

Mac



CorelDRAW[®]

GRAPHICS SUITE 2021

PODREČZNIK „SZYBKI START”

CorelDRAW Graphics Suite 2021

Pakiet CorelDRAW® Graphics Suite 2021 zawiera w pełni zintegrowane aplikacje — CorelDRAW® 2021, Corel PHOTO-PAINT™ 2021 i Corel® Font Manager 2021 — 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 2021

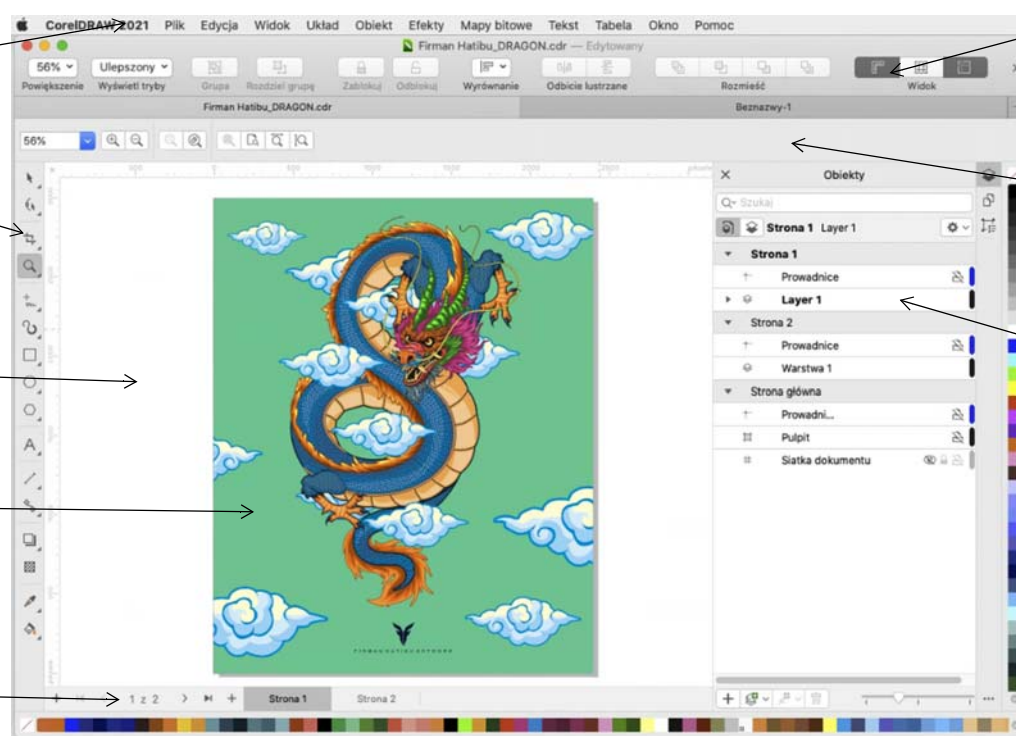
Pasek menu: Obszar zawierający opcje rozwijane i polecenia.

Przybornik: Zawiera narzędzia przeznaczone do tworzenia, wypełniania i modyfikowania obiektów na rysunku.

Okno rysunku: Zawiera stronę rysunku i otaczający ją obszar, zwany też pulpitem.

Strona rysunku: Prostokątny obszar wewnątrz okna rysunku. Jest to drukowana część obszaru roboczego.

Pasek nawigacyjny: Obszar umożliwiający wyświetlenie, dodanie, zmianę nazwy, usunięcie lub zduplikowanie stron.



Pasek narzędzi: Pasek, który zawiera skróty do elementów menu i innych poleceń, takich jak poziomy przybliżania, tryby widoków i polecenia wyrównania.

Pasek właściwości: Pasek zawierający polecenia odnoszące się do aktywnego narzędzia lub obiektu.

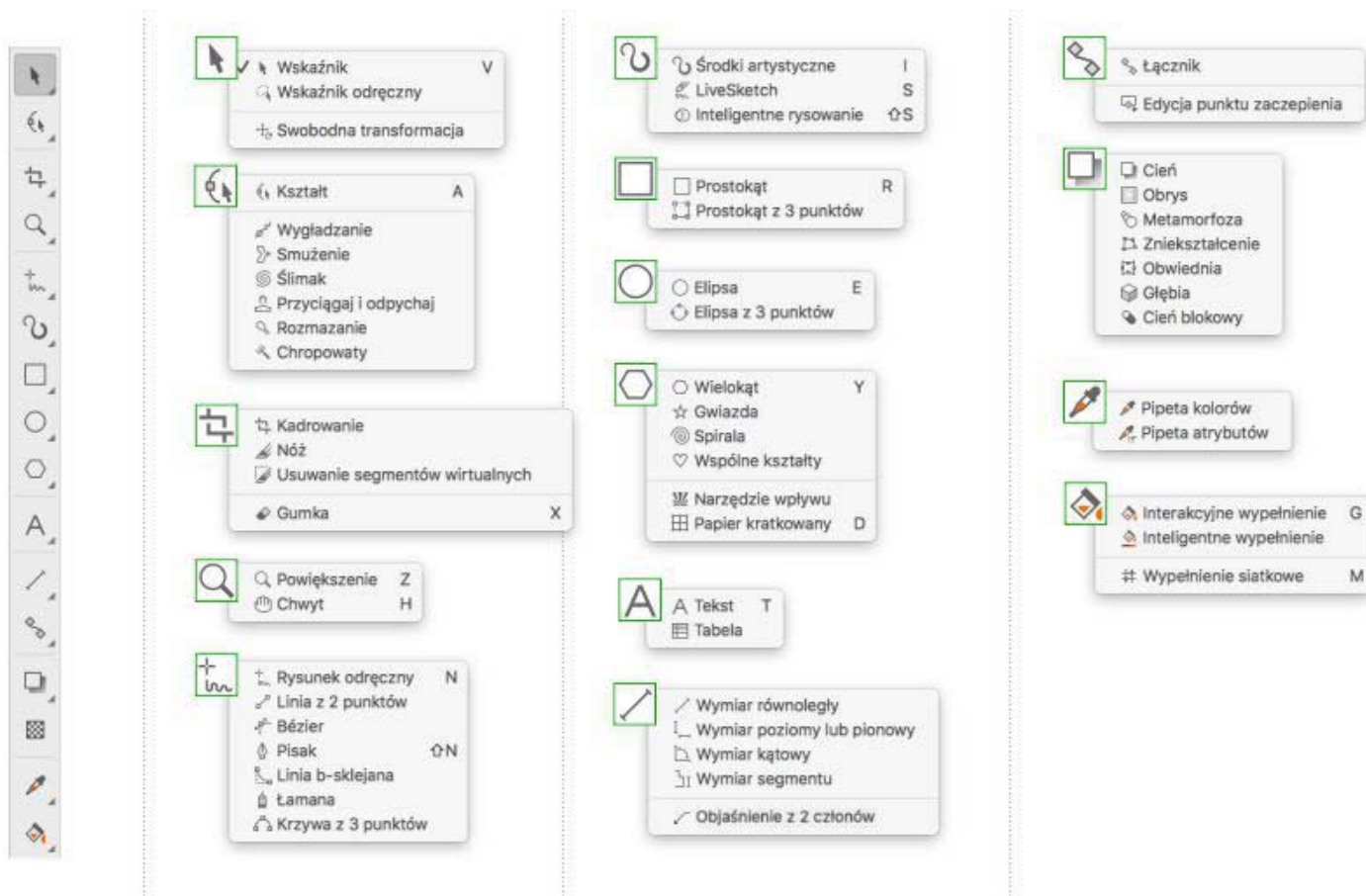
Inspektor: Panel okien zawierający dostępne polecenia i ustawienia związane z danym narzędziem lub zadaniem.

Paleta kolorów: Pasek zawierający próbniki kolorów.

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.

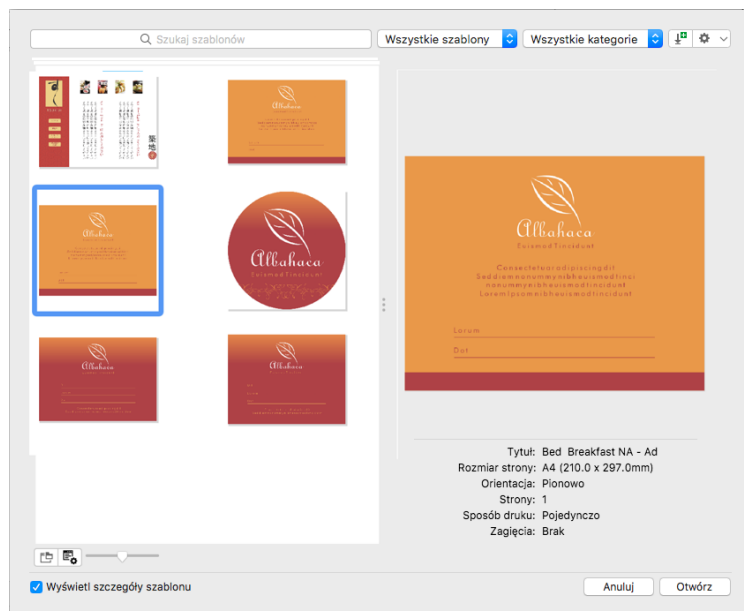
Przybornik programu CorelDRAW 2021

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

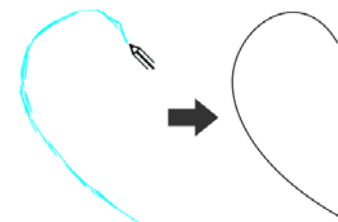
Narzędzia do rysowania dostępne na palecie wysuwanej **Krzywa** umożliwiają rysowanie linii krzywych i prostych, a także linii zawierających segmenty zarówno zakrzywione, jak i proste. Segmenty linii są połączone węzłami, które mają postać niewielkich kwadratów.

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.

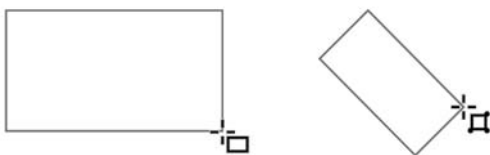


Kształty

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 **Figury standardowe** z palety wysuwanej **Obiekt** pozwalają 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).

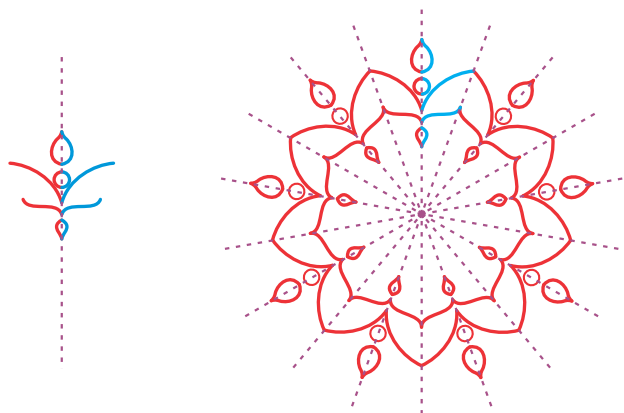


Rysunek symetryczny

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

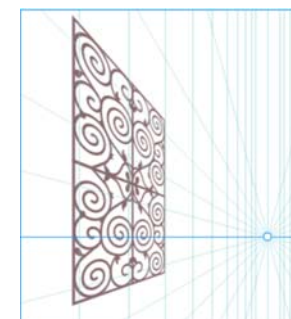
CorelDRAW umożliwia jednoczesne rysowanie wielu krzywych równoległych i kontrolowanie odległości między nimi. Można także dodać linie równoległe do linii istniejącej.



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

Rysunek perspektywiczny

Używając rysunku perspektywicznego można rysować skomplikowane szkice, wzory i projekty, tworząc iluzję odległości i głębi. Podczas rysowania w perspektywie program CorelDRAW automatycznie tworzy pole perspektywy i pozwala dodawać linie i kształty, które pokrywają się z liniami perspektywy. Wynikiem jest grupa perspektywy obejmująca pole perspektywy i dodane obiekty.

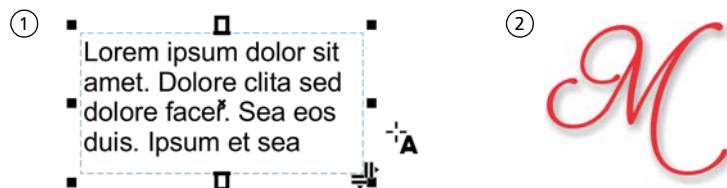


Aby zacząć rysowanie w perspektywie, sprawdź, czy żaden obiekt nie jest zaznaczony, klikając pustą przestrzeń w oknie rysunku przy użyciu narzędzia **Wskaźnik**. Kliknij kolejno **Obiekt** ▶ **Perspektywa** ▶ **Rysuj w perspektywie** i wybierz typ perspektywy z listy **Typ** na pływającym pasku narzędzi. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka, aby zdefiniować pole perspektywy. Aby wybrać płaszczyznę, na której chcesz rysować, kliknij jeden z następujących przycisków: **Ortogonalna**, **Z góry**, **Z lewej strony** (Z boku aby utworzyć linie zbiegu w jednym punkcie) lub **Z prawej strony**. Kliknij linię lub narzędzie kształtu i narysuj jeden lub więcej obiektów. Kliknąć **Zakończ** na pływającym pasku narzędzi.

Aby dodać istniejący obiekt do grupy perspektywy, kliknij obiekt prawym przyciskiem myszy, kliknij opcję **Przenieś do płaszczyzny** i wybierz płaszczyznę.

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 w narzędziu **Tekst**, a następnie kliknij kolejno **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 A** 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, ornamenti, 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.

Lorem Ipsum

Original
Lorem Ipsum
Small Caps
LOREM IPSUM
Small Caps
LOREM IPSUM
Small Caps
LOREM IPSUM
Small Caps
LOREM IPSUM
Small Caps
LOREM IPSUM
Small Caps
LOREM IPSUM
Small Caps
LOREM IPSUM

Skorzystaj z elastyczności 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, za pomocą narzędzia **Tekst** wybierz tekst, w którym została ona użyta . Kliknij przycisk **Czcionki zmienne**  na pasku właściwości i dostosuj dostępne właściwości czcionki.

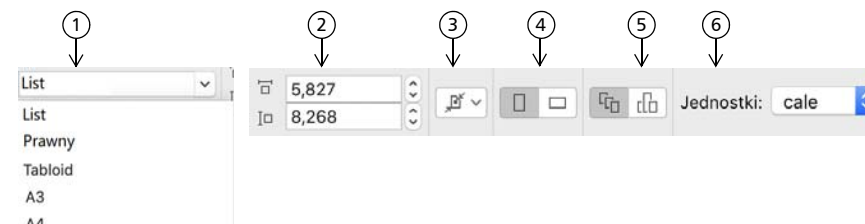
Inspektor Glify

Inspektor **Glify** (**Tekst** ► **Glify**) przedstawia wszystkie, symbole i glify powiązane z wybraną czcionką, 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.

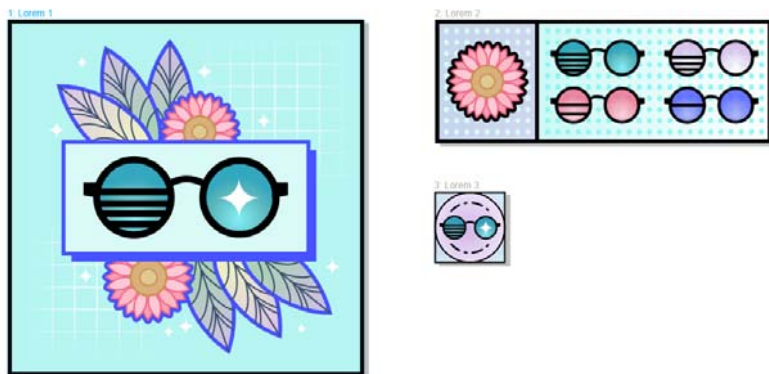


- ① Wybierz gotowy rozmiar strony z listy **Rozmiar strony** na pasku właściwości.
- ② Określ niestandardową szerokość i wysokość strony w polach **Wymiary strony**.
- ③ Kliknij przycisk **Automatyczne dopasowanie strony**, aby dopasować rozmiar strony do krawędzi zawartości znajdującej się na warstwach lokalnych.
- ④ Wybierz orientację strony: **Pionowa** lub **Pozioma**.
- ⑤ Aby zastosować rozmiar strony tylko do bieżącej strony, kliknij przycisk **Bieżąca strona**.
- ⑥ Wybierz jednostkę miary z listy **Jednostki**.

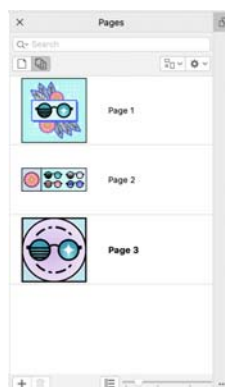
Praca ze stronami

Można wyświetlać jedną lub wiele stron jednocześnie. W widoku wielu stron wszystkie strony dokumentu są wyświetlane jednocześnie, bez konieczności ciągłego klikania pomiędzy kartami.

 Aby przełączyć się na widok wielu stron, kliknij kolejno **Widok** ► **Widok wielu stron**.



Inspektor **Strony** (Okno ► Inspektory ► Strony) można włączyć wyświetlanie stron w trybie dokumentu lub w trybie dowolnej kolejności. Podczas projektowania i przeglądania wersji próbnych dla materiałów drukowanych, takich jak broszury, książki i czasopisma, gdzie strony mają ustaloną kolejność, można wybrać opcję rozmieszczania stron w kolumnie, rzędzie lub siatce. Tryb niestandardowy, który pozwala na dowolny, niesekwencyjny układ, jest idealny do pracy z dokumentami, w których różne zasoby projektu są umieszczone na oddzielnych stronach.



Aby wybrać rozmieszczenie wielu stron, kliknij przycisk **Widok wielu stron** w inspektorze **Strony**, a następnie kliknij przycisk **Ustawienia widoku wielu stron**. Kliknij przycisk **Siatka**, **Pionowo** lub **Poziomo**, aby wyświetlić strony w trybie dokumentu. Kliknij przycisk **Niestandardowe**, aby wyświetlić strony w trybie dowolnej kolejności.

Aby przejść do strony w oknie rysunku, kliknij stronę w inspektorze **Strony** lub kliknij kartę odpowiadającą danej stronie na dole okna aplikacji.

Aby wstawić, zduplikować, usunąć stronę lub zmienić jej nazwę, kliknij prawej przyciskiem myszy stronę w inspektorze **Strony**, a następnie wybierz odpowiednie polecenie.

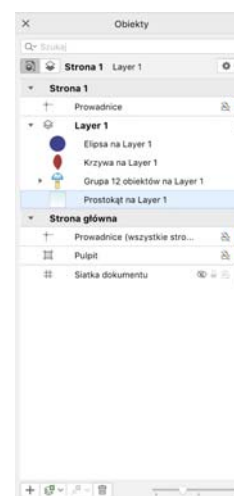
Aby wstawić numery stron, kliknij kolejno pozycje **Układ** ► **Ustawienia numerów stron** i wybierz odpowiednie ustawienia.

Narzędzia układu strony

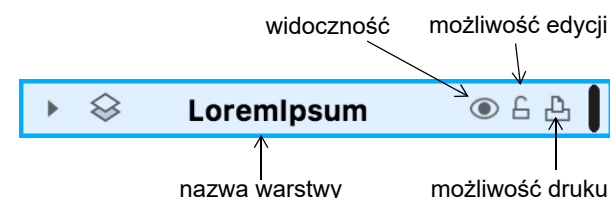
Możesz wyświetlać linijki, siatki i prowadnice strony ułatwiające organizację obiektów i umieszczanie ich dokładnie w odpowiednim miejscu.

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

Warstwy



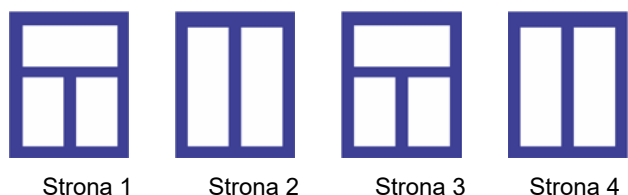
Cała zawartość jest umieszczana na warstwach. Zawartość stosowana w przypadku określonej strony jest umieszczana na warstwie lokalnej. Zawartość stosowana w przypadku wszystkich stron dokumentu jest umieszczana na warstwie globalnej, zwanej główną. Warstwy główne są przechowywane na stronie wirtualnej, 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 wzorec 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. Jeśli linijki nie są wyświetlane, kliknij kolejno **Widok** ▶ **Linijki**.

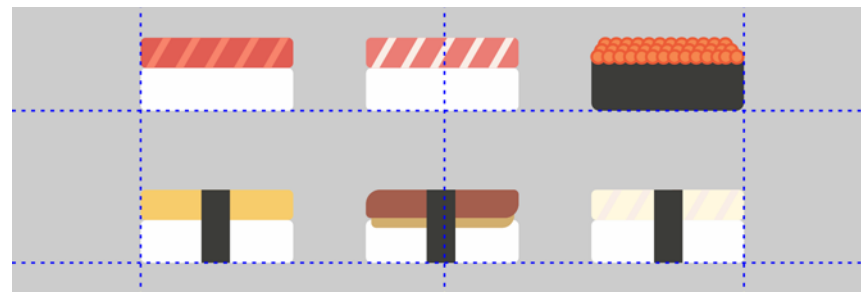
Siatka i siatka bazowa

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.

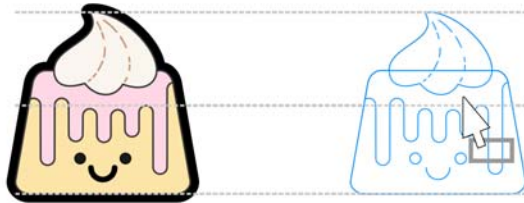
 Aby włączyć lub wyłączyć przyciąganie, kliknij pozycję **Przyciągaj do** na standardowym pasku narzędzi i włącz lub wyłącz przyciąganie do odpowiednich elementów strony.

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.

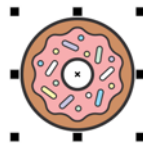
- Aby wyświetlić prowadnice wyrównania, kliknij kolejno pozycje **Widok** ► **Prowadnice wyrównania**. Aby zmodyfikować ustawienia przewodnika wyrównywania, kliknij **Okno** ► **Inspektory** ► **Prowadnice w czasie rzeczywistym** i wybierz żądane opcje.



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 interakcyjnie 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.

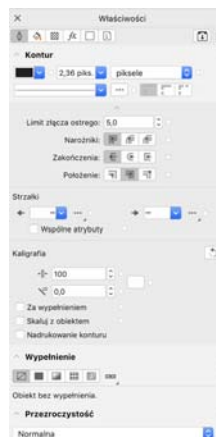


- Aby usunąć niepożądane części obiektów map bitowych i wektorowych, użyj narzędzia **Gumka** . Jeśli chcesz usunąć tylko część określonego obiektu, musisz go zaznaczyć. Jeśli nie zaznaczono żadnego obiektu, narzędzie **Gumka** usuwa wszystkie części rysunku, po których przeciągniesz.

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.



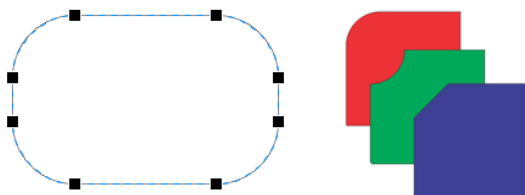
Kształtowanie obiektów

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

Prostokąty

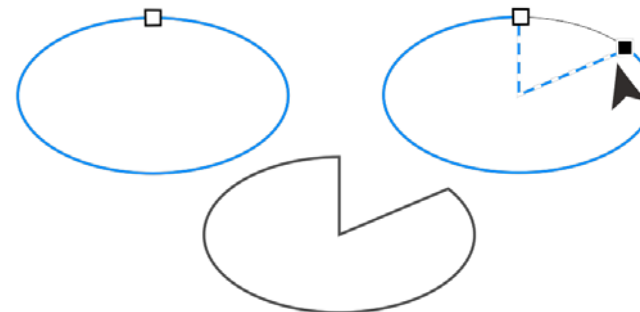
Aby zaokrąglić wszystkie rogi prostokąta, przeciągnij dowolny z jego narożników za pomocą narzędzia **Kształt** . Po kliknięciu narzędzia

Prostokąt  można też użyć paska właściwości, aby utworzyć narożniki zaokrąglone, wyżłobione lub ścięte.



Elipsy

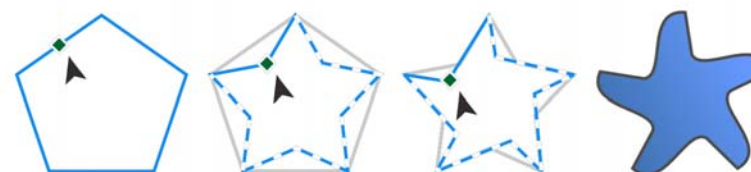
Aby utworzyć wycinek z elipsy, przeciągnij węzeł elipsy za pomocą narzędzia **Kształt** , tak aby wskaźnik znajdował się wewnątrz elipsy.



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.

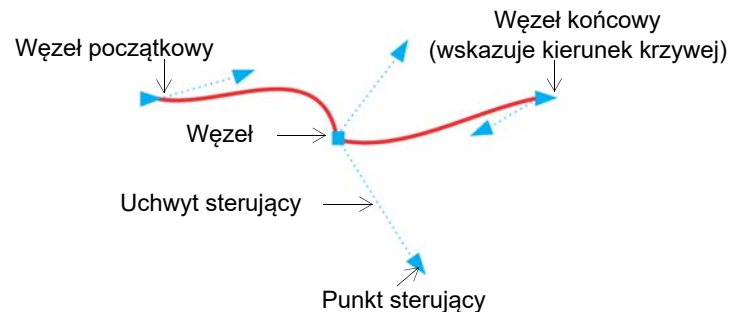


Przekształcanie obiektów w krzywe

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).

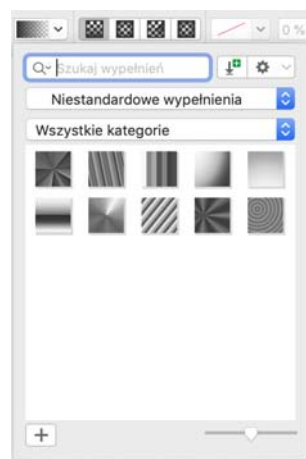


Wypełnienia teksturą pozwalają imitować wygląd naturalnych materiałów, takich jak woda, chmury czy kamień. Wypełnienia postscriptowe to złożone wypełnienia teksturą, utworzone w języku PostScript.



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

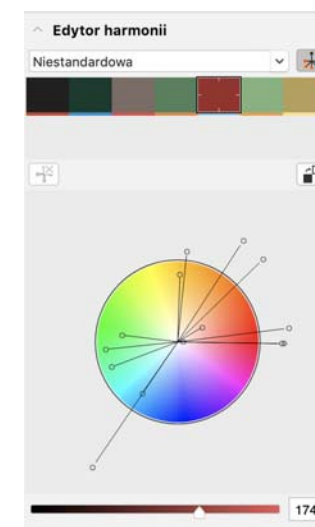
Paleta kolorów to kolekcja próbników kolorów. Używając domyślnej palety kolorów, można wybierać zarówno kolory wypełnienia, jak i konturu. Wybrane kolory wypełnienia i konturu są wyświetlane w próbnikach kolorów na pasku stanu.



- Aby wypełnić obiekt kolorem jednolitym, kliknij próbnik koloru na palecie kolorów lub przeciągnij kolor do obiektu.
- Aby zmienić kolor konturu, prawym przyciskiem myszy próbnik koloru na palecie kolorów lub przeciągnij kolor do obrysu 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 **CorelDRAW** ▶ **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 **Kontur** . 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. Można dostosować atrybuty cienia, takie jak kolor, krycie, przesunięcie i wtapianie.



Aby zastosować cień, zaznacz obiekt, kliknij narzędzie **Cień**  i na pasku właściwości kliknij **narzędzie Cień** . Przeciągaj wskaźnik ze środka obiektu, aby uzyskać płaski cień, lub z krawędzi obiektu, aby uzyskać cień perspektywiczny. Zdefiniuj dowolne atrybuty na pasku właściwości.

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

Możesz wybrać gotowe cienie i cienie wewnętrzne na pasku właściwości.

Cień blokowy

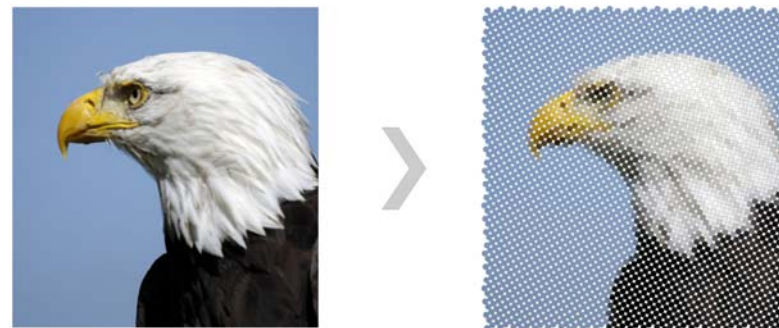
W przeciwieństwie do cieni standardowych i głębi cienie blokowe składają się z prostych linii, przez co idealnie nadają się do sitodruku i robienia znaków. Można dostosowywać głębokość i kierunek, a także kolor cienia blokowego. Cień blokowy może zawierać otwory, lecz można je usunąć w celu utworzenia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

STET EA DIAM

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.

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.



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.

lorem lorem

Efekty map bitowych

Efekty map bitowych, które są pikselowe i nieniszczące, można zastosować zarówno na obiektach wektorowych, jak i obiektach map bitowych. Efekty map bitowych znajdują się na liście w górnej części menu **Efekty** w programie CorelDRAW. Na karcie **FX** w inspektorze **Właściwości** (**Okna** ▶ **Inspektory** ▶ **Właściwości**) można wyświetlić, ukryć i edytować efekty, a także zastosować efekty dodatkowe i nie tylko.



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 pozycję **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.

Zaimportowany plik można umieścić jako obiekt w aktywnym oknie aplikacji. Przy lub umieszczeniu można również zmienić rozmiar pliku i wyrównać 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 pozycję **Widok** ▶ **Piksele**. Z listy **Poziomy powiększenia** na pasku właściwości wybierz pozycję **800%**.

Współpraca

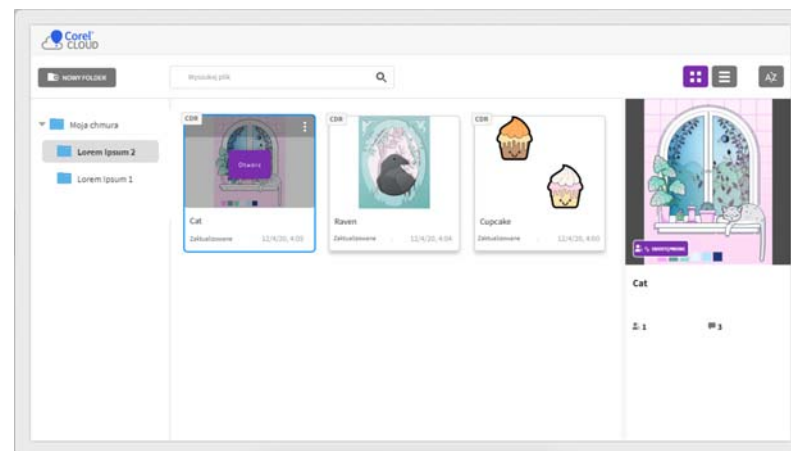
Używanie programu CorelDRAW w połączeniu z programem [CorelDRAW.app](#) umożliwia współpracę przy projektowaniu projektów z innymi użytkownikami na dowolnym urządzeniu. Inspektor **Komentarze** (**Okna** ▶ **Inspektory** ▶ **Komentarze**) w programie CorelDRAW umożliwia wyświetlanie i odpowiadanie na komentarze dodane do dokumentu w kontekście i w czasie rzeczywistym. Można oznaczyć dokument za pomocą ikon notatek, strzałek, trójkątów, elips, linii i kształtów dowolnych oraz dodawać komentarze dotyczące oznaczeń. Oprócz tego narzędzie **Współpraca nad tekstem**  umożliwia zaproszenie współtwórców i klientów do redagowania i edycji tekstu.



Pulpit dostępny w programach CorelDRAW i CorelDRAW.app działa jako centrum współpracy. Zawiera on wszystkie rysunki w usłudze Corel Cloud, a kliknięcie wyświetla podgląd, liczbę komentarzy i członków zespołu oraz status projektu. Pulpit umożliwia również udostępnianie projektów bezpośrednio z programu CorelDRAW bez konieczności otwierania każdego pliku.



Aby przejść do pulpitu, kliknij kolejno **Plik** ▶ **Otwórz z chmury** lub **Plik** ▶ **Zapisz do chmury**.

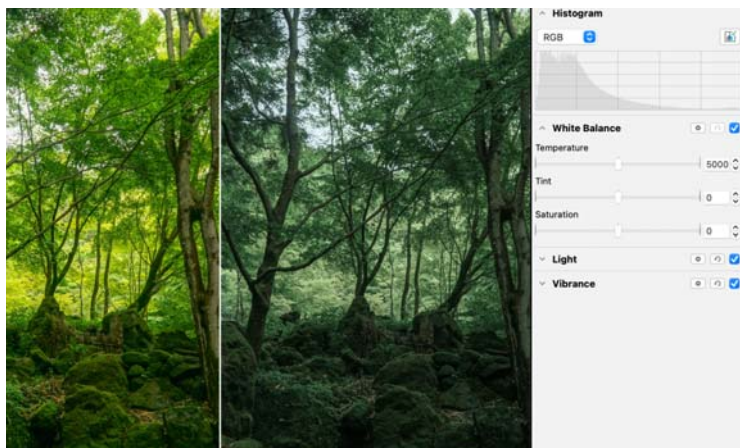


Edytowanie zdjęć

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.

Inspektor Dopasowania

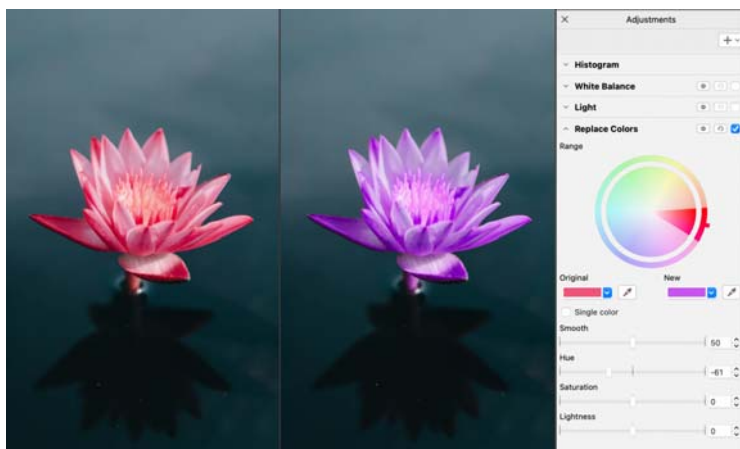
Inspektor **Dopasowania** (**Okno** ▶ **Inspektory** ▶ **Dopasowania**) w Corel PHOTO-PAINT to miejsce, w którym zaczyna się korekta zdjęć. Pozwala ono na stosowanie najczęściej używanych korekt w sposób nieniszczący podczas przeglądania zmian w kontekście. Ponadto można użyć trybu dostosowania lokalnego, aby edytować tylko określone obszary zdjęcia.



Aby dodać dostosowanie do inspektora, kliknij przycisk **Dodaj dostosowanie +** i wybierz dostosowanie. Dostosowania to między innymi: **Bilans bieli**, **Światło**, **Krzywa tonalna**, **Zwiększenie kontrastu**.

Aby pokazać lub ukryć dostosowanie, włącz lub wyłącz pole wyboru znajdujące się po prawej stronie nazwy dopasowania.

Aby zamienić kolory na zdjęciu, użyj dostosowania **Zamień kolory**.



W programie CorelDRAW, dostosowania można otworzyć, klikając kolejno Inspektor **Efekty** (Okno ► Inspektory ► Efekty) lub menu **Efekty** ► **Dostosuj**.

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 rozmazane.

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.



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 też dokonywać transformacji obrazków, aby symulować rysunki, obrazy, podmalówki lub sztukę abstrakcyjną. Efekty specjalne dostępne są w menu **Efekty** w programie CorelDRAW lub w programie Corel PHOTO-PAINT.



Corel PHOTO-PAINT umożliwia stosowanie efektów niszczących i nieniszczących obrazu. Zastosowanie efektu niszczącego wprowadza trwałe zmiany. Zastosowanie efektu nieniszczącego nie wpływa na pierwotny obraz, co umożliwia edycję, usuwanie, wyświetlanie lub ukrywanie efektów i powrót do oryginalnego obiektu lub obrazu w dowolnym momencie.



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

Aby zastosować efekt nieniszczący, kliknij kolejno inspektor **Efekty** (**Okno** ▶ **Inspektory** ▶ **Efekty**) lub przycisk **Dodaj efekt**  w inspektorze **Obiekty** (**Okno** ▶ **Inspektory** ▶ **Obiekty**).

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.

Inspektora 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 obrazka

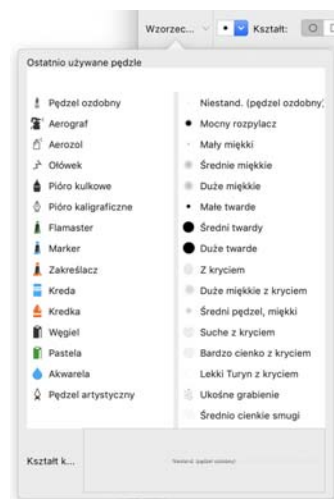
Rozmiar i rozdzielczość obrazu mają wpływ na jakość wydruku. Można **przepróbkować** okno dialogowe (**Obraz** ▶ **Przepróbkuj**), aby wybrać rozdzielczość i wymiary dostosowane do przeznaczenia grafiki. Oparte na AI opcje zwiększania rozdzielczości, takie jak Ilustracja i Fotorealizm, pomagają powiększać 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

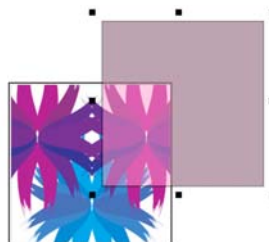
Selektor **Pędzel** w programie Corel PHOTO-PAINT zawiera wszystkie kategorie i typy pędzli, ułatwia więc ich wyszukiwanie. W selektorze **Pędzel**, dostępnym na paskach właściwości narzędzi **Malowanie** ,

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 obrazka 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 **Przezroczystość** w inspektorze **Obiektu**.

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

Trasuj mapę bitową

Używając polecenia **Szybkie trasowanie**, można przeprowadzić trasowanie map bitowych i przekształcać je w grafiki wektorowe w jednym kroku. Można też użyć elementów sterujących w programie **PowerTRACE**, aby wyświetlić podgląd trasowania i dostosować jego rezultaty. Funkcje wspomagane przez AI dostępne na stronie **Dopasowania** w programie **Corel PowerTRACE** zapewniają najlepsze wyniki trasowania między mapą bitową a wektorami. Obecnie można 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, a następnie wybierz metodę trasowania.

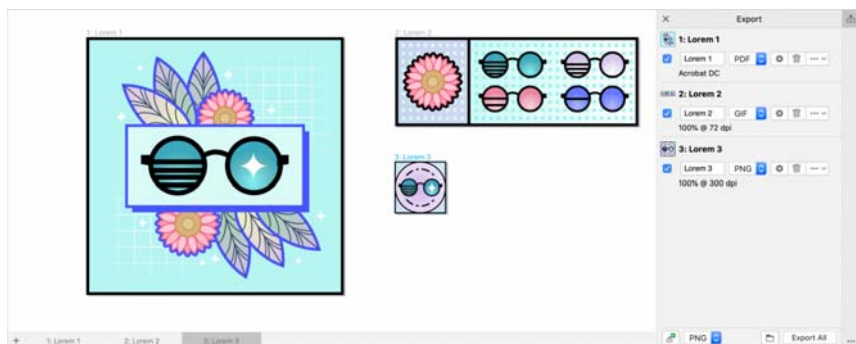
Eksportowanie plików, obiektów i stron

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 WordPres (**Plik ▶ Eksportujdo ▶ WordPress**).

Korzystając z inspektora Eksportuj (**Plik ▶ Eksportuj Do ▶ Wiele plików**) w programie CorelDRAW, można wyeksportować jeden lub więcej obiektów i stron albo grupę obiektów do formatu PDF, JPEG, PNG lub GIF.



Aby wyeksportować obiekt, należy zaznaczyć go w dokumencie i kliknąć przycisk **Dodaj nowy** w inspekcie **Eksportuj**, aby dodać go do listy eksportowania.

Aby dodać aktywną stronę do listy eksportowania, należy usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów na stronie i kliknąć przycisk **Dodaj nowy** w inspekcie **Eksportuj**.

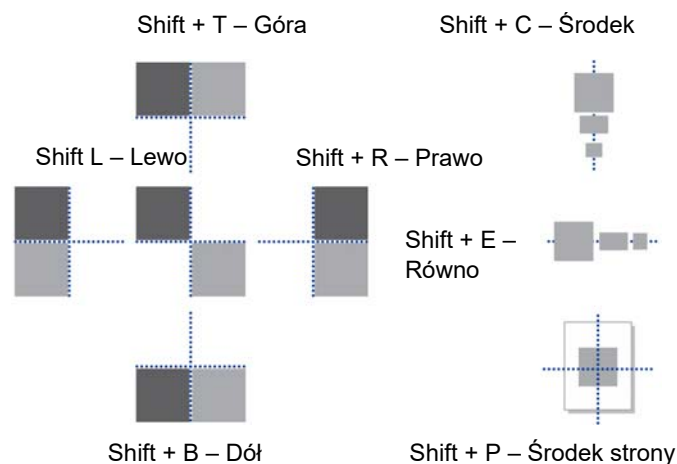
Aby wyeksportować zasoby z inspektora **Eksportuj**, zaznacz pola wyboru przy ich nazwach, określ ustawienia eksportowania dla każdego zasobu i kliknij **Wyeksportuj wszystko**.

Aby dodać zasób, korzystając ponownie z ustawień elementu na liście eksportu, wybierz zasób w dokumencie. W inspekcie **Eksportuj** kliknij przycisk **Opcje ...** znajdujący się obok wpisu, którego ustawienia chcesz skopiować, a następnie kliknij **Dodaj zasób z tymi ustawieniami**.

Skróty klawiaturowe

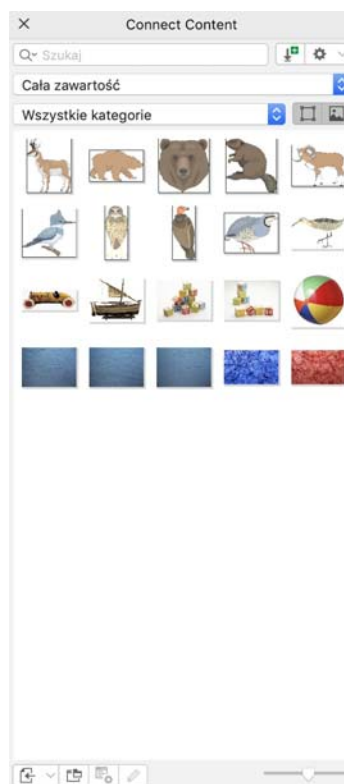
Aby wyświetlić wszystkie skróty klawiaturowe, kliknij kolejno **CorelDRAW ▶ Preferencje ▶ Skróty**. Kliknij przycisk **Pokaż wszystko**.

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



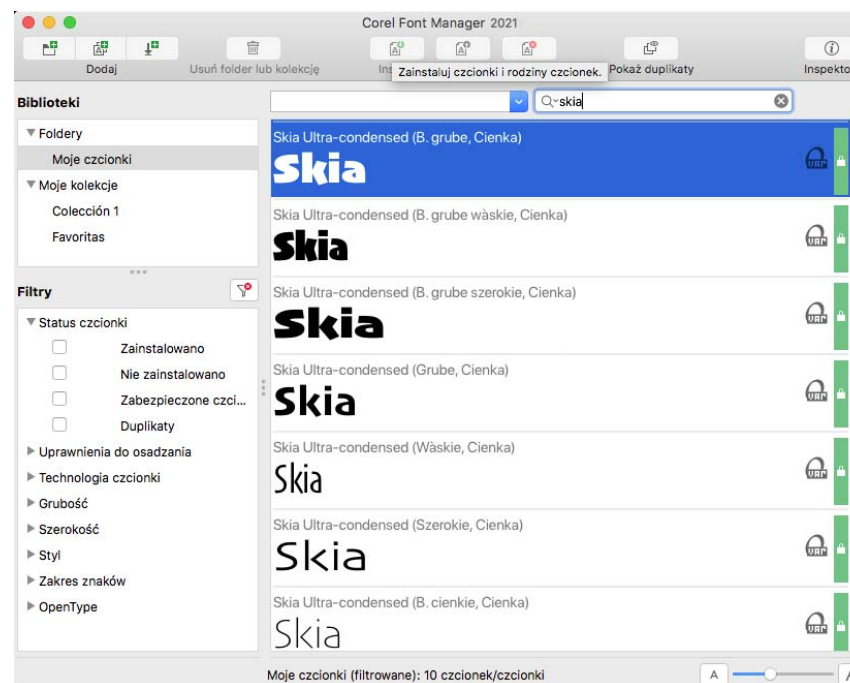
Znajdywanie i zarządzanie zawartością

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. Oprócz tego program Corel Font Manager umożliwia importowanie i eksportowanie folderów i kolekcji czcionek, co ułatwia ich udostępnianie lub używanie w innej wersji oprogramowania.



Copyright © 2021 Corel Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Przewodnik „Szybki start” pakietu CorelDRAW® Graphics Suite 2021

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

201231