
6.6.5. STATYSTYKA TEKSTU.....	197
7. ZAAWANSOWANE OPERACJE W CORELDRAW!	201
7.1. WYRÓWNIANIE I ROZKŁAD.....	201
7.1.1. WYRÓWNIANIE.....	201
ROZKŁAD.....	203

7.2.	ZAAWANSOWANE ŁĄCZENIE OBIEKTÓW (KSZTAŁTOWANIE)	204
7.2.1.	SPAWANIE	205
7.2.2.	PRZYCINANIE	207
7.2.3.	CZEŚĆ WSPÓLNA	208
7.3.	EFEKTY	209
7.3.1.	PERSPEKTYWA	210
7.3.2.	OBWIEDNIA	211
7.3.3.	METAMORFOZA	214
	NADANIE EFEKTU METAMORFOZY	215
	ZMIANA KIERUNKU METAMORFOZY	216
	MODYFIKACJA IŁOŚCI I KĄTA OBROTU	
	OBIEKTÓW POŚREDNICH W METAMORFOZIE	216
	ZMIANA PRZYSPIESZENIA ELEMENTÓW POŚREDNICH	218
	WYSZUKIWANIE I ZMIANA OBIEKTÓW TWORZĄCYCH METAMORFOZĘ	220
	OSADZANIE METAMORFOZY NA KRZYWEJ	221
	ZMIANA ODWZOROWANIA WĘZŁÓW W METAMORFOZIE	223
	DZIELENIE METAMORFOZY NA CZĘŚCI	224
7.3.4.	GŁĘBIA	226
	NADAWANIE EFEKTU GŁĘBI	226
	WIELKOŚĆ GŁĘBI I PUNKT ZBIEŻNOŚCI I	227
	OBRAĆCANIE EFEKTU GŁĘBI	230
	OŚWIECENIE EFEKTU	231
	KOLORY CIENIOWANIA GŁĘBI	232
	FAZA – ŚCIECIE	233
7.3.5.	OBRYŚ	234
7.3.6.	ZNIEKSZTAŁCANIE	237
	WPYCHANIE I WYPYCHANIE	238
	POSTRZĘPIENIE	239
	WIR	241
7.3.7.	CIEN	243
7.3.8.	SOCZEWKA	247
7.3.9.	NARZĘDZIE INTERAKCYJNA PRZEźROCZYSTOŚĆ	250
7.3.10.	KOPIOWANIE EFEKTÓW	252
7.4.	KADROWANIE	252
7.5.	DOPASOWYWANIE KOLORÓW	254
7.5.1.	JASKRAWOŚĆ-KONTRAST-INTENSYWNOŚĆ	254
7.5.2.	BALANS KOLORÓW	255
7.5.3.	GAMMA	256
7.5.4.	BARWA, NASYCENIE I JASNOŚĆ	256
7.5.5.	DOPEŁNIENIE	256
7.6.	STYLE	257
7.6.1.	DOKER STYLE GRAFIKI I TEKSTU	258
7.6.2.	Tworzenie i modyfikacja stylu	259
7.6.3.	Stosowanie stylu	261
7.7.	WARSTWY	261
7.7.1.	MENADŻER WARSTW	262
7.7.2.	Tworzenie i zmiana kolejności warstw	263
7.7.3.	Przenoszenie obiektów między warstwami	264

8. MAPY BITOWE (GRAFIKA RASTROWA)	269
8.1. WSTAWIANIE MAPY BITOWEJ DO RYSUNKU	269
8.2. EDYCJA MAPY BITOWEJ	271
8.2.1. EDYCJA WĘZŁÓW – KADROWANIE	271
8.2.2. ZMIANA ROZDZIELCZOŚCI I TYPU MAPY BITOWEJ	272
8.2.3. MASKA KOLORÓW	276
8.2.4. WEKTORYZACJA MAPY BITOWEJ (TRASOWANIE)	278
8.2.5. FILTRY	279
ZIARNISTOŚĆ	280
OBRÓT W PRZESTRZENI	280
PŁASKORZEŻBA	281
ROZMYWANIE GAUSSOWSKIE	282
MASKA WYOSTRZAJĄCA	282
9. WSPÓŁPRACA Z INNYMI PROGRAMAMI	285
9.1. IMPORT RYSUNKÓW	285
9.2. EKSPORT RYSUNKÓW	286
9.2.1. EKSPORT DO MAP BITOWYCH	286
9.2.2. EKSPORT RYSUNKÓW WEKTOROWYCH	289
9.3. WYKORZYSTANIE <i>SCHOWKA</i>	290
9.4. TYPY PLIKÓW I ICH ROZSZERZENIA	291
MAPY BITOWE	291
RYSUNKI WEKTOROWE	292
ANIMACJE	292
TEKST	292
10. WYBRANE DODATKI DO PROGRAMU CORELDRAW!	295
10.1. GOTOWE RYSUNKI	295
10.1.1. SYMBOLE	295
10.1.2. CLIPARTY	297
10.1.3. TEKSTURY I ZDJĘCIA	298
10.2. TWORZENIE KODÓW PASKOWYCH (COREL BARCODE)	298
10.3. TWORZENIE WŁASNYCH TEKSTUR (COREL TEXTURE)	303
10.1.1. TWORZENIE NOWEJ TEKSTURY	303
10.1.2. ZAPISYWANIE TEKSTURY NA DYSKU	308
RENDEROWANIE TEKSTURY W OKNIE ROBOCZYM	308
ZMIANA ROZMIARU TEKSTURY	309
ZAPISYWANIE TEKSTURY POD POSTACIĄ PLIKU Z BITMAPĄ	310
ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE DEFINICJI TEKSTURY	311
10.1.3. MODYFIKACJA WYGLĄDU TEKSTURY	312
OKNO ROBOCZE TEKSTURY	312
BUDOWA TEKSTURY	313
MODYFIKACJA USTAWIEŃ OŚWIETLENIA	314
MODYFIKACJA USTAWIEŃ WARSTWY WIERZCHNIEJ	315
MODYFIKACJA GEOMETRII TEKSTURY – WARSTWA SPODNIA	316
MODYFIKACJA PARAMETRÓW MATERIAŁU TEKSTURY	
– WARSTWA WEWNĘTRZNA	319
PRACA Z KILKOMA WARSTWAMI MATERIAŁOWYMI (WEWNĘTRZNYMI)	323
INDEKS	324