



CorelDRAW[®]

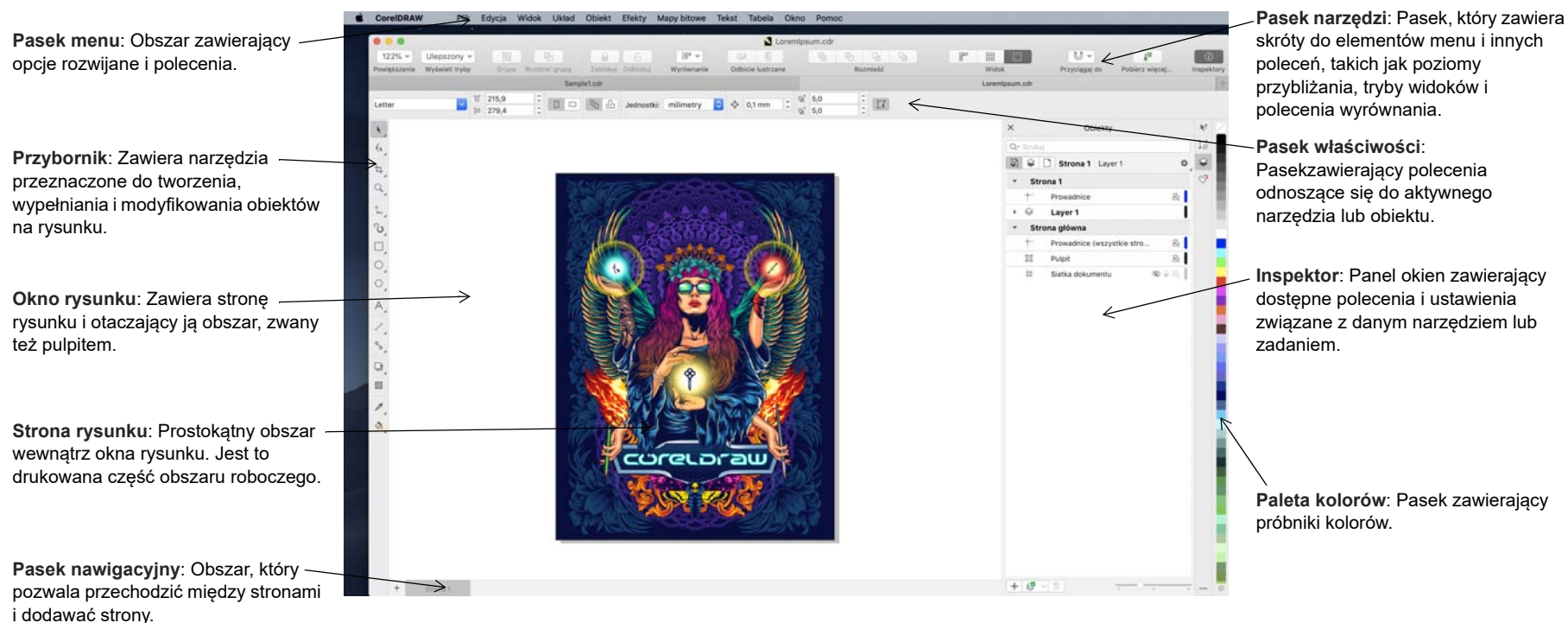
GRAPHICS SUITE 2020

Podręcznik „Szybki start”

CorelDRAW Graphics Suite 2020

Pakiet CorelDRAW® Graphics Suite 2020 zawiera w pełni zintegrowane aplikacje — CorelDRAW® 2020, Corel PHOTO-PAINT™ 2020 oraz Corel Font Manager™ 2020 — wraz z uzupełniającymi je modułami dodatkowymi do obsługi wszystkich zadań graficznych: od projektowania ilustracji wektorowych i układu strony po edycję zdjęć, przekształcanie map bitowych w rysunki wektorowe, grafiki dla sieci WWW i zarządzanie czcionkami.

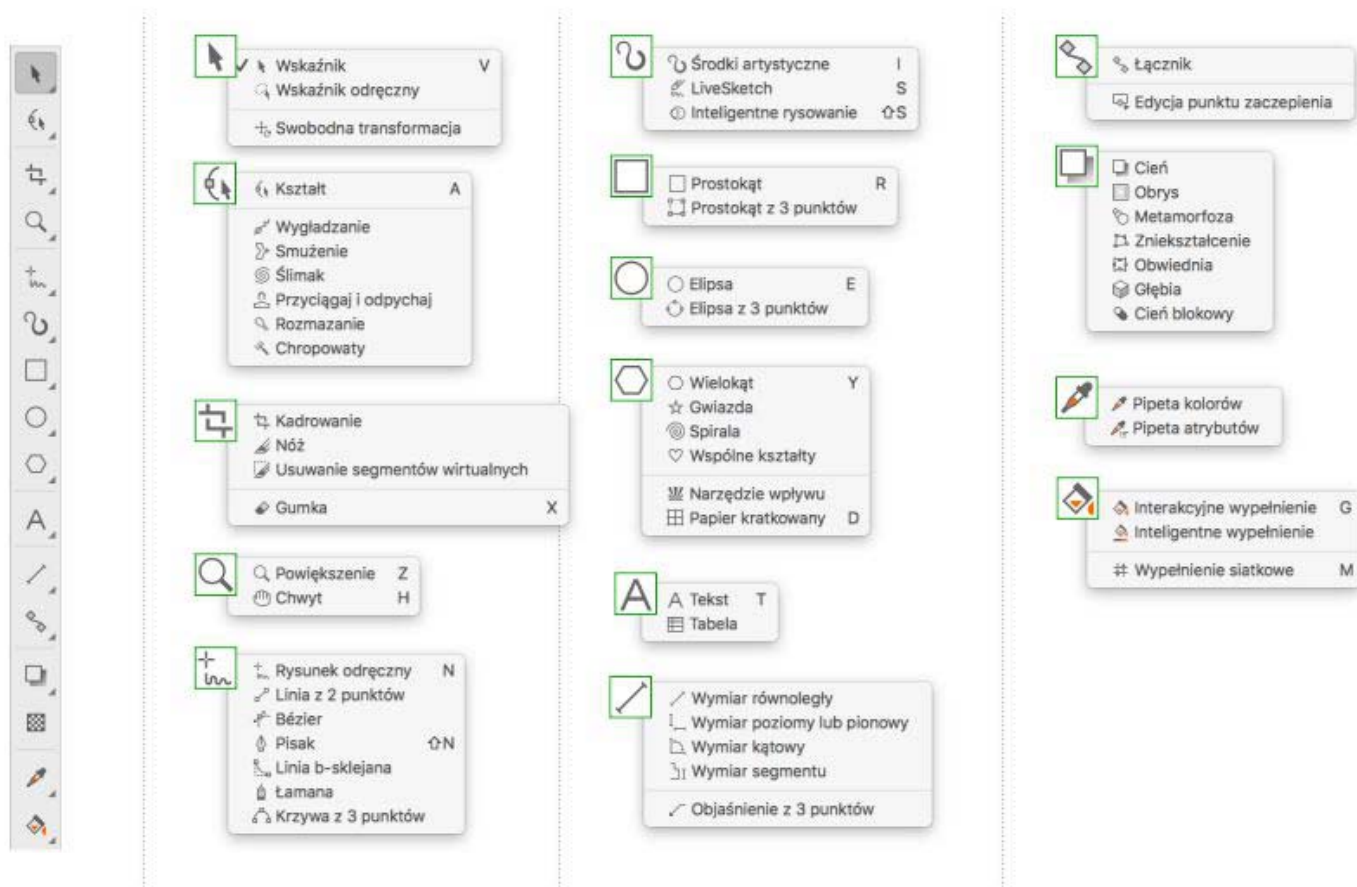
Obszar roboczy programu CorelDRAW 2020



Ekran powitalny umożliwia szybkie uruchamianie i otwieranie dokumentów, a także dostęp do filmów szkoleniowych online i innych zasobów edukacyjnych oraz inspirujących galerii oryginalnych ilustracji utworzonych przy użyciu pakietu CorelDRAW Graphics Suite. Dodatkowo, pliki odkrywania mogą pomóc w szybkim rozpoczęciu pracy zarówno z programem CorelDRAW jak i Corel PHOTO-PAINT.

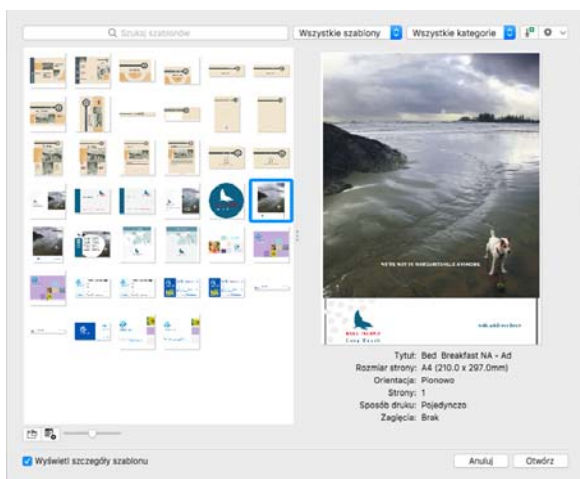
Przybornik programu CorelDRAW 2020

Wiele narzędzi w przyborniku programu CorelDRAW są zorganizowane w palety wysuwane. Aby uzyskać dostęp do tych narzędzi, kliknij małą strzałkę w prawym dolnym rogu przycisku. Na poniższej ilustracji pokazano przybornik i palety wysuwane dostępne w obszarze roboczym, ułatwiające wyszukiwanie narzędzi.



Szablony

Przy pomocy okna dialogowego Nowy z szablonu (**Plik ▶ Nowy z szablonu**), możesz przeglądać i przeszukiwać nowoczesne, świeże szablony do swoich projektów, takich jak logotypy, broszury, papeteria i inne.

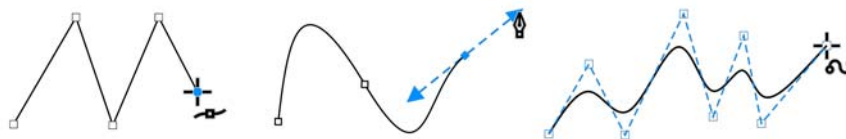


Linie

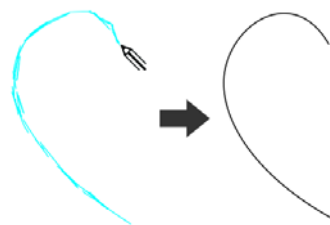
Narzędzia do rysowania dostępne na palecie wysuwanej **Krzywa** umożliwiają rysowanie linii krzywych i prostych, a także linii zawierających segmenty zarówno zakrzywione, jak i proste. Segmenty linii są połączone węzłami, które mają postać niewielkich kwadratów.

Narzędzia **Rysunek odręczny**  i **Łamana**  umożliwiają rysowanie linii odręcznych, podobnie jak przy szkicowaniu w bloku rysunkowym.

Narzędzia **Krzywe Béziera**  i **Pisak**  umożliwiają rysowanie linii segment po segmencie poprzez precyzyjne umieszczanie każdego węzła i określanie kształtu każdego zakrzywionego segmentu. Narzędzie **Linia b-sklejana**  umożliwia tworzenie gładkich krzywych o liczbie węzłów mniejszej niż w przypadku krzywych rysowanych za pomocą ścieżek odręcznych.



Narzędzie **LiveSketch™**  zapewnia prostotę i szybkość szkicowania odręcznego w połączeniu z inteligentnym dostosowaniem pociągnięć i rysunkiem wektorowym. W trakcie szkicowania program CorelDRAW analizuje pociągnięcia, koryguje je, a następnie przekształca w krzywe Béziera.

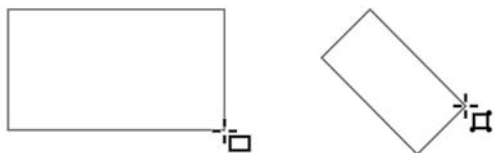


Kształty

Program CorelDRAW udostępnia szeroką gamę narzędzi do rysowania kształtów.

Prostokąty

Przeciągając ukośnie narzędzie **Prostokąt** , można narysować prostokąt lub kwadrat (w tym celu należy nacisnąć i przytrzymać klawisz **Command**). Narzędzie **Prostokąt z 3 punktów**  umożliwia szybkie rysowanie prostokątów pod kątem.



Elipsy

Aby narysować elipsę, przeciągnij ukośnie narzędzie **Elipsa** . Aby ograniczyć kształt do okręgu przytrzymaj klawisz. Narzędzie **Elipsa z 3 punktów**  umożliwia szybkie rysowanie elips pod kątem.



Aby narysować łuk lub wycinek, kliknij narzędzie **Łuk**  lub **Wycinek**  na pasku właściwości i przeciągnij je.

Kształty złożone

Za pomocą narzędzi z palety wysuwanej **Obiekt** możesz rysować wielokąty, siatki, spirale i dwa rodzaje gwiazd: dokładne i złożone. Używając paska właściwości, można zmienić liczbę boków wielokąta, narożników gwiazdy, kolumn siatki lub zwojów spirali.



Kształty wstępnie zdefiniowane

Narzędzie **Typowe kształty** z palety wysuwanej **Obiekt** pozwala też rysować kształty podstawowe, strzałki, kształty schematów blokowych, transparenty i kształty objaśnień. Aby zmodyfikować wygląd niektórych kształtów, wystarczy wybrać wzorec kształtu z paska właściwości i przeciągnąć uchwyt w kształcie rombu (glif).

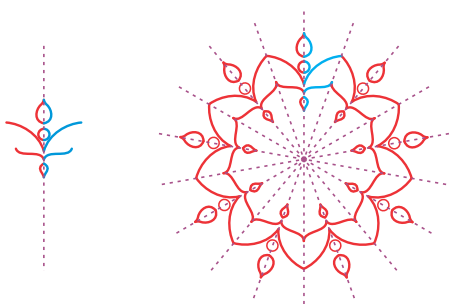


Rysunek symetryczny

Program CorelDRAW umożliwia tworzenie obiektów i projektów symetrycznych w czasie rzeczywistym. Projekty symetryczne mogą zawierać obiekty wektorowe i mapy bitowe.



Aby utworzyć projekt symetryczny, wybierz lub narysuj krzywą lub kształt, kliknij kolejno **Obiekt** ▶ **Symetria** ▶ **Utwórz nową symetrię**. Dodaj kolejne obiekty lub przeprowadź edycję obiektów zgodnie z potrzebami. Aby dodać kolejne linie symetrii, wpisz liczbę w polu **Linie odbicia** na pływającym pasku narzędzi. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▶ **Symetria** ▶ **Zakończ edycję symetrii**.



Rysunek równoległy

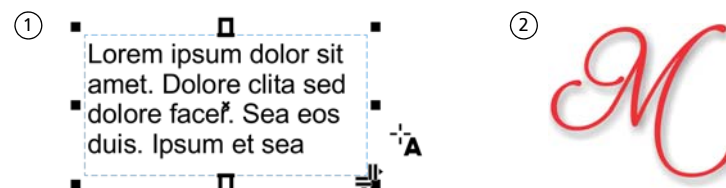
CorelDRAW umożliwia jednocześnie rysowanie wielu krzywych równoległych podczas kontroli odległości między nimi. Można także dodać linie równoległe do linii istniejącej.



Aby narysować linie równoległe, kliknij narzędzie krzywej, a następnie kliknij przycisk **Rysunek równoległy**  na pasku właściwości. Na pasku narzędzi **Rysunek równoległy** kliknij przycisk **Linie równoległe**  i rysuj w oknie rysunku.

Tekst

Do rysunków można dodawać dwa typy tekstu: tekst akapitowy (1) i tekst ozdobny (2). Można też zaimportować tekst z zewnętrznego pliku albo wkleić tekst ze schowka.



Tekstu akapitowego można użyć w większych fragmentach tekstu, wymagających zastosowania bardziej zaawansowanego formatowania. Przed dodaniem tekstu akapitowego trzeba przeciągnąć narzędziem **Tekst A**, aby utworzyć ramkę tekstową.

Aby wstawić tekst zastępczy, kliknij pustą ramkę tekstową za pomocą narzędzia **Tekst**, a następnie kliknij opcję **Tekst** ▶ **Ramka tekstu akapitowego** ▶ **Wstaw tekst zastępczy**. Tekst zastępczy ułatwia ocenę wyglądu dokumentu przed zakończeniem pracy nad jego zawartością.

Używając tekstu ozdobnego, można dodawać krótkie wiersze tekstu i stosować do nich wiele różnych efektów, takich jak cienie czy obrysy. Tekst ozdobny można dodawać do zamkniętej lub otwartej ścieżki.

Dopasowywanie tekstu do ścieżki

Aby dopasować tekst do ścieżki, zaznacz go i kliknij kolejno pozycje **Tekst** ► **Dopasuj tekst do ścieżki**. Przesuń wskaźnik nad ścieżką i użyj dynamicznego podglądu, aby ustawić tekst w odpowiednim miejscu. Następnie kliknij, aby zamocować tekst do ścieżki.



 Aby edytować tekst na ścieżce, kliknij narzędzie **Tekst**  i wskaż ścieżkę. Kiedy wskaźnik zamieni się na wskaźnik dopasowywania tekstu do ścieżki, kliknij i dodaj tekst.

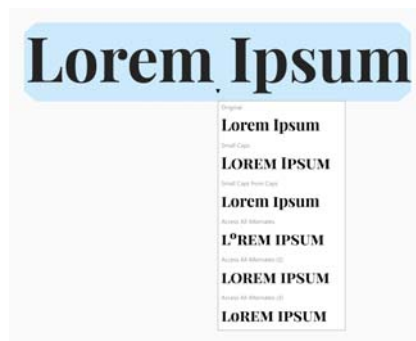


Wyszukiwanie czcionki

Pole **Lista czcionek** w programach CorelDRAW i Corel PHOTO-PAINT umożliwia łatwe przeglądanie, filtrowanie i wyszukiwanie czcionek. Można filtrować czcionki na podstawie grubości, szerokości, obsługiwanych skryptów i innych kryteriów, wyszukiwać czcionki przy użyciu słów kluczowych oraz łatwo pobierać pakiety czcionek.

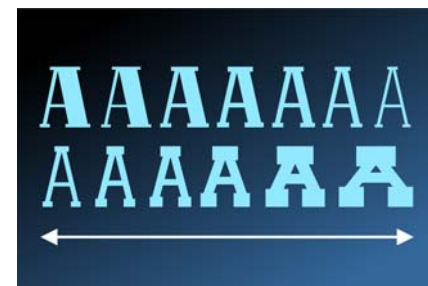
Funkcje OpenType i czcionki zmienne

Funkcje OpenType pozwalają wybierać różne wersje poszczególnych znaków (glify). Aby było to możliwe, dana czcionka i wybrane znaki muszą obsługiwać funkcje OpenType. Do funkcji OpenType należą ułamki, ligatury, liczby porządkowe, ornamenty, kapitaliki, znaki kaligraficzne itd. Czcionki OpenType bazują na standardzie Unicode, co czyni je idealnym rozwiązaniem do projektowania



na różnych platformach i obsługi wielu języków. Program CorelDRAW sugeruje też odpowiednie funkcje OpenType, które można zastosować w tekście.

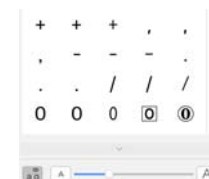
Wykorzystaj elastyczność czcionek zmiennych OpenType, które pozwalają aktywnie dokładnie dostosowywać wygląd czcionki. Czcionkę zmienną można zmieniać wzdłuż jednej lub wielu osi zmienności, takich jak szerokość, grubość i pochYLENIE, lub wzdłuż osi niestandardowych określonych przez projektanta czcionki.



 Aby dostosować właściwości czcionki zmiennej, zaznacz tekst, który używa czcionki zmiennej, za pomocą narzędzia **Tekst** . Kliknij przycisk **Czcionki zmienne**  na pasku właściwości i dostosuj dostępne właściwości czcionki.

Inspektor Glify

Inspektor **Glify** (**Tekst** ► **Glify**) przedstawia wszystkie symbole i glify powiązane z wybranym fontem, ułatwiając wyszukiwanie i wstawienie znaków do Twoich dokumentów.

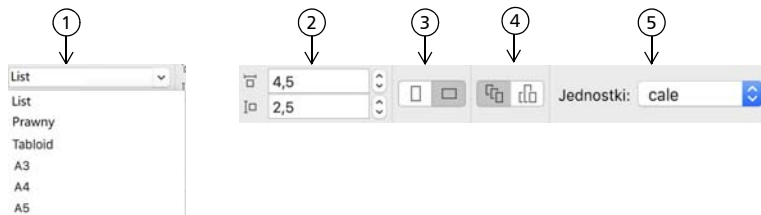


Układ strony

Pasek właściwości Strona pozwala dostosowywać ustawienia strony, takie jak rozmiar strony, jej wymiary, orientacja (pozioma lub pionowa), jednostki miary, odległość podsuwania i odległość duplikowania.

Aby przejść do paska właściwości Strona, kliknij narzędzie **Wskaźnik** , a następnie kliknij puste miejsce w oknie rysunku.

Aby otworzyć menu kontekstowe umożliwiające zmianę nazwy, usunięcie lub zduplikowanie bieżącej strony albo wstawianie nowych stron, kartę strony na pasku nawigacyjnym.



- 1) Wybierz gotowy rozmiar strony z listy **Rozmiar strony** na pasku właściwości.
- 2) Określ niestandardową szerokość i wysokość strony w polach **Wymiary strony**.
- 3) Wybierz orientację strony: **poziomą** lub **pionową**.
- 4) Aby zastosować rozmiar strony tylko do bieżącej strony, kliknij przycisk **Bieżąca strona**.
- 5) Wybierz jednostkę miary z listy **Jednostki**.

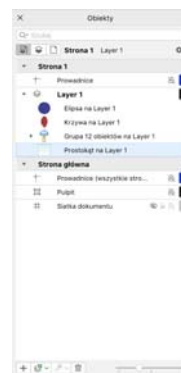
Aby wstawić numery stron, kliknij kolejno pozycje **Układ** ► **Ustawienia numerów stron** i wybierz odpowiednie ustawienia.

Narzędzia układu strony

Możesz wyświetlać linijki, siatki i prowadnice strony ułatwiające organizację obiektów i umieszczanie ich dokładnie w odpowiednim miejscu.

Aby wyświetlić lub ukryć siatki, prowadnice i linijki, kliknij menu **Widok** i wybierz elementy, które mają być wyświetlane.

Warstwy

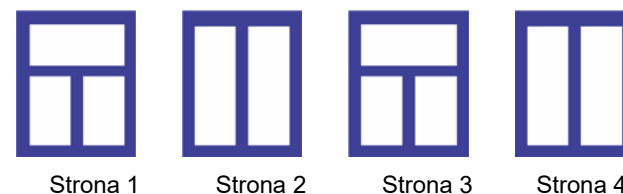


Cała zawartość jest umieszczana na warstwach. Zawartość stosowana w przypadku określonej strony jest umieszczana na warstwie lokalnej. Zawartość stosowana w przypadku wszystkich stron dokumentu jest umieszczana na warstwie globalnej, zwanej główną. Warstwy główne są przechowywane na stronie wirtualnej, zwanej Stroną główną.



Warstwy główne

Dzięki możliwości wyboru warstw głównych obejmujących strony parzyste, nieparzyste i wszystkie, łatwo tworzyć projekty określonych stron w dokumentach zawierających wiele stron, np. broszur 16- lub 32-stronicowych. Można na przykład ustawić inne nagłówki lub stopki na stronach o numerach parzystych i nieparzystych.



Skala rysunku

Można wybrać wzorzec skali lub skalę niestandardową, według której odległości na rysunku będą proporcjonalne do odległości rzeczywistych. Można na przykład określić, że jeden cal na rysunku będzie odpowiadał jednemu metrowi w rzeczywistości.

Aby określić skalę rysunku, dwukrotnie kliknij linijkę — pojawi się okno dialogowe **Preferencje**. Kliknij polecenie **Edytuj skalę** i wybierz wzorec skali lub skalę niestandardową. Jeżeli linijki nie są wyświetlane, kliknij **Wyświetl ▶ Linijki**.

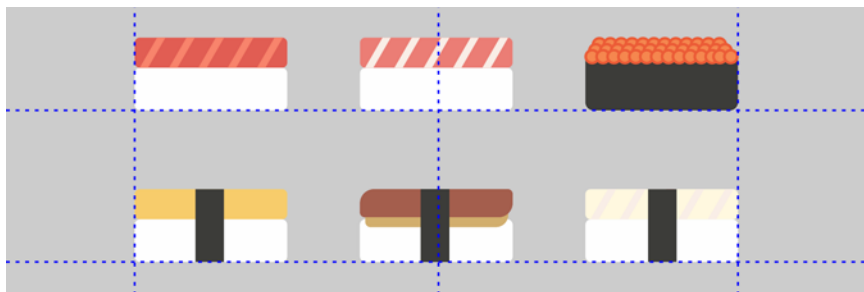
Siatka i siatka bazowa

Siatka to szereg przecinających się linii przerywanych lub kropek, które ułatwiają precyzyjne rozmieszczanie i umieszczanie obiektów w oknie rysunku. Siatka bazowa składa się z linii przypominających arkusz papieru w linie i pomaga w wyrównywaniu linii bazowych tekstu.

Aby ustawić siatkę i siatkę bazową, kliknij **Układ ▶ Układ strony** i wybierz **Siatka** w lewym panelu okna dialogowego.

Prowadnice

Prowadnice to linie, które można umieścić w dowolnym miejscu okna rysunku w celu łatwiejszego rozmieszczania obiektów. Prowadnice można zaznaczać, przenosić, obracać, blokować lub usuwać. Można też zmieniać ich kolor lub wzorec linii przerywanej.



Aby dodać prowadnicę, przeciągnij wskaźnik myszy z linijki pionowej lub poziomej do okna rysunku lub kliknij **Układ ▶ Układ strony** i wybierz **Prowadnice** w lewym panelu okna dialogowego.

Przyciąganie

Przesuwane lub rysowane obiekty można przyciągać do innych obiektów na rysunku, do elementów na stronie (np. do środka strony), do siatki dokumentu, siatki pikseli, siatki bazowej lub prowadnic. Obiekt przesunięty w pobliże punktu przyciągania zostaje przy nim zablokowany.

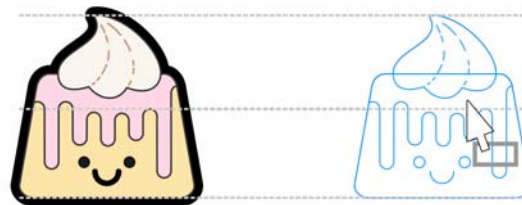
Aby włączyć lub wyłączyć przyciąganie, kliknij pozycję **Przyciągaj do** na standardowym pasku narzędzi i włącz lub wyłącz przyciąganie do odpowiednich elementów strony.

Aby tymczasowo wyłączyć wszystkie wybrane opcje przyciągania, kliknij **Widok ▶ Przyciąganie wyłączone**. Aby przywrócić wybrane opcje przyciągania, należy ponownie kliknąć **Widok ▶ Przyciąganie wyłączone**.

Prowadnice wyrównania

Prowadnice wyrównania ułatwiają szybsze umieszczanie obiektów. Te tymczasowe prowadnice są wyświetlane podczas tworzenia, zmieniania rozmiaru lub przesuwania obiektów względem środków innych obiektów w pobliżu.

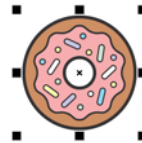
Aby wyświetlić prowadnice wyrównania, kliknij kolejno pozycje **Widok ▶ Prowadnice wyrównania**. Aby zmodyfikować ustawienia przewodnika wyrównywania, kliknij **Okno ▶ Inspektory ▶ Prowadnice w czasie rzeczywistym** i wybierz żądane opcje.



Praca z obiektami

Praca z obiektami stanowi zasadniczą część tworzenia rysunków.

- 🐼 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia **Wskaźnik** , aby aktywować uchwyty zaznaczenia. Aby zmieniać wymiary obiektu z zachowaniem proporcji, przeciągnij uchwyt narożny. Aby zmieniać wymiary obiektu bez zachowania proporcji, przeciągnij uchwyt środkowy.



- 🐼 Aby zaznaczyć wiele obiektów, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Shift** i kliknij każdy obiekt.

- 🐼 Aby przesunąć zaznaczony obiekt, wskaż jego środek i przeciągnij obiekt w nowe położenie.

- 🐼 Aby aktywować uchwyty obrotu, kliknij obiekt dwukrotnie. Aby obrócić obiekt w lewo lub w prawo, przeciągnij uchwyt narożny. Aby interaktywnie pochylić obiekt, przeciągnij uchwyt środkowy. Aby ustawić środek względny obiektu, przeciągnij jego środek.



Jeśli zgrupujesz co najmniej dwa obiekty, są one traktowane jako jedna całość. Grupowanie pozwala zastosować to samo formatowanie do wszystkich obiektów w grupie.

- 🐼 Aby zgrupować zaznaczone obiekty lub rozłączyć ich grupę, kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▶ **Grupuj** i wybierz odpowiednią opcję.

Obiekty są ułożone na rysunku jeden nad drugim, zwykle w kolejności ich tworzenia lub importowania.

- 🐼 Aby zmienić kolejność zaznaczonych obiektów, kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▶ **Kolejność** i wybierz odpowiednią opcję z menu.



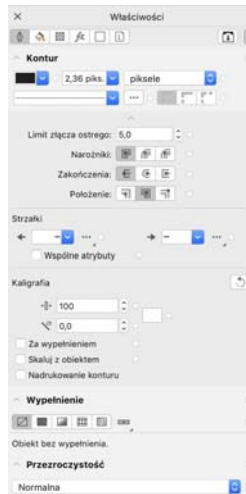
Przesuń na wierzch strony	^⌘⌘
Przesuń na spód strony	^⌘⌘[
Przesuń na wierzch warstwy	⌘⌘
Przesuń na spód warstwy	⌘⌘[
Przesuń wyżej	⌘⌘
Przesuń niżej	⌘⌘[
Przed...	
Za...	
Odwróć kolejność	

- 🐼 Aby usunąć niepożądane części obiektów map bitowych i wektorowych, użyj narzędzia **Gumka** . Jeśli chcesz usunąć tylko część określonego obiektu, musisz go zaznaczyć. Jeśli nie zaznaczono żadnego obiektu, narzędzie **Gumka** usuwa wszystkie części rysunku, po których przeciągniesz.

Inspektor Właściwości

Inspektor **Właściwości** (**Okno** ▶ **Inspektory** ▶ **Właściwości**) przedstawia zależne od obiektu opcje i właściwości formatowania.

Jeżeli, przykładowo, utworzysz prostokąt, w inspektorze **Właściwości** zostaną automatycznie wyświetlone opcje formatowania konturu, wypełnienia i przezroczystości, jak również właściwości prostokąta. Po utworzeniu ramki tekstowej w inspektorze zostaną natychmiast wyświetlone opcje formatowania znaków, akapitów i ramki, a także właściwości ramki tekstowej.

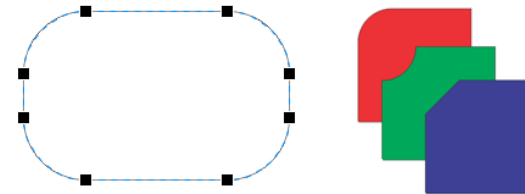


Kształtowanie obiektów

Używając narzędzia **Kształt** , można zmieniać kształt obiektu. Różne typy obiektów można kształtować na różne sposoby.

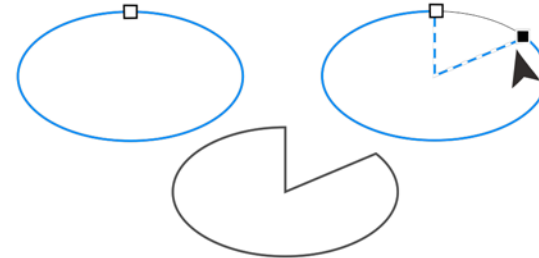
Prostokąty

Aby zaokrąglić wszystkie rogi prostokąta, przeciągnij dowolny z jego narożników za pomocą narzędzia **Kształt** . Po kliknięciu narzędzia **Prostokąt**  można też użyć paska właściwości, aby utworzyć narożniki zaokrąglone, wyżłobione lub ścięte.



Elipsy

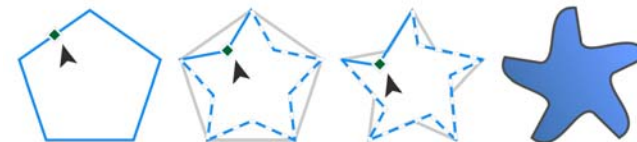
Aby utworzyć wycinek z elipsy, przeciągnij węzeł elipsy za pomocą narzędzia **Kształt** , tak aby wskaźnik znajdował się wewnątrz elipsy.



Aby utworzyć łuk z elipsy, przeciągnij węzeł, tak aby wskaźnik znajdował się na zewnątrz elipsy.

Wielokąty i gwiazdy

Aby zmienić kształt wielokąta lub gwiazdy, kliknij narzędzie **Kształt**  i przeciągnij węzeł w żądanym kierunku. Aby przekształcić wielokąt w gwiazdę, przeciągnij węzeł w stronę środka.

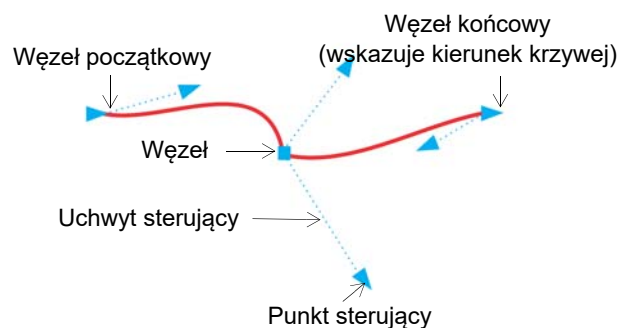


Przekształcanie obiektów w krzywe

Aby móc edytować pojedyncze węzły, obiekty utworzone za pomocą narzędzi kształtowania, takich jak **Prostokąt**  i **Elipsa** , musisz najpierw przekształcić w krzywe (**Obiekt** ► **Przekształć w krzywe**). Jedynym wyjątkiem od tej zasady są obiekty utworzone przy użyciu narzędzia **Wielokąt** .

Kształtowanie linii i krzywych

Obiekty złożone z linii i krzywych można kształtować, manipulując ich węzłami i segmentami za pomocą narzędzia **Kształt** , a także dodając i usuwając węzły.



 Aby dodać węzeł, kliknij ścieżkę dwukrotnie. Możesz też kliknąć ścieżkę, a potem przycisk **Dodaj węzły** na pasku właściwości.

 Aby usunąć węzeł, kliknij go dwukrotnie. Możesz też zaznaczyć węzeł, a potem przycisk **Usuń węzły** na pasku właściwości.

 Aby zmniejszyć liczbę węzłów, zaznacz je markizą za pomocą narzędzia **Kształt**  i kliknij przycisk **Redukcja węzłów** na pasku właściwości.

Wypełnienia i kontury

Do wypełniania wnętr obiektów lub innych zamkniętych obszarów możesz stosować różne wypełnienia, a także zmieniać kolor konturów obiektu.

Typy wypełnień

Obiektom można nadawać wypełnienia jednolite, tonalne, wypełnienia deseniem lub teksturą, a także wypełnienia postscriptowe i siatkowe. W wypełnieniach tonalnych występuje płynne przejście między co najmniej dwoma kolorami.



Obiekty można też wypełniać grafiką wektorową (wypełnienia deseniem wektorowym) lub mapą bitową (wypełnienia deseniem mapy bitowej).

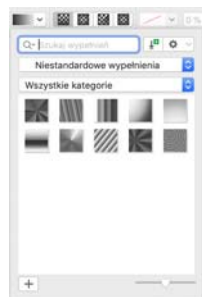


Wypełnienia teksturą pozwalają imitować wygląd naturalnych materiałów, takich jak woda, chmury czy kamień. Wypełnienia postscriptowe to złożone wypełnienia teksturą, utworzone w języku PostScript.



Wypełnienia siatkowe pozwalają tworzyć płynne przejścia kolorów, nadające obiektom wrażenie objętości i realistyczne efekty trójwymiarowe.

- Aby zastosować wypełnienie do zaznaczonego obiektu kliknij narzędzie **Wypełnienie interaktywne**, wybierz rodzaj wypełnienia, jakie chcesz zastosować, otwórz wybierak Wypełnij i kliknij **dwukrotnie wypełnienie**. Aby zastosować wypełnienie siatkowe, użyj narzędzia **Wypełnienie siatkowe** .



Wybieranie kolorów

Paleta kolorów to kolekcja próbników kolorów. Używając domyślnej palety kolorów, można wybierać zarówno kolory wypełnienia, jak i konturu. Wybrane kolory wypełnienia i konturu są wyświetlane w próbnikach kolorów na pasku stanu.



- Aby wypełnić obiekt kolorem jednolitym, kliknij próbnik koloru na palecie kolorów lub przeciągnij kolor do obiektu.
- Aby zmienić kolor konturu, kliknij próbnik koloru na palecie kolorów jednocześnie przytrzymując klawisz Ctrl, lub przeciągnij kolor do konturu obiektu.
- Aby wybrać spośród różnych odcieni koloru, kliknij próbnik koloru i przytrzymaj wciśnięty przycisk myszy.

Style i harmonie kolorów

Inspektor **Style kolorów** pozwala dodawać kolory użyte w dokumencie jako style kolorów. Aby utworzyć styl kolorów z obiektu, po prostu przeciągnij obiekt na inspektor **Style kolorów**. Każde zaktualizowanie stylu koloru powoduje również aktualizację wszystkich obiektów, w których jest on używany. Harmonia kolorów to grupa pasujących do siebie stylów kolorów, które połączono ze sobą, aby utworzyć schemat kolorów. Do harmonii kolorów można zastosować



określone reguły, aby zmienić wszystkie kolory i tworzyć różne schematy kolorów.

Narzędzie Pipeta

Podczas próbkowania koloru za pomocą narzędzia **Pipeta**  automatycznie przełącza się ono w tryb Zastosuj kolor, a próbkowany kolor można zastosować od razu.

Narzędzie Pipeta jest też dogodnie umieszczone w różnych oknach dialogowych koloru, dzięki czemu można próbować i dopasowywać kolory z dokumentu bez konieczności zamykania okna dialogowego.

Więcej palet kolorów

Inspektor **Palety** (**Okno** ▶ **Inspektory** ▶ **Palety**) ułatwia tworzenie, organizowanie oraz wyświetlanie lub ukrywanie domyślnych i niestandardowych palet kolorów. Można tworzyć palety RGB przeznaczone do wykorzystania na stronach WWW, palety CMYK przeznaczone do druku, a także dodawać palety kolorów opracowane przez podmioty zewnętrzne. Inspektor **Palety** zawiera profile PANTONE® takie jak system PANTONE® Goe™ oraz paletę Fashion+Home.

Zarządzanie kolorami

Zarządzanie kolorami zapewnia wierniejsze przedstawienie kolorów, gdy dokument jest oglądany, modyfikowany, współdzielony, eksportowany do innego formatu lub drukowany. Do ustawiania profili kolorów, zasad zarządzania kolorami i odwzorowania kolorów można wykorzystywać domyślne albo dotyczące danego dokumentu ustawienia zarządzania kolorami. Ustawienia dotyczące danego dokumentu mają podczas pracy z tym plikiem pierwszeństwo przed ustawieniami domyślnymi aplikacji.

 Aby uzyskać dostęp do domyślnych lub specyficznych dla dokumentu ustawień zarządzania kolorem, kliknij menu **CoreIDRAW** ▶ **Preferencje** ▶ **Zarządzanie kolorami**.

Efekty

Stwórz złudzenie trójwymiarowej głębi, dodając do obiektów efekty obrysu, perspektywy, głębi, fazy, cienia lub cienia blokowego. Zwiększ wrażenie swoich projektów, dodając efekty wrażeniowe lub zmień je w mozaiki. Wykorzystaj nieniszczące efekty do map bitowych, celem poprawienia wyglądu obiektów bez ich trwałego modyfikowania.

Obrys

Do obiektu można dodać obrys, tworząc szereg koncentrycznych linii biegnących w stronę środka obiektu lub na zewnątrz od niego.



 Aby zastosować obrys, zaznacz obiekt i kliknij narzędzie **Obrys** . Przeciągnij uchwyt początkowy do środka, aby utworzyć obrys wewnątrz obiektu, albo od środka na zewnątrz, aby utworzyć obrys zewnętrzny.

Cień i cień wewnętrzny

Cienie i cienie wewnętrzne symulują światło padające na obiekty, dodając głębię 3D dla bardziej realistycznego wyglądu. Cienie pojawiają się za lub pod obiektami, a cienie wewnętrzne wewnątrz obiektów. Możesz dostosować atrybuty cienia, takie jak kolor, krycie, przesunięcie i wtapianie.



Aby zastosować cień, wybierz obiekt, kliknij narzędzie **Cień** , a na pasku właściwości kliknij narzędzie **Cień** . Przeciągnij ze środka obiektu, aby uzyskać płaski cień lub z krawędzi obiektu, aby uzyskać cień z perspektywą. Zdefiniuj dowolne atrybuty na pasku właściwości.

Aby zastosować cień wewnętrzny, wybierz obiekt, kliknij narzędzie **Cień** , a na pasku właściwości kliknij narzędzie **Cień wewnętrzny** . Przeciągaj ze środka obiektu, dopóki cień wewnętrzny nie osiągnie właściwego rozmiaru.

Możesz zastosować gotowe cienie i cienie wewnętrzne z paska właściwości.

Cień blokowy

W przeciwieństwie do cieni standardowych i głębi cienie blokowe składają się z prostych linii, przez co idealnie nadają się do sitodruku i robienia znaków. Można dostosowywać głębokość i kierunek, a także kolor cienia blokowego. Cień blokowy może zawierać otwory, lecz można je usunąć w celu utworzenia jednolitego obiektu złożonego z krzywych.



Aby zastosować cień blokowy, kliknij narzędzie **Cień blokowy** , kliknij obiekt, a następnie przeciągnij go w odpowiednim kierunku, aż zostanie utworzony cień blokowy o odpowiednich rozmiarach.

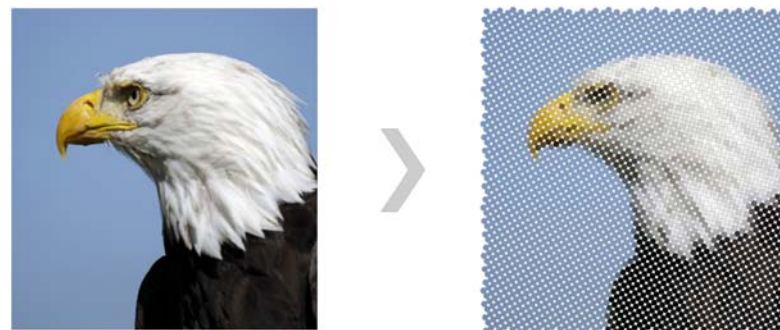
Efekt fazy

Efekt fazy (**Efekty** ► **Faza**) dodaje do obiektu graficznego lub tekstowego trójwymiarową głębię, sprawiając, że krawędzie obiektu wyglądają jak pochylone. W efektach fazy można stosować zarówno kolory dodatkowe, jak i kolory rozbarwiane (CMYK), można je więc z powodzeniem zastosować w pracach przeznaczonych do druku.



Mozaika

Efekt **Pointillizer** (**Efekty** ► **Pointillizer**) umożliwia tworzenie wysokiej jakości mozaik wektorowych z dowolnej liczby wybranych obiektów wektorowych lub map bitowych. Od precyzyjnych wzorów rastrowych po efekty artystyczne przypominające dzieła puentylistów, ten efekt zapewnia narzędzia umożliwiające tworzenie efektownych projektów.



Efekty map bitowych

Nieniszczące efekty do map bitowych oparte na pikselach można stosować zarówno do obiektów wektorowych, jak i map bitowych. Efekty map bitowych są wymienione w górnej części menu **Efekty** programu CorelDRAW. Użyj karty **FX** w inspektorze **Właściwości** (Okna ► **Inspektory** ► **Właściwości**), aby wyświetlić, ukryć lub edytować efekty oraz stosować dodatkowe efekty i wiele więcej.



Kody QR

Popularne w reklamach i na opakowaniach produktów kody QR (ang. Quick Response — dosł. szybka odpowiedź, szybka reakcja) zapewniają użytkownikom smartfonów szybki dostęp do stron internetowych danej marki, zawierających np. dodatkowe informacje o produkcie. Można określić informacje zapisywane w kodzie QR, takie jak adres URL, adres e-mail, numer telefonu, wiadomość SMS, dane kontaktowe, zdarzenie kalendarza lub geolokalizacja.



Aby wstawić kod QR, kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ► **Wstaw** ► **kod QR**. W obszarze **Kod QR** w inspektorze **Właściwości** po czym wybierz opcję z listy **Typ kodu QR**.

Umieszczanie plików

Program CorelDRAW pozwala umieszczać pliki (**Plik** ► **Umieść** lub **Command + I**) utworzone w innych aplikacjach i wykorzystywać je w projektach. Można na przykład umieścić plik w formacie Portable Document Format (PDF), JPEG lub Adobe® Illustrator® (AI). Typy plików można sortować według daty, rozszerzenia, nazwy lub opisu.

Plik można umieścić jako obiekt w aktywnym oknie aplikacji. Przy lub umieszczeniu można również zmienić rozmiar pliku i wyśrodkować jego układ.

Widok Piksele



Widok Piksele wyświetla pikselową interpretację rysunku, umożliwiającą powiększanie obszaru obiektu i dokładniejsze wyrównanie obiektów. Pozwala się też dokładniej zorientować, jak dany projekt będzie wyglądał w Internecie.

Aby włączyć ten widok, kliknij kolejno pozycje **Widok** ► **Piksele**. Z listy **Poziomy powiększenia** na pasku właściwości wybierz pozycję **800%**.

Współpraca

Używanie CorelDRAW w połączeniu z programem [CorelDRAW.app](#) umożliwia współpracę przy projektowaniu projektów z innymi

użytkownikami na dowolnym urządzeniu. Inspektor **Komentarze** (**Okna** ► **Inspektory** ► **Komentarze**) w programie CorelDRAW pozwala wyświetlić dowolny dodany do dokumentu komentarz z kontekstem i odwołać się do niego oraz zapewnia informacje zwrotne z kontekstem. Można oznaczyć dokument za pomocą ikon notatek, strzałek, prostokątów, elips, linii i dowolnych kształtów, a także dodać komentarze związane z oznaczeniami.

Dodatkowo narzędzie **Tekst wspólny**  może pomóc w zaangażowaniu współpracowników i klientów we wspólne tworzenie i edytowanie tekstu.



Edytowanie zdjęć

Pakiet CorelDRAW Graphics Suite oferuje wiele funkcji pozwalających na skuteczną i wydajną edycję zdjęć oraz innych map bitowych. Niektóre z tych funkcji są dostępne tylko w programie Corel PHOTO-PAINT.

Pliki aparatu RAW

Podczas lub umieszczania plików RAW z aparatu fotograficznego można wyświetlić informacje o właściwościach pliku i ustawieniach aparatu, dostosować kolor i odcień zdjęcia oraz poprawić jego jakość. Możesz także pobrać bezpłatnie aplikację Corel® AfterShot™ 3 HDR z programu

CorelDRAW i Corel PHOTO-PAINT, aby łatwo korygować i upiększać zdjęcia w formacie RAW lub JPEG, a także stosować korekty jednocześnie do jednego lub tysięcy zdjęć dzięki narzędziom przetwarzania wsadowego. Dodatkowo program umożliwia także tworzenie obrazków HDR (High Dynamic Range) w module HDR dołączonym do programu AfterShot 3 HDR.

Usuwanie ze zdjęć niepotrzebnych obszarów i niedoskonałości

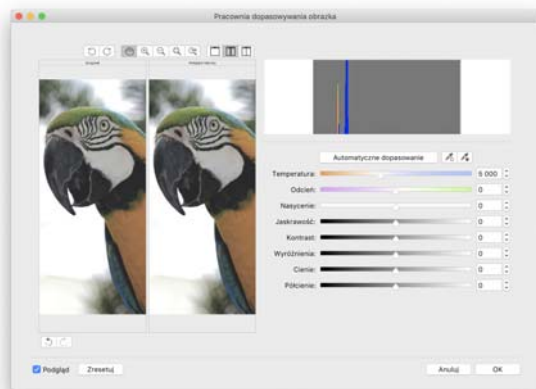
Pracownia wycinków w programie Corel PHOTO-PAINT (**Obrazek** ► **Pracownia wycinków**) pozwala wycinać obszary obrazka z otaczającego je tła. Funkcja ta umożliwia izolowanie obszarów obrazka i zachowanie szczegółów krawędzi, takich jak krawędzie włosowe lub rozmyte.

Narzędzie **Klonowanie korygujące**  pozwala na dyskretne usuwanie z obrazka niepotrzebnych obszarów i niedoskonałości poprzez malowanie przy użyciu pobranej tekstury i dopasowanie jej do retuszowanego obszaru.



Pracownia dopasowywania obrazka

Pracownia dopasowywania obrazka składa się z logicznie zorganizowanych automatycznych i ręcznych elementów sterujących służących do poprawiania obrazka, poczynając od jego prawego górnego rogu. Wysoce wskazane jest wykadrowanie lub wyretuszowanie obrazka jeszcze przed rozpoczęciem korekty kolorów i tonów.



 Aby otworzyć Pracownię dopasowywania obrazka, kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▶ **Dostosuj** ▶ **Pracownia dopasowywania obrazka** (CorelDRAW) lub **Dostosuj** ▶ **Pracownia dopasowywania obrazka** (Corel PHOTO-PAINT).

Efekty specjalne

Efekty fotograficzne, takie jak Rozmycie typu bokeh, Koloryzacja, Tonowanie sepią i Wehikuł czasu, pozwalają odtworzyć stosowane dawniej style fotograficzne i nadać obrazkom niepowtarzalny charakter. Można dokonywać transformacji obrazów, aby symulować rysunki, obrazy, podmalówki lub sztukę abstrakcyjną. Efekty specjalne dostępne są w menu **Efekty** w programie CorelDRAW lub w programie Corel PHOTO-PAINT.



Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia stosowanie efektów niszczących i nieniszczących obrazu. Po zastosowaniu efektu niszczącego zmiany będą trwałe. Zastosowanie efektu nieniszczącego nie wpływa na pierwotny obraz, co umożliwia edycję, usunięcie, wyświetlenie lub ukrycie efektów i powrót do oryginalnego obiektu lub obrazu w dowolnym momencie.

 Aby zastosować efekt niszczący, użyj menu **Efekty**.

Aby dodać efekt nieniszczący, użyj inspektora **Efekty** (**Okno** ▶ **Inspektory** ▶ **Efekty**) lub przycisku **Dodaj efekt**  w inspektorze **Obiekty** (**Okno** ▶ **Inspektory** ▶ **Obiekty**).

Inspektor Obiekty

Inspektor **Obiekty** w Corel PHOTO-PAINT (**Okno** ▶ **Inspektory** ▶ **Obiekty**) umożliwia wyświetlanie i zarządzanie obiektami w Twoim obrazie. Umożliwia na przykład ukrywanie, wyświetlanie i zmienianie nazwy lub kolejności ułożenia obiektów. Pozwala też wybrać tryb skalania, decydujący o sposobie przejścia obiektu w obiekty, które znajdują się pod nim.

Rozmiar i rozdzielczość obrazu

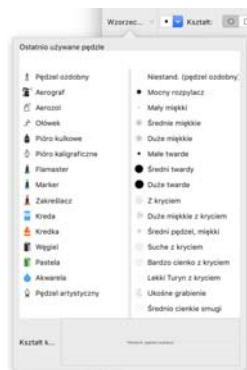
Rozmiar i rozdzielczość obrazu mają wpływ na jakość wydruku. Okno dialogowe **Zmiana rozmiaru/rozdzielczości** (**Obraz** ▶ **Zmiana rozmiaru/rozdzielczości**) umożliwia wybór wymiarów i rozdzielczości zgodnych z przeznaczeniem kompozycji. Oparte na SI opcje zwiększania rozdzielczości, takie jak Ilustracja lub Fotorealistyczne, pomagają powiększać obrazy bez utraty szczegółów, a także zapewniają lepsze skalowanie w górę obrazu i trasowanie map bitowych. Używając modeli przyswojonych maszynowo, dodatki zachowują czyste krawędzie, ostrość i dokładność szczegółów w plikach skalowanych w górę.



Selektor Pędzel

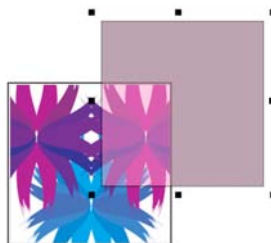
Selektor **Pędzel** w programie Corel PHOTO-PAINT zawiera wszystkie kategorie i typy pędzli, ułatwia więc ich wyszukiwanie. W selektorze **Pędzel**, dostępnym na paskach właściwości narzędzi

Malowanie , **Efekt** i **Klonowanie** , dostępne są podglądy końcówek i pociągnięć pędzli oraz zapisane ustawienia pięciu ostatnio używanych pędzli.



Przezroczystość

Przezroczystość obiektu można zmienić, aby odkryć elementy obrazu znajdujące się pod spodem. Obiektom można nadać przezroczystość jednolitą lub tonalną, a także przezroczystość tekstury lub desena mapy bitowej.



Aby zastosować przezroczystość w programie Corel PHOTO-PAINT, kliknij narzędzie **Przezroczystość obiektu** i użyj elementów sterujących na pasku właściwości. Możesz też użyć elementu sterującego **Krycie** w inspektorze **Obiekty**.

Aby zastosować przezroczystość w programie CorelDRAW, kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ► **Właściwości** i użyj elementów sterujących w obszarze **Przezroczystość** w inspektorze **Właściwości**.

Trasowanie map bitowych

Używając polecenia Szybkie trasowanie, można przeprowadzić trasowanie mapy bitowej i przekonwertowanie jej na grafikę wektorową w jednym kroku. Można też użyć elementów sterujących w programie PowerTRACE, aby wyświetlić podgląd trasowania i dostosować jego rezultaty. Funkcje wspomagane przez SI, dostępne na stronie Dopasowania w programie Corel PowerTRACE, zapewniają najlepsze wyniki trasowania między mapą bitową a wektorem. Możesz korzystać z najnowocześniejszych opcji optymalizacji obrazu, które pomagają poprawić jakość trasowanej mapy bitowej.

Aby przeprowadzić trasowanie mapy bitowej, zaznacz ją w programie CorelDRAW i kliknij polecenie **Trasuj mapę bitową** na pasku właściwości. Następnie wybierz metodę trasowania.

Eksportuj pliki

Obrazy można eksportować (**Plik** ► **Eksportuj** lub **Command + E**) i zapisywać w wielu różnych formatach wykorzystywanych w innych aplikacjach. Można na przykład wyeksportować plik do formatu Adobe Illustrator (AI), PDF lub JPG. Ponieważ niektóre formaty plików nie

obsługują wszystkich funkcji pliku programu CorelDRAW (CDR), warto zapisać oryginalny plik przed wyeksportowaniem go.

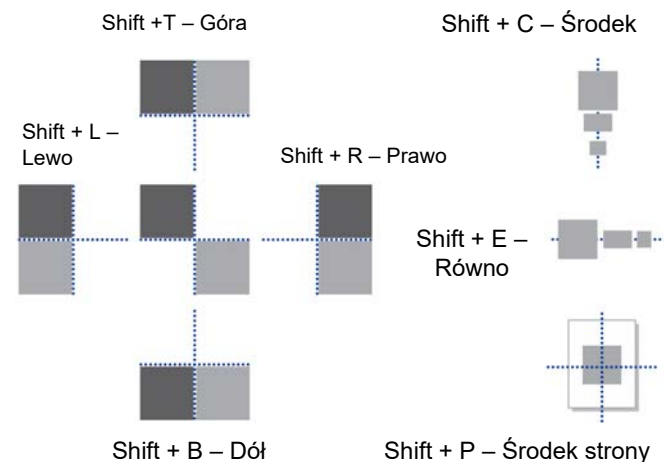
Okno dialogowe **Eksport dla Internetu** (Plik ► Eksport dla Internetu) zawiera elementy sterujące dotyczące eksportu i umożliwia wyświetlenie podglądu efektów zastosowania różnych ustawień filtrowania przed eksportem pliku. Pozwala też określić przezroczystość obiektów i kolory otoczki wygładzanych krawędzi oraz wyświetlać podgląd tych zmian na bieżąco.

Możesz także wyeksportować projekty do obrazów map bitowych odpowiednich dla serwisu WordPress, a następnie przesłać je do swojego konta WordPress (Plik ► Eksport do ► WordPress).

Skróty klawiaturowe

Aby pobrać listę skrótów klawiaturowych, odwiedź stronę product.corel.com.

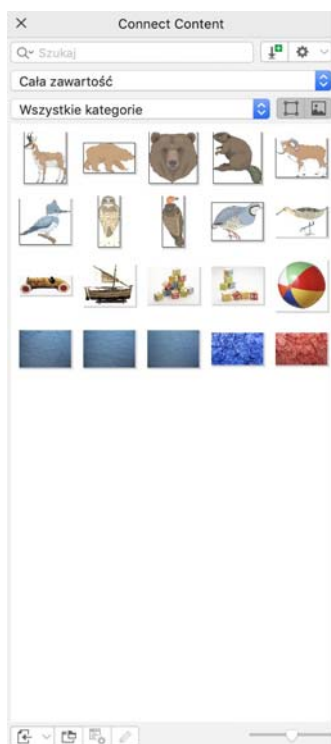
Skróty klawiaturowe wyrównania pozwalają szybko rozmieszczać obiekty na stronie. Wybierz obiekty do wyrównania, a następnie naciśnij klawisz skrótu.



Znajdywanie i zarządzanie zawartością

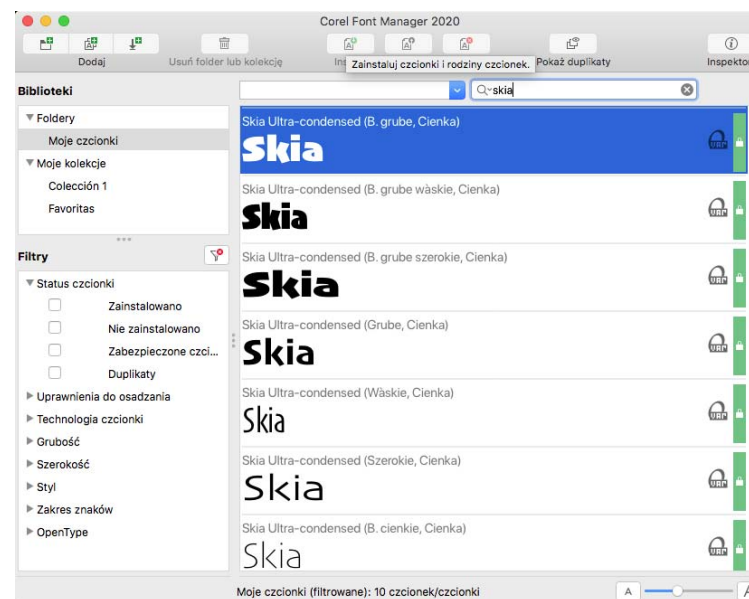
Możesz łatwo znaleźć i zarządzać clipartami i zdjęciami, które są przechowywane na komputerze i urządzeniach przenośnych lub w folderach sieciowych. Inspektor Connect Content (**Okno ► Inspektory ► Connect Content**) to centrum wyszukiwania i przeglądania dostępnej zawartości. Po znalezieniu pliku clipart lub mapy bitowej, który potrzebujesz, możesz go dodać do swojego projektu.

Dla ułatwienia rozpoczęcie pracy, Corel oferuje treści lokalne, przechowywane w folderze **Documents\Corel\Corel Content\Images**. Jeśli chcesz rozszerzyć swoją kolekcję obrazów, możesz pobrać dodatkowe pakiety obrazów w oknie dialogowym Pobierz więcej.



Corel Font Manager™

Program Corel Font Manager™ pozwala na łatwe obsługiwanie, organizowanie i przeglądanie kolekcji krojów czcionek i czcionek. Można wyszukiwać i instalować czcionki do projektów, tworzyć kolekcje ułatwiające dostęp do ulubionych czcionek, zarządzać niepotrzebnymi czcionkami, pobierać czcionki i pakiety czcionek itp.



Copyright © 2020 Corel Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Przewodnik „Szybki start” pakietu CorelDRAW® Graphics Suite 2020

Parametry produktów, ceny, opakowania, wsparcie techniczne i informacje („specyfikacje”) odnoszą się tylko do wersji handlowej produktu w języku angielskim. Specyfikacje dla wszystkich innych wersji (włącznie z innymi wersjami językowymi) mogą się różnić.

Firma Corel dostarcza informacje w stanie „tak jak jest”, nie udzielając jakichkolwiek innych gwarancji, wyraźnych lub dorozumianych, w tym gwarancji wartości handlowej, satysfakcjonującej jakości, przydatności handlowej lub przydatności do konkretnego celu ani gwarancji wynikających z przepisów prawa, statutów, zwyczajów handlowych, przebiegu transakcji bądź z jakichkolwiek innych źródeł. Użytkownik przyjmuje pełną odpowiedzialność za działania związane z podanymi informacjami oraz skutkami ich wykorzystania. Firma Corel nie ponosi odpowiedzialności wobec użytkownika ani innych osób lub jednostek za jakiegokolwiek szkody pośrednie, przypadkowe, specjalne lub wynikowe, w tym między innymi za utratę dochodów lub zysków, utratę lub uszkodzenie danych lub inne straty handlowe lub gospodarcze, nawet gdyby firma Corel została powiadomiona o możliwości wystąpienia takich szkód lub można było je przewidzieć. Firma Corel nie ponosi również odpowiedzialności za roszczenia osób trzecich. Maksymalna łączna odpowiedzialność firmy Corel wobec użytkownika nie może przekroczyć kosztów poniesionych przez użytkownika na zakup niniejszych materiałów. W niektórych krajach lub jurysdykcjach wyłączenie lub ograniczenie odpowiedzialności za szkody wynikowe lub przypadkowe nie jest dozwolone, zatem powyższe ograniczenia mogą nie dotyczyć użytkownika.

Corel, logo Corel, logo z balonem Corel, CorelDRAW, logo CorelDRAW z balonem, Corel Font Manager, LiveSketch, Corel PHOTO-PAINT, PowerClip i PowerTRACE są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Corel Corporation oraz (lub) jej firm zależnych zarejestrowanymi w Kanadzie, USA i (lub) innych krajach. Inne nazwy produktów, czcionek, firm i logo mogą być znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich firm.

Patenty: www.corel.com/patent

201030