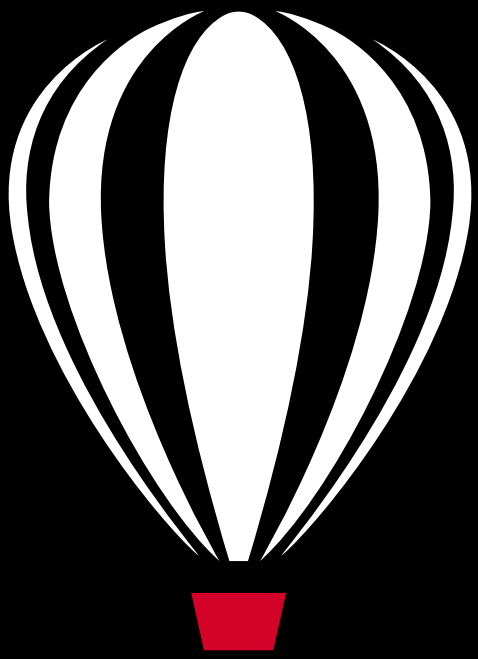


Corel®

PHOTO-PAINT™ 2017

Przewodnik

Copyright © 2017 Corel Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Corel® PHOTO-PAINT® 2017 — podręcznik użytkownika

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 jakiekolwiek 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, logo balonu Corel, CorelDRAW, logo balonu CorelDRAW, Corel DESIGNER, Corel Font Manager, CAPTURE, CONNECT, LiveSketch, PaintShop, PaintShop Pro, PHOTO-PAINT, Painter, PowerClip, VideoStudio i WordPerfect 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

206017

Zawartość

Rozpoczęcie pracy ... 15

Instalowanie pakietu CorelDRAW Graphics Suite ... 17

Wymagania systemowe ... 17

Przygotowanie do instalacji ... 18

Instalowanie aplikacji z pakietu CorelDRAW Graphics Suite ... 18

Opcje instalacji ... 19

Modyfikowanie i naprawianie instalacji ... 21

Odinstalowywanie CorelDRAW Graphics Suite ... 21

Często zadawane pytania ... 22

Konta i usługi Corel ... 25

Uwierzytelnianie CorelDRAW Graphics Suite ... 25

Sprawdzanie ustawień konta i szczegółów produktu ... 26

Aktualizowanie produktów firmy Corel ... 26

Program uaktualniania ... 26

Zmienianie poświadczeń użytkownika ... 26

Biuro obsługi klienta firmy Corel ... 27

Informacje o firmie Corel ... 27

Nowe funkcje w pakiecie CorelDRAW Graphics Suite ... 29

Początek pracy ... 29

Mistrzostwo ... 32

Personalizacja ... 37

Znajdowanie elementów, które stanowiły nowość w poprzednich wersjach ... 41

Zasoby edukacyjne ... 43

Korzystanie z pomocy ... 43

Korzystanie z Pomocy i etykietek narzędzi ... 44

Korzystanie z Podpowiedzi ... 46

Przewodniki szkoleniowe ... 46

Ekran powitalny ... 47

Uzyskiwanie dostępu do eBooków ... 47

Podręcznik „Szybki start” ... 48
Okiem eksperta ... 48
Edukacyjne zasoby wideo ... 48
Witryna społecznościowa dla programistów ... 49
Podręcznik wdrażania w sieci ... 49
Zasoby w Internecie ... 49
Rozpoczynanie pracy i konfiguracja ... 51
Rozpoczynanie i kończenie pracy Corel PHOTO-PAINT ... 51
Zmienianie języka ... 51
Zmienianie ustawień uruchamiania ... 52
Przewodnik po obszarze roboczym programu Corel PHOTO-PAINT ... 53
Pojęcia używane w programie Corel PHOTO-PAINT ... 53
Okno aplikacji Corel PHOTO-PAINT ... 54
Wybieranie obszaru roboczego ... 56
Paski narzędzi ... 58
Przybornik ... 60
Pasek właściwości ... 68
Okna dokowane ... 69
Paleta kolorów ... 71
Pasek stanu ... 71
Ustawianie opcji ... 73
Zmienianie opcji obszaru roboczego ... 73
Wyłączanie komunikatów ostrzegawczych ... 74
Wczytywanie obrazków do programu Corel PHOTO-PAINT ... 75
Otwieranie obrazków ... 75
Importowanie plików ... 77
Skanowanie obrazków ... 80
Tworzenie obrazków ... 80
Praca z wieloma obrazkami ... 82
Praca z grafiką wektorową ... 83
Wyświetlanie obrazków oraz informacji o obrazkach ... 85

Wyświetlanie obrazków ... 85
Powiększanie ... 87
Wyświetlanie informacji o obrazku ... 88
Odświeżanie okna obrazka ... 89
Wykrywanie i osadzanie znaków wodnych Digimarc ... 89
Korzystanie z prowadnic, siatki i linijek ... 91
Konfigurowanie prowadnic ... 91
Konfigurowanie siatki ... 94
Konfigurowanie linijek ... 96
Cofanie, ponawianie, powtarzanie i osłabianie efektu czynności ... 99
Cofanie i ponawianie czynności ... 99
Przywracanie do wcześniejszego stanu obrazka ... 101
Powtarzanie i osłabianie efektów czynności ... 101
Zapisywanie i zamykanie ... 105
Zapisywanie obrazków ... 105
Eksportowanie obrazków do innych formatów plików ... 107
Praca z zablokowanymi plikami ... 108
Zamykanie obrazków ... 108
Wyszukiwanie narzędzi i treści kreatywnych oraz zarządzanie nimi ... 111
Pobieranie aplikacji, modułów dodatkowych i rozszerzeń ... 111
Wyszukiwanie zawartości przy użyciu okna dokowanego Pobierz więcej ... 113
Dostęp do zawartości ... 116
Przeglądanie zawartości i jej wyszukiwanie ... 118
Wyświetlanie zawartości ... 121
Korzystanie z zawartości ... 122
Instalowanie czcionek ... 124
Zarządzanie zawartością ... 124
Synchronizowanie zasobników z usługą OneDrive ... 126
Rodzaje zawartości ... 128
Obsługa dotykowa i kontroler Surface Dial ... 131

Korzystanie z obsługi dotykowej....131
Korzystanie z kontrolera Microsoft Surface Dial....133

Edytowanie obrazków....135
Zmienianie wymiarów obrazka, rozdzielczości i rozmiaru papieru....137
Zmienianie wymiarów obrazka....137
Zmienianie rozdzielczości obrazka....138
Zmienianie rozmiaru papieru....140
Kadrowanie, zszywanie, skalowanie i zmienianie orientacji....141
Kadrowanie obrazków....141
Zszywanie obrazków....143
Skalowanie obrazków przy użyciu narzędzia Inteligentne skalowanie....145
Prostowanie obrazków....147
Korygowanie zniekształceń perspektywy....150
Obracanie i odbijanie obrazków....151
Retuszowanie....153
Ulepszanie skanowanych obrazków....153
Usuwanie efektu „czerwonych oczu”....154
Usuwanie kurzu i rys....155
Klonowanie obszarów obrazka....158
Wyostrzanie obrazków....161
Usuwanie artefaktów i szumu z obrazków JPEG....162
Wymazywanie obszarów obrazka....162
Smużenie, rozmazywanie lub mieszanie kolorów....164
Dopasowywanie kolorów i odcieni....167
Posługiwanie się Pracownią dopasowywania obrazka....167
Posługiwanie się poszczególnymi efektami i narzędziami do dopasowywania kolorów....172
Przedstawienie filtrów dopasowujących....177
Praca z kanałami kolorów....181
Praca z soczewkami....185
Tworzenie soczewek....185
Edytowanie soczewek....190

Scalanie soczewek z tłem obrazka....191
Zmiana kształtu obszarów obrazka....193
Smużenie na obszarach obrazka....193
Dodawanie efektów ślimaka....194
Zmiana kształtu obszarów obrazka przez przyciąganie lub odpychanie pikseli....195

Kolory, wypełnienia i przezroczystości....197
Praca z kolorami....199
Opis modeli kolorów....199
Opis głębi kolorów....201
Wybieranie kolorów....202
Korzystanie z palety obrazka....209
Tworzenie i edytowanie niestandardowych palet kolorów....211
Organizowanie i wyświetlanie palet kolorów....215
Wyświetlanie lub ukrywanie palet kolorów w Bibliotekach palet....216
Ustawianie właściwości palety kolorów....218
Korzystanie z kanałów kolorów dodatkowych....219
Zmienianie trybów kolorów....223
Zmienianie trybu kolorów obrazków....223
Przekształcanie obrazków do trybu kolorów czarno-białego....225
Przekształcanie obrazków do trybu kolorów z paletą....226
Przekształcanie obrazków do trybu kolorów duotone....228
Korzystanie z zarządzania kolorami....231
Opis zarządzania kolorami....231
Rozpoczęcie pracy z zarządzaniem kolorami w programie Corel PHOTO-PAINT....236
Instalowanie, ładowanie i osadzanie profili kolorów....237
Przypisywanie profili kolorów....239
Przekształcanie kolorów do innych profili kolorów....239
Wybieranie ustawień przekształcania kolorów....240
Ekranowe obrazowanie próbne....240
Praca z wzorcami zarządzania kolorami....243

Praca z zasadami zarządzania kolorami... 244
Zarządzanie kolorami w przypadku otwierania dokumentów... 245
Zarządzanie kolorami w przypadku importowania i wklejania plików... 246
Zarządzanie kolorami pod kątem druku... 247
Bezpieczny tok pracy z kolorami CMYK... 247
Zarządzanie kolorami pod kątem wyświetlania na ekranie... 248
Wypełnianie obrazków... 249
Stosowanie wypełnień jednolitych... 249
Stosowanie wypełnień tonalnych... 250
Stosowanie wypełnień deseniami map bitowych... 254
Stosowanie wypełnień teksturą... 256
Stosowanie deseni przezroczystości do wypełnień... 258
Praca z przezroczystością... 259
Stosowanie przezroczystości jednolitej... 259
Stosowanie przezroczystości tonalnej... 260
Stosowanie przezroczystości z deseniem mapy bitowej... 262
Stosowanie przezroczystości z teksturą... 264
Stosowanie przezroczystości przy użyciu pociągnięć pędzlem... 266
Nadawanie przezroczystości wybranym kolorom obiektu... 266
Tworzenie metamorfoz obiektów... 266
Zarządzanie wypełnieniami i przezroczystościami oraz udostępnianie ich... 269
Zarządzanie wypełnieniami i przezroczystościami... 269
Zapisywanie i udostępnianie wypełnień i przezroczystości... 272

Maski i ścieżki... 273
Praca z maskami... 275
Odróżnianie obszarów chronionych i obszarów edytowalnych... 275
Definiowanie obszarów edytowalnych... 277
Definiowanie obszarów edytowalnych za pomocą informacji o kolorach... 281
Poszerzanie i zawężanie obszarów edytowalnych... 284
Dopełnianie i usuwanie masek... 287
Przesuwanie i wyrównywanie obszarów edytowalnych... 288

Transformowanie obszarów edytowalnych ... 289
Dopasowywanie krawędzi obszarów edytowalnych ... 292
Dopasowywanie przezroczystości masek ... 295
Wycinanie obrazków ... 295
Definiowanie obszarów obrazka za pomocą ścieżek ... 299
Tworzenie ścieżek ... 299
Zarządzanie ścieżkami ... 301
Kształtowanie ścieżek ... 303
Dodawanie i usuwanie węzłów ścieżki ... 305
Łączenie i rozłączanie ścieżek ... 306
Zmienianie typów węzłów ... 307
Stosowanie pociągnięć pędzla do ścieżek ... 308
Praca z użyciem ścieżek obcinania ... 309
Zarządzanie wieloma maskami z kanałami alfa ... 311
Tworzenie i edycja kanałów alfa ... 311
Zapisywanie masek i kanałów alfa ... 312
Ładowanie masek i kanałów alfa ... 313
Zarządzanie kanałami alfa ... 314

Malowanie i efekty specjalne ... 317
Rysowanie i malowanie ... 319
Rysowanie kształtów i linii ... 319
Stosowanie pociągnięć pędzla ... 323
Rozpylanie obrazków ... 327
Malowanie symetrycznych deseni i zawijasów ... 330
Powtarzanie pociągnięć pędzla ... 331
Tworzenie pędzli niestandardowych ... 332
Korzystanie z pisaków i urządzeń czułych na nacisk ... 334
Opis trybów scalania ... 338
Stosowanie efektów specjalnych ... 343
Praca z użyciem efektów specjalnych ... 343

Stosowanie wzorców stylów....345
Stosowanie efektów koloru i tonu....346
Kategorie efektów specjalnych....346
Stosowanie efektów fazy....353
Stosowanie efektu rozmycia typu Bokeh....354
Stosowanie efektów Odbłysk soczewki....356
Stosowanie filtru Efekty świetlne....356
Dodawanie ramek fotograficznych....357
Galeria efektów specjalnych....358
Zarządzenie modułami dodatkowymi....370

Obiekty....371
Praca z obiektami....373
Tworzenie obiektów....374
Zmienianie właściwości obiektu....375
Zaznaczanie obiektów....376
Przenoszenie, kopiowanie i usuwanie obiektów....378
Wyświetlanie i rozmieszczanie obiektów....380
Wyrównywanie i rozkładanie obiektów....382
Korzystanie z prowadnic wyrównania....383
Blokowanie obiektów....386
Grupowanie i łączenie obiektów....387
Wybieranie trybu scalania dla zgrupowanych obiektów....389
Praca z grupami obcinania....389
Modyfikowanie obiektów....391
Przekształcanie obiektów....391
Kadrowanie obiektów....396
Zmienianie krawędzi obiektów....396
Dodawanie cieni do obiektów....398
Używanie masek obcinania....401
Chronienie obszaru wokół obiektu....403
Dołączanie i osadzanie obiektów....405

Wstawianie dołączonych lub osadzonych obiektów do innej aplikacji ... 405
Edytowanie obiektów dołączonych lub osadzonych ... 406

Tekst ... 407
Tworzenie i formatowanie tekstu ... 409
Dodawanie i zaznaczanie tekstu ... 409
Dodawanie koloru do tekstu ... 411
Formatowanie tekstu ... 412
Praca z funkcjami OpenType ... 414
Wstawianie znaków specjalnych, symboli i glifów ... 418
Kerning, przesuwanie i obracanie tekstu ... 421
Wyrównywanie tekstu ... 422
Dopasowywanie odstępów między wierszami, znakami i wyrazami ... 423
Wygładzanie krawędzi tekstu ... 423
Dopasowywanie tekstu do ścieżki ... 424
Praca z tekstem w starszej wersji ... 426
Zarządzanie czcionkami ... 427
Wyświetlanie czcionek ... 427
Filtrowanie czcionek ... 429
Wyszukiwanie czcionek ... 430
Pobieranie większej liczby czcionek ... 431
Identyfikowanie czcionek ... 433
Wybieranie czcionek za pomocą funkcji Zabawa czcionkami ... 434
Korzystanie z systemu Corel Font Manager ... 436
Praca z tekstem w różnych językach ... 437
Modyfikowanie ustawień kodowania do poprawnego wyświetlania tekstu ... 437
Praca z tekstem azjatyckim lub bliskowschodnim ... 438
Obsługa OpenType dla tekstu azjatyckiego ... 439

Obrazki i filmy dla sieci WWW ... 441
Tworzenie i edytowanie filmów ... 443

Otwieranie i odtwarzanie filmów ... 443
Tworzenie filmów ... 444
Modyfikowanie kolejności i czasu wyświetlania klatek ... 447
Zapisywanie filmów ... 450
Tworzenie obrazków do publikacji w Internecie ... 453
Eksportowanie obrazków pod kątem publikacji w Internecie ... 453
Zapisywanie i stosowanie wzorców internetowych ... 460
Tworzenie obrazków opartych na palecie z przezroczystymi kolorami i tłami ... 460
Kawałkowanie obrazków ... 461
Tworzenie i edytowanie przejść ... 464
Wysyłanie obrazków pocztą elektroniczną ... 468

Drukowanie ... 469
Podstawowe informacje na temat drukowania ... 471
Drukowanie pracy ... 471
Określanie układu zadań drukowania ... 472
Podgląd zadań drukowania ... 473
Stosowanie stylów drukowania ... 474
Precyzyjne regulowanie parametrów zadań drukowania ... 475
Dokładne odwzorowywanie kolorów w druku ... 476
Drukowanie na drukarce postscriptowej ... 478
Wyświetlanie podsumowania analizy wstępnej ... 479
Przygotowywanie plików dla firm poligraficznych ... 481
Przygotowywanie zadania drukowania dla firm poligraficznych ... 481
Praca z układami rozmieszczenia ... 482
Drukowanie znaczników drukarskich ... 484
Drukowanie wyciągów barwnych ... 486
Praca z nadlewaniem kolorów i nadrukowywaniem ... 488
Drukowanie na kliszy ... 488
Przygotowywanie obrazów do drukowania na płótnie ... 489
Współpraca z firmą poligraficzną ... 490

Formaty plików ... 491
Eksportowanie do formatu PDF ... 493
Eksportowanie dokumentów plików w formacie PDF ... 493
Dołączanie hiperłączy, zakładek i miniatur do plików PDF ... 495
Zmniejszanie rozmiaru plików PDF ... 496
Określanie formatu kodowania plików PDF ... 497
Określanie opcji zarządzania kolorami w celu eksportowania plików PDF ... 497
Ustawianie opcji zabezpieczeń dla plików PDF ... 498
Optymalizowanie plików PDF ... 500
Wyświetlanie podsumowania analizy wstępnej plików PDF ... 500
Przygotowywanie plików PDF dla firmy poligraficznej ... 501
Praca z aplikacjami biurowymi ... 503
Eksportowanie plików do aplikacji biurowych ... 503
Dodawanie obiektów do dokumentów ... 503
Praca z plikami RAW z aparatu fotograficznego ... 505
Używanie plików RAW z aparatu fotograficznego ... 505
Wczytywanie plików RAW z aparatu fotograficznego do programu Corel PHOTO-PAINT ... 506
Dopasowywanie kolorów i tonów plików RAW z aparatu fotograficznego ... 509
Wyostrzanie plików RAW z aparatu fotograficznego i usuwanie szumów ... 511
Wyświetlanie podglądu plików RAW z aparatu fotograficznego i uzyskiwanie informacji o obrazku ... 512
Obsługiwane formaty plików ... 515
Adobe Illustrator (AI) ... 516
Mapa bitowa systemu Windows (BMP) ... 516
Mapa bitowa systemu OS/2 (BMP) ... 517
Computer Graphics Metafile (CGM) ... 517
CorelDRAW (CDR) ... 518
Corel Presentation Exchange (CMX) ... 518
Corel PHOTO-PAINT (CPT) ... 519
Zasób wskaźników myszy (CUR) ... 519
jest czasem trudneW programie AutoCAD Drawing Database (DWG) i AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF) ... 519

Encapsulated PostScript (EPS) ... 520
PostScript (PS lub PRN) ... 522
GIF ... 523
JPEG (JPG) ... 524
Pliki JPEG 2000 (JP2) ... 525
Obrazek Kodak Photo CD (PCD) ... 526
PICT (PCT) ... 528
PaintBrush (PCX) ... 528
Adobe Portable Document Format (PDF) ... 529
Plik plotera HPGL (PLT) ... 530
Portable Network Graphics (PNG) ... 530
Adobe Photoshop (PSD) ... 531
Corel Painter (RIF) ... 533
TARGA (TGA) ... 534
TIFF ... 534
Corel Paint Shop Pro (PSP) ... 535
WordPerfect Graphic (WPG) ... 535
Formaty plików RAW z aparatu fotograficznego ... 536
Mapa bitowa z kompresją falkową (WI) ... 536
Windows Metafile Format (WMF) ... 536
Dodatkowe formaty plików ... 536
Formaty zalecane przy importowaniu grafiki ... 537
Formaty zalecane przy eksportowaniu grafiki ... 538

Dostosowywanie i automatyzowanie ... 539
DostosowywanieCorel PHOTO-PAINT ... 541
Zmienianie i przywracanie ustawień domyślnych ... 541
Tworzenie obszarów roboczych ... 542
Importowanie i eksportowanie obszarów roboczych ... 542
Dostosowywanie wyglądu obszaru roboczego ... 543
Dostosowywanie skrótów klawiaturowych ... 545
Dostosowywanie menu ... 547

Dostosowywanie pasków narzędzi ... 548
Dostosowywanie przybornika ... 551
Dostosowywanie paska właściwości ... 552
Dostosowywanie paska stanu ... 553
Dostosowywanie filtrów ... 554
Dostosowywanie skojarzeń plików ... 555
Używanie makr i skryptów w celu automatyzowania zadań ... 557
Praca z makrami ... 557
Praca ze skryptami ... 563

Materiały pomocnicze ... 567
Program Corel PHOTO-PAINT dla użytkowników programu Adobe Photoshop ... 569
Porównanie terminologii ... 569
Porównanie narzędzi ... 570
Glosariusz ... 575

Rozpoczęcie pracy

Instalowanie pakietu CorelDRAW Graphics Suite....17

Konta i usługi Corel....25

Nowe funkcje w pakiecie CorelDRAW Graphics Suite....29

Zasoby edukacyjne....43

Rozpoczynanie pracy i konfiguracja....51

Przewodnik po obszarze roboczym programu Corel PHOTO-PAINT....53

Ustawianie opcji....73

Wczytywanie obrazków do programu Corel PHOTO-PAINT....75

Wyświetlanie obrazków oraz informacji o obrazkach....85

Korzystanie z prowadnic, siatki i linijek....91

Cofanie, ponawianie, powtarzanie i osłabianie efektu czynności....99

Zapisywanie i zamykanie....105

Wyszukiwanie narzędzi i treści kreatywnych oraz zarządzanie nimi....111

Obsługa dotykowa i kontroler Surface Dial....131

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Instalowanie pakietu CorelDRAW Graphics Suite

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Wymagania systemowe” (stronie 17)
- „Przygotowanie do instalacji” (stronie 18)
- „Instalowanie aplikacji z pakietu ” (stronie 18)CorelDRAW Graphics Suite
- „Opcje instalacji” (stronie 19)
- „Modyfikowanie i naprawianie instalacji” (stronie 21)
- „Odinstalowywanie ” (stronie 21)CorelDRAW Graphics Suite
- „Często zadawane pytania” (stronie 22)

Wymagania systemowe

Poniższa lista zawiera minimalne wymagania systemowe. Należy zwrócić uwagę, że aby pakiet działał optymalnie, potrzebne jest więcej pamięci RAM i miejsca na dysku twardym, niż wskazano na liście.

- Windows 7 SP1, Windows 8.1 lub Windows 10, w wersji 32-bitowej lub 64-bitowej, z najnowszymi aktualizacjami i dodatkiem Service Pack
- Intel Core i3/5/7 lub AMD Athlon 64
- 2 GB pamięci RAM
- 1 GB wolnego miejsca na dysku twardym

  Pobieranie oprogramowania w wersji elektronicznej wymaga więcej miejsca, niezbędnego do zapisania pobranych plików, rozpakowania plików instalacyjnych i samej instalacji, która zawiera też kopie plików źródłowych.
- Mysz, tablet lub ekran wielodotykowy
- Rozdzielczość ekranu
  - Rozdzielczość 1280 x 720 w 100% (96 dpi)
  - 1920 x 1080 w 150%
  - 2560 x 1440 w 200%
- Napęd DVD (wymagany do zainstalowania wersji oprogramowania sprzedawanej w opakowaniu)

- Microsoft .NET Framework 4,6
- Program Microsoft Internet Explorer 11 lub nowszy
- Połączenie z Internetem jest wymagane do zalogowania się w celu uwierzytelnienia pakietu CorelDRAW Graphics Suite, otrzymywania aktualizacji dotyczących wydajności i stabilności, uzyskiwania dostępu do zawartości online oraz korzystania z niektórych funkcji, na przykład kodów QR i Content Exchange.

Jeśli na komputerze nie ma platformy Microsoft .NET, zostanie ona zainstalowana podczas instalacji produktu.

Przygotowanie do instalacji

- Upewnij się, że ustawienia systemowej daty i godziny są prawidłowe.
- Upewnij się, że w systemie zainstalowano najnowsze aktualizacje.
- Zamknij wszystkie aplikacje, w tym wszystkie programy antywirusowe oraz aplikacje otwarte na pasku systemowym lub na pasku zadań systemu Windows. Niewykonanie tej czynności może wydłużyć czas instalacji lub zakłócić jej przebieg.
- Zaloguj się jako użytkownik z uprawnieniami administracyjnymi.
- Sprawdź, czy na dysku, na którym chcesz zainstalować aplikację, dostępna jest wystarczająca ilość wolnego miejsca.
- Usuń zawartość systemowych folderów tymczasowych (TEMP), aby uniknąć konfliktów dotyczących plików i pamięci. Aby przejść do folderów tymczasowych, wpisz **%temp%** w polu **Wyszukaj** w menu Start systemu Windows 7 SP1 lub Windows 10 albo na pulpicie systemu Windows 8.1.
- Aby uniknąć konfliktu z poprzednimi wersjami, zainstaluj pakiet CorelDRAW® Graphics Suite w jego własnym katalogu.

Instalowanie aplikacji z pakietu CorelDRAW Graphics Suite

Kreator instalacji ułatwia instalowanie aplikacji z pakietu CorelDRAW Graphics Suite oraz ich składników. Aby szybko zainstalować pakiet z ustawieniami domyślnymi, można użyć instalacji typowej; możliwe jest też dostosowanie instalacji przez wybranie poszczególnych opcji.

Aby zainstalować aplikacje z pakietu CorelDRAW Graphics Suite

1. Zamknij wszystkie aplikacje, w tym wszystkie programy antywirusowe.

   Aby zapewnić płynną instalację, zalecamy ponowne uruchomienie systemu Windows. Działanie to zapewni wyeliminowanie problemów z pamięcią oraz konieczności ponownego uruchamiania z powodu najnowszych aktualizacji systemu.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Włóż dysk DVD do napędu DVD.

   Jeśli kreator instalacji nie uruchomi się automatycznie, przejdź do katalogu głównego dysku DVD, znajdź na nim plik **setup.exe** i kliknij go dwukrotnie. Upewnij się, że przechodzisz do folderu odpowiadającemu wersji używanego systemu operacyjnego: **x64** dla wersji 64-bitowej lub **x86** dla wersji 32-bitowej.
   - Pobierz produkt.
3. W kreatorze instalacji zapoznaj się z umową licencyjną użytkownika końcowego oraz warunkami świadczenia usługi, klikając odpowiednie łącza.
4. Zaznacz pole wyboru **Wyrażam zgodę na umowę licencyjną użytkownika końcowego oraz warunki świadczenia usługi**, a następnie kliknij przycisk **Akceptuj**.
5. Wpisz swoje dane w polu tekstowym **Imię i nazwisko**.
6. Wpisz numer seryjny w polu tekstowym **Numer seryjny**.

   W numerze seryjnym nie jest rozróżniana wielkość liter, a myślniki są opcjonalne.
7. Kliknij przycisk **Dalej**.
8. Postępuj zgodnie z instrukcjami dotyczącymi instalowania oprogramowania.

Opcje instalacji

Można wybrać następujące typy instalacji:

- **Instalacja typowa** — automatyczna instalacja głównych programów i narzędzi wchodzących w skład pakietu w folderze Program Files. Jeśli jakiś niezainstalowany składnik okaże się później potrzebny, można zmodyfikować instalację.
- **Instalacja niestandardowa** — możliwość wyboru dodatkowych funkcji, wyłączenia składników, które są niepotrzebne, i wskazania miejsca instalacji pakietu.
- **Wdrożenie** — dostępne tylko w przypadku zakupów wielostanowiskowych. Ta opcja pozwala na tworzenie obrazu serwera na potrzeby instalowania oprogramowania na poszczególnych stacjach roboczych. Więcej informacji można znaleźć w Podręczniku wdrażania pakietu CorelDRAW Graphics Suite 2017.

Programy

W poniższej tabeli wymieniono programy, które są instalowane domyślnie. Aby nie uwzględniać jakiegoś programu w instalacji, należy wybrać instalację niestandardową.

Program	Opis
CorelDRAW®	Intuicyjny i uniwersalny program graficzny służący do tworzenia wysokiej jakości ilustracji wektorowych, projektowania logotypów i układów stron
Corel® PHOTO-PAINT®	W pełni funkcjonalna aplikacja do edycji obrazków, umożliwiająca retuszowanie i obróbkę zdjęć oraz tworzenie ilustracji z map bitowych i obrazów
Corel® CONNECT™	Aplikacja zapewniająca łatwy dostęp do materiałów takich, jak obrazki clipart, zdjęcia, czcionki itd.
Corel® CAPTURE™	Prosta w użyciu aplikacja służącą do przechwytywania obrazków z ekranu komputera
Corel Font Manager™	Aplikacja służąca do wyszukiwania i organizowania czcionek oraz zarządzania nimi

Funkcje programu i narzędzia

W poniższej tabeli wymieniono funkcje programu, które można zainstalować. Nie wszystkie składniki są dostępne w każdej wersji oprogramowania.

Funkcja lub narzędzie	Opis	Uwagi
Narzędzia językowe	Obejmują moduły sprawdzania pisowni, gramatyki i tezaurusa, które pomagają weryfikować poprawność dokumentów.	Narzędzia językowe w języku systemu operacyjnego są wymagane i instalowane domyślnie. Na przykład w angielskim systemie operacyjnym są. domyślnie instalowane narzędzia językowe w języku angielskim.

Funkcja lub narzędzie	Opis	Uwagi
		Aby zainstalować dodatkowe języki, trzeba wybrać instalację niestandardową albo zmodyfikować istniejącą instalację później.
Kreator druku dwustronnego	Umożliwia skonfigurowanie drukarki tak, aby drukowała dwustronnie.	Opcja objęta instalacja typową.
Język Visual Basic for Applications 7.1 firmy Microsoft	Podzbiór środowiska programistycznego Microsoft Visual Basic (VB), odpowiedni dla początkujących.	Przy użyciu środowiska VBA można tworzyć podstawowe makra do osobistego użytku, ale też tworzyć bardziej zaawansowane projekty makr.
Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA)	Wbudowane środowisko programistyczne pozwalające programistom i innym specjalistom używać VSTA do tworzenia najbardziej zaawansowanych projektów makr.	Aby używać VSTA w pakiecie CorelDRAW Graphics Suite, trzeba mieć zainstalowany program Microsoft Visual Studio 2015. Jeśli program Microsoft Visual Studio zostanie zainstalowany po instalacji pakietu CorelDRAW Graphics Suite, trzeba ponownie zainstalować funkcję VSTA poprzez modyfikację instalacji pakietu CorelDRAW Graphics Suite. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmodyfikować lub naprawić instalację pakietu ” na stronie 21.CorelDRAW Graphics Suite
Rozszerzenie powłoki systemu Windows	Umożliwia wyświetlanie miniatur rodzimych formatów plików programów firmy Corel, takich jak pliki CorelDRAW (CDR), Corel PHOTO-PAINT (CPT) i inne pliki rodzime.	Jeśli wcześniej zainstalowano pakiet CorelDRAW Graphics Suite lub CorelDRAW Technical Suite, ta opcja nie pojawia się w kreatorze instalacji.
GPL Ghostscript	Zalecany dla użytkowników importujących do dokumentów pliki EPS i PDF. Funkcja ta pozwala izolować i wykorzystywać poszczególne elementy plików EPS zamiast tylko obrazów nagłówka. Usprawnia także import plików PDF utworzonych w aplikacjach innych firm.	Opcja objęta instalacja typową.

Opcje dodatkowe

W poniższej tabeli wymieniono dodatkowe opcje instalacji.

Opcja	Opis	Uwagi
Pakiety językowe	Pozwalają używać programów i Pomocy w więcej niż jednym języku.	Opcja ta jest dostępna tylko w wielojęzycznych wersjach oprogramowania i wymaga instalacji niestandardowej.
Instalacja skrótów na pulpicie	Dodanie ikon produktów na pulpicie w celu ułatwienia dostępu do nich.	Opcja objęta instalacja typową.
Kopiowanie plików instalacyjnych	Pozwala konserwować i aktualizować oprogramowanie bez użycia dysku instalacyjnego.	Opcja objęta instalacja typową.

Modyfikowanie i naprawianie instalacji

Kreatora instalacji można również użyć do wykonania poniższych czynności:

- modyfikowanie bieżącej instalacji przez dodawanie lub usuwanie elementów aplikacji
- naprawienie bieżącej instalacji przez naprawę takich błędów, jak brakujące lub uszkodzenie pliki, a także nieprawidłowe skróty i wpisy rejestru

Funkcja naprawiania instalacji jest pomocna w razie wystąpienia problemów z korzystaniem z aplikacji lub gdy istnieje podejrzenie, że instalacja jest uszkodzona.

Przed naprawieniem instalacji należy spróbować przywrócić domyślne ustawienia obszaru roboczego, przytrzymując podczas uruchamiania aplikacji naciśnięty klawisz **F8**. Należy pamiętać, że zresetowanie obszaru roboczego powoduje zresetowanie wszystkich związanych z nim preferencji.

Aby zmodyfikować lub naprawić instalację pakietu CorelDRAW Graphics Suite

1. Zamknij wszystkie aplikacje.
2. W Panelu sterowania systemu Windows kliknij polecenie **Odinstaluj program**.
3. Dwukrotnie kliknij nazwę pakietu na stronie **Odinstaluj lub zmień program**.
4. W kreatorze zaznacz opcję **Modyfikuj** lub **Napraw** i postępuj zgodnie z instrukcjami.

Składniki, które zostały już zainstalowane, nie są widoczne w kreatorze lub mają nieaktywne pola wyboru.

Niektórych funkcji, takich jak **Kopiowanie plików instalacyjnych** i **Instalacja skrótów na pulpicie**, nie można dodać podczas modyfikowania instalacji.

Odinstalowywanie CorelDRAW Graphics Suite

Pakiet CorelDRAW Graphics Suite można odinstalować za pomocą panelu sterowania. Jeśli chcesz odinstalować produkt, a następnie zainstalować go ponownie z tym samym numerem seryjnym na innym komputerze, pamiętaj, aby podczas odinstalowywania mieć połączenie z Internetem. Dzięki temu liczba komputerów, na których będzie można zainstalować produkt, zwiększy się o jeden.

Aby odinstalować pakiet CorelDRAW Graphics Suite

1. W Panelu sterowania systemu Windows kliknij polecenie **Odinstaluj program**.
2. Dwukrotnie kliknij nazwę pakietu na stronie **Odinstaluj lub zmień program**.
3. W wyświetlonym kreatorze zaznacz opcję **Usuń** i postępuj zgodnie z instrukcjami.

   Aby całkowicie odinstalować pakiet, usuwając podczas procesu odinstalowywania pliki użytkownika, takie jak wzorce czy niestandardowe wypełnienia i pliki, zaznacz pole **Usuń pliki użytkownika**.

Wszystkie dodatkowe składniki i aplikacje zainstalowane wraz z pakietem, np. Corel Graphics — Rozszerzenie powłoki systemu Windows lub Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA), należy odinstalować osobno.

Często zadawane pytania

Jeśli nie znajdujesz swojego pytania na poniższej liście, odwiedź stronę pomocy technicznej Corel® i przeszukaj bazę wiedzy Corel® Knowledge Base.

- „Instaluję nowszą wersję posiadanego oprogramowania. Czy muszę odinstalować poprzednią wersję?” (stronie 22)
- „Czym rożni się instalacja nowszej wersji i od aktualizacji?” (stronie 22)
- „Co zrobić, jeśli zginął mi numer seryjny oprogramowania, a muszę ponownie je zainstalować?” (stronie 22)
- „Czym różni się instalacja typowa od standardowej? Który typ instalacji jest odpowiedni dla mnie?” (stronie 22)
- „Dlaczego mam zaktualizować system, operacyjny, instalując najnowsze dodatki Service Pack i krytyczne aktualizacje?” (stronie 22)
- „Jak wdrożyć pakiet ” (stronie 23)CorelDRAW Graphics Suite„ w sieci organizacji?” (stronie 23)

Instaluję nowszą wersję posiadanego oprogramowania. Czy muszę odinstalować poprzednią wersję?

Nie, nie trzeba odinstalowywać poprzedniej wersji. Domyślnie nowa wersja jest instalowana w odrębnym folderze, dzięki czemu można pracować w obu wersjach aplikacji. Aby zainstalować nową i poprzednią wersję w tym samym folderze, nie zmieniaj folderu instalacyjnego.

Czym rożni się instalacja nowszej wersji i od aktualizacji?

Instalacja nowszej wersji polega na zainstalowaniu najnowszej głównej wersji oprogramowania. Po wydaniu ważnej wersji zazwyczaj udostępniane są aktualizacje z rozwiązaniami problemów oraz poprawki dotyczące wydajności i stabilności. Aktualizacje mogą nazywać się tak samo jak główna wersja z dodanym numerem, np. 1. Domyślnie w aplikacji wyświetlane jest powiadomienie o dostępności nowej aktualizacji, można to jednak także sprawdzić, klikając pozycje **Pomoc** ▸ **Aktualizacje**.

Co zrobić, jeśli zginął mi numer seryjny oprogramowania, a muszę ponownie je zainstalować?

W przypadku wersji pobieranych z Internetu sprawdź wiadomość e-mail otrzymaną od firmy Corel po zakupie produktu.

Zaloguj się na stronie corel.com lub odwiedź stronę **Twoje konto** page.

Jeśli oprogramowanie zostało kupione w pudełku, sprawdź okładkę dysku instalacyjnego.

Czym różni się instalacja typowa od standardowej? Który typ instalacji jest odpowiedni dla mnie?

Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Opcje instalacji” na stronie 19..

Dlaczego mam zaktualizować system, operacyjny, instalując najnowsze dodatki Service Pack i krytyczne aktualizacje?

Prosimy o zainstalowanie najnowszych dodatków Service Pack i krytycznych aktualizacji, aby:

- chronić Twój komputer przed złośliwym oprogramowaniem,
- usuwać błędy i usterki systemu Windows,
- zapewnić bezproblemowe działanie systemu operacyjnego i oprogramowania Corel,
- pomóc z spełnieniu minimalnych wymagań systemowych,
- pomóc przyspieszyć proces instalacji, w którym czasami pomija się wymagania wstępne, takie jak .NET Framework 4.6 i Microsoft Visual C++ 2015,
- zmniejszyć prawdopodobieństwo konieczności ponownego uruchamiania systemu operacyjnego,

- zapewnić aktualność sterowników systemowych oraz ich optymalizację pod kątem wymogów pakietu.

Jak wdrożyć pakiet CorelDRAW Graphics Suite w sieci organizacji?

Po zakupieniu wielu licencji na pakiet CorelDRAW Graphics Suite można zainstalować należące do niego aplikacje w sieci organizacji. Więcej informacji o instalacjach sieciowych zawiera Podręcznik wdrażania pakietu CorelDRAW Graphics Suite 2017. Aby zakupić licencję wielostanowiskową oprogramowania i uzyskać podręcznik, należy skontaktować się z Biurem obsługi klienta firmy Corel.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Konta i usługi Corel

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Uwierzytelnianie CorelDRAW Graphics Suite” (stronie 25)
- „Sprawdzanie ustawień konta i szczegółów produktu” (stronie 26)
- „Aktualizowanie produktów firmy Corel” (stronie 26)
- „Program uaktualniania” (stronie 26)
- „Zmienianie poświadczeń użytkownika” (stronie 26)
- „Biuro obsługi klienta firmy Corel” (stronie 27)
- „Informacje o firmie Corel” (stronie 27)

Uwierzytelnianie CorelDRAW Graphics Suite

Uwierzytelnianie zapewnia dostęp do funkcji i treści online dołączonych do oprogramowania. Można uwierzytelnić program CorelDRAW Graphics Suite po instalacji pakietu, przed uruchomieniem aplikacji i podczas korzystania z niej.

Aby uwierzytelnić program CorelDRAW Graphics Suite, należy zalogować się na koncie Corel.com. Spowoduje to powiązanie produktu z Twoim kontem. Jeśli nie masz konta Corel.com lub chcesz powiązać produkt z nowym kontem, musisz utworzyć konto przed zalogowaniem.

Po zainstalowaniu i uwierzytelnieniu programu CorelDRAW Graphics Suite produkt pojawia się na stronie Twoje konto w witrynie corel.com. Jeśli chcesz powiązać produkt z innym kontem, musisz zmienić dane użytkownika. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zmienianie poświadczeń użytkownika” na stronie 26.

Uwierzytelnianie CorelDRAW Graphics Suite

1. Kliknij kolejno **Pomoc** ▸ **Szczegóły produktu**.
   Na stronie **Szczegóły produktu** pojawi się otwarty ekran powitalny.
2. Na kafelku **Konto** kliknij pozycję **Zaloguj się, aby uwierzytelnić**.
3. W wyświetlonym oknie dialogowym wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Postępuj zgodnie z instrukcjami, aby utworzyć konto, a następnie zaloguj się.
   - Zaloguj się, wprowadzając adres e-mail i hasło powiązane z kontem Corel.com.

Jeśli masz połączenie z Internetem, możesz teraz dostęp do funkcji i treści online.

Sprawdzanie ustawień konta i szczegółów produktu

Aby sprawdzić ustawienia konta, uruchom aplikację i otwórz stronę Twoje konto. Można na niej znaleźć więcej informacji na temat produktów powiązanych z Twoim kontem, uzyskać dostęp do pomocy i ustawić preferencje komunikacji.

Ze strony Szczegóły produktu na ekranie powitalnym można uzyskać dostęp do szczegółowych informacji na temat statusu produktów, dostępnych planów aktualizacji i uaktualnień, swojego konta i innych treści. Na przykład jeśli wykupiono subskrypcję, można szybko dowiedzieć się, za ile dni wygaśnie.

Sprawdzanie swojego konta corel.com

- W programie CorelDRAW lub Corel PHOTO-PAINT kliknij kolejno **Pomoc** ▸ **Ustawienia konta**.

Uzyskiwanie dostępu do szczegółowych informacji o produkcie

- W programie CorelDRAW lub Corel PHOTO-PAINT kliknij kolejno **Pomoc** ▸ **Szczegóły produktu**.

Aktualizowanie produktów firmy Corel

Aktualizacje produktu, wcześniej określane jako dodatki Service Pack, zawierają poprawki dotyczące wydajności i stabilności poprawiające obsługę produktu. Domyślnie użytkownik jest automatycznie powiadamiany, jeśli dostępne są aktualizacje i nowości dotyczące programu.

Aby wyświetlić informacje na temat aktualizacji produktu i zmienić preferencje aktualizacji, kliknij kolejno **Pomoc** ▸ **Aktualizacje**, a następnie wyświetl kafelek **Aktualizacje** na stronie Szczegóły produktu na ekranie powitalnym.

Program uaktualniania

Dzięki funkcji Programowi uaktualniania będziesz zawsze na czasie, ponieważ otrzymasz kolejną ważną wersję produktu, gdy tylko zostanie udostępniona. Program uaktualniania zastępuje członkostwo Premium, oferowane z wersjami X6 i X7 programu CorelDRAW Graphics Suite.

Możesz uzyskać dostęp do dawnej zawartości Premium w wersjach X6 i X7 programu CorelDRAW Graphics Suite 2017 w okresie aktywności członkostwa Premium. Aby zachować dostęp do dawnej zawartości Premium po wygaśnięciu członkostwa, należy wykupić Program uaktualniania.

Aby wykupić Program uaktualniania, kliknij kolejno **Pomoc** ▸ **Szczegóły produktu**, a następnie kliknij kafelek **Program uaktualniania** na stronie **Szczegóły produktu** na ekranie powitalnym.

Zmienianie poświadczeń użytkownika

Jako użytkownik i właściciel programu CorelDRAW Graphics Suite musisz znać swoje poświadczenia użytkownika:

- numer seryjny produktu — umożliwia pierwsze i ponowne instalowanie produktu. Numer seryjny to unikatowy identyfikator licencji produktu.
- adres e-mail powiązany z kontem Corel.com. Dla każdego konta Corel.com wymagany jest unikatowy adres e-mail i hasło. Podczas uwierzytelniania produktu w celu uzyskania dostępu do funkcji i zawartości online należy zalogować się na określonym koncie Corel.com, powiązując produkt z tym kontem i adresem e-mail.

W tej sekcji opisano dwa typowe przypadku, w których należy zmienić ustawienia konta, a następnie zaktualizować poświadczenia użytkownika w zainstalowanych produktach, aby były zgodne z nowymi ustawieniami konta. Aktualizacja poświadczeń użytkownika eliminuje konieczność odinstalowywania i ponownego instalowania produktu.

Chcesz połączyć dwie subskrypcje produktu kupione przy użyciu tego samego konta Corel.com w innym czasie, aby miały tę samą datę odnowienia.

W takim przypadku z każdą subskrypcją jest powiązany inny numer seryjny. Należy najpierw przejść na stronę Twoje konto, a następnie powiązać obie subskrypcje z jednym z numerów seryjnych. Następnie należy zmodyfikować poświadczenia użytkownika w produkcie z nieaktualnym numerem seryjnym.

Krok 1: Przejdź na stronę **Twoje konto**, logując się w witrynie corel.com, a następnie kliknij przycisk **Połącz** w obszarze **Status produktu**. Na stronie **Subskrypcje** zaznacz subskrypcje, które chcesz połączyć. Przejdź na stronę **Potwierdź wybór** i wybierz numer seryjny, który chcesz zatrzymać.

Krok 2: Uruchom wersję programu CorelDRAW lub Corel PHOTO-PAINT, który teraz ma nieaktualny numer seryjny. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** i na liście kategorii **Globalne** kliknij pozycję **Poświadczenia użytkownika**. Następnie kliknij pozycję **Edytuj poświadczenia** i w oknie dialogowym wpisz numer seryjny wybrany w kroku 1.

Masz dwa konta Corel.com powiązane z różnymi adresami e-mail i chcesz połączyć te konta.

Najpierw musisz skontaktować się z biurem obsługi klienta firmy Corel, aby jego pracownik połączył Twoje konta. Następnie należy zaktualizować adres e-mail przy użyciu produktu.

Krok 1: Skontaktuj się z biurem obsługi klienta firmy Corel i złóż zlecenie połączenia dwóch kont. Pracownik poprosi Cię o podanie aktywnego adresu e-mail dla połączonego konta. Jeśli na którymś z kont masz subskrypcje lub uaktualnienia programów w, są one powiązane z różnymi numerami seryjnymi, dlatego należy wybrać jeden z numerów seryjnych.

Krok 2: Uruchom wersję programu CorelDRAW lub Corel PHOTO-PAINT, która jest teraz powiązana z nieaktualnym kontem i adresem e-mail. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje** i na liście kategorii **Globalne** kliknij pozycję **Poświadczenia użytkownika**. Kliknij pozycję **Edytuj poświadczenia** i w wyświetlonym oknie dialogowym wpisz adres e-mail wybrany dla połączonego konta. Wpisz hasło. W razie konieczności wpisz numer seryjny wybrany w kroku 1.

Biuro obsługi klienta firmy Corel

Biuro obsługi klienta firmy Corel zapewnia szybkie i dokładne informowanie użytkowników o funkcjach produktów, ich parametrach, cenach, dostępności oraz o związanych z nimi usługach i pomocy technicznej. Najbardziej aktualne informacje o zakresie obsługi klienta dostępnym dla danego produktu firmy Corel można znaleźć pod adresem www.corel.com/support.

Informacje o firmie Corel

Firma Corel jest jednym z największych na świecie producentów oprogramowania, oferującym najbardziej znane w branży aplikacje graficzne, biurowe i przeznaczone do pracy z mediami cyfrowymi. Dysponując najbardziej kompleksowym portfolio innowacyjnych programów, zyskaliśmy renomę producenta aplikacji, które są proste w obsłudze i pomagają twórcom osiągać nowe poziomy kreatywności wydajności zawodowej. Za swoje dokonania firma została uhonorowana setkami nagród branżowych, przyznanych w uznaniu jej pozycji w dziedzinie innowacyjności, projektowania i wartości.

Do naszych używanych przez miliony osób na całym świecie linii produktów należą: CorelDRAW Graphics Suite, CorelDRAW Technical Suite, Corel® Painter®, Corel® PaintShop® Pro, Corel® VideoStudio® i Corel® WordPerfect® Office. Więcej informacji o firmie Corel można znaleźć pod adresem www.corel.com.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Nowe funkcje w pakiecie CorelDRAW Graphics Suite

Nowe i ulepszone funkcje pakietu CorelDRAW Graphics Suite X8 i CorelDRAW Graphics Suite 2017 są opisane w następujących tematach:

- „Początek pracy” (stronie 29)
- „Mistrzostwo” (stronie 32)
- „Personalizacja” (stronie 37)

Informacje na temat funkcji i narzędzi wprowadzonych lub ulepszonych we wcześniejszych wersjach pakietu CorelDRAW Graphics Suite można znaleźć w sekcji „Znajdowanie elementów, które stanowiły nowość w poprzednich wersjach” na stronie 41.

Początek pracy

CorelDRAW® Graphics Suite 2017 ułatwia rozpoczęcie pracy zarówno początkującym, jak i doświadczonym użytkownikom. Poznaj podstawy lub sprawdź nowości w przewodniku wprowadzającym i od razu ciesz się wysoką wydajnością dzięki obszarowi roboczemu dostosowanemu do wymogów Twojego przepływu pracy. Dodatkowe zalety to wysokiej jakości zawartość i wszechstronne zasoby szkoleniowe zawarte w produkcie, które wzbogacą Twoje projekty. Teraz możesz korzystać z większej mocy systemu Windows 10, obsługi wyświetlania na wielu monitorach i obsługi standardu 4K.

Skorzystaj z przewodnika

Dzięki serii interaktywnych przewodników wprowadzających szybciej rozpoczniesz pracę. Niezależnie od tego, czy dopiero zaczynasz przygodę z oprogramowaniem graficznym, jesteś doświadczonym użytkownikiem, czy też osobą zaznajomioną z innymi aplikacjami graficznymi, mamy do zaproponowania przewodnik wprowadzający, który pomoże Ci sprawnie przystąpić do pracy i w pełni wykorzystywać funkcje oraz narzędzia pakietu CorelDRAW Graphics Suite 2017. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Przewodniki szkoleniowe” na stronie 46.

Zapoznaj się z przewodnikiem, aby sprawnie rozpocząć pracę.

Obsługa monitorów UltraHD 4K

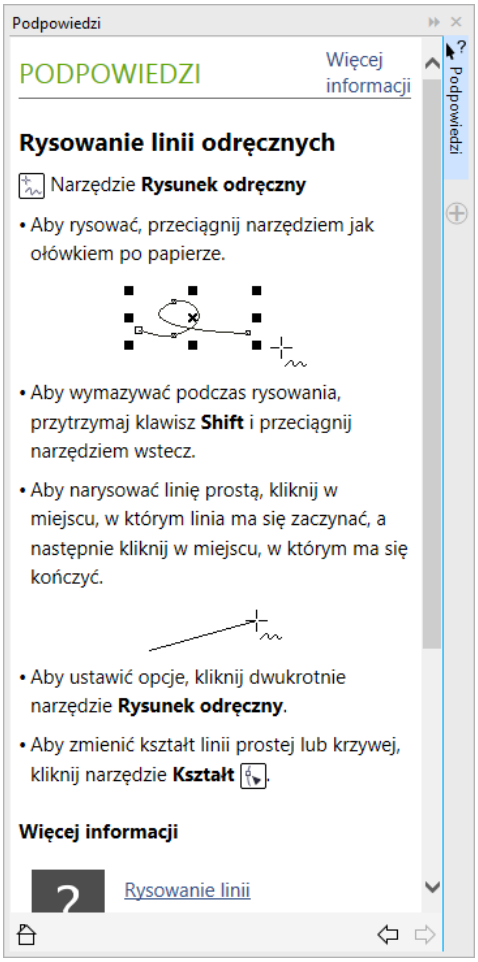
Obsługa monitorów 4K umożliwia wygodne wyświetlanie programu CorelDRAW i Corel PHOTO-PAINT na monitorach z najwyższą rozdzielczością, nawet UltraHD. Pozwala to na edycję zdjęć w natywnej rozdzielczości i dostrzeganie najdrobniejszych szczegółów. Dzięki większej liczbie pikseli do dyspozycji możesz otwierać kilka okien obok siebie, co zwiększa efektywność pracy.

Obsługa systemu Windows 10

Konsekwentnie dążymy do udostępniania najwyższej jakości środowiska użytkownika, dlatego pakiet CorelDRAW Graphics Suite 2017 jest w pełni zgodny z systemem Windows 10 i uzyskał odpowiednią certyfikację. Corel zapewnia tę samą niezawodność i wydajność, jakiej mogą oczekiwać użytkownicy podczas pracy z najpopularniejszym systemem operacyjnym na świecie.

Dokowane okno Podpowiedzi

Dokowane okno Podpowiedzi to zbiór cennych zasobów szkoleniowych, ułatwiających początkującym użytkownikom rozpoczęcie pracy. Można skorzystać z dynamicznie wyświetlanych informacji kontekstowych na temat aktualnie wybranego narzędzia i łączy do informacji powiązanych. Dokowane okno Podpowiedzi zapewnia szybki dostęp do zasobów dodatkowych, takich jak podpowiedzi wideo, dłuższe filmy wideo i pisemne samouczki, dzięki czemu można dowiedzieć się więcej o narzędziu lub funkcji bez konieczności wyszukiwania. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Korzystanie z Podpowiedzi” na stronie 46.



Dzięki tematom dokowanego okna Podpowiedzi można uzyskać dostęp do dodatkowych zasobów na temat narzędzi.

Zaawansowana obsługa wielu monitorów

Skalowanie interfejsu użytkownika do monitorów i udoskonalenie obsługi wielu monitorów pozwala grafikom komputerowym na korzystanie z ostrości i wiernego odwzorowania nowych monitorów i laptopów o wysokiej rozdzielczości. Jednocześnie mogą oni nadal korzystać z monitorów o niższej rozdzielczości, aby zmaksymalizować przestrzeń projektu (wymaga obsługiwanego sprzętu oraz systemu Windows 8.1 lub nowszego). Zapewnia to właściwe skalowanie elementów interfejsu użytkownika oraz ich ostre i czytelne wyświetlanie na ekranach o różnych rozdzielczościach. Można na przykład przeciągnąć dokument z okna aplikacji i umieścić go w obrębie drugiego ekranu, przeznaczając jeden monitor na rysunek lub obrazek, a drugi na często używane dokowane okna i paski narzędzi.

Więcej informacji o produkcie i koncie na zaktualizowanym ekranie powitalnym

Strona Szczegóły produktu na ekranie powitalnym to pojedyncze źródło informacji o najnowszych funkcjach pakietu i koncie użytkownika. Zawiera ono ważne informacje o produkcie lub subskrypcji, statusie konta, aktualizacjach produktu i programie uaktualniania.

Dostęp do eBooków

Podręcznik użytkownika programu CorelDRAW 2017 i podręcznik użytkownika programu Corel PHOTO-PAINT 2017 są dostępne w formie eBooków. eBooki, publikowane w formatach EPUB i MOBI, zawierają najbardziej wszechstronne informacje o funkcjach produktów. Dzięki korzystaniu z podręczników użytkownika w formie eBooków czytelnik może uniknąć przełączania między oknami programu w systemie, co pozwala na naukę w podróży i zapewnia dostęp do plików Pomocy pakietu nawet bez połączenia z Internetem. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Uzyskiwanie dostępu do eBooków” na stronie 47.

Mistrzostwo

Dzięki zaawansowanym, a jednocześnie intuicyjnym funkcjom pakietu CorelDRAW Graphics Suite 2017 zawsze opracujesz doskonały projekt. Dzięki narzędziu LiveSketch możesz od razu projektować przy użyciu rysowanych ręcznie krzywych wektorowych. Okiełznaj twórczy potencjał wielu czynników wejściowych rysika w czasie rzeczywistym. Obsługa trybu tabletu i dotykowy obszar roboczy pozwalają na wykonywanie szkiców na bieżąco i wprowadzanie szybkich korekt za pomocą dotyku lub rysika. Zaawansowane podglądy, węzły i uchwyty, które nie giną w kolorach tła projektu, zwiększają skuteczność edytowania obiektów i efektów. Ulepszona funkcja wyszukiwania i filtrowania czcionek sprawi, że szybko znajdziesz czcionki do każdego projektu. Narzędzie Nóż przyspiesza pracę, umożliwiając dzielenie obiektów wektorowych, tekstowych i map bitowych wzdłuż dowolnej ścieżki. Dopracuj zdjęcia za pomocą narzędzia Klonowanie korygujące programu Corel PHOTO-PAINT 2017 i poprawiaj zniekształcenia perspektywy w oknie dialogowym Wyprostuj obrazek.

Nowości w wersji 2017

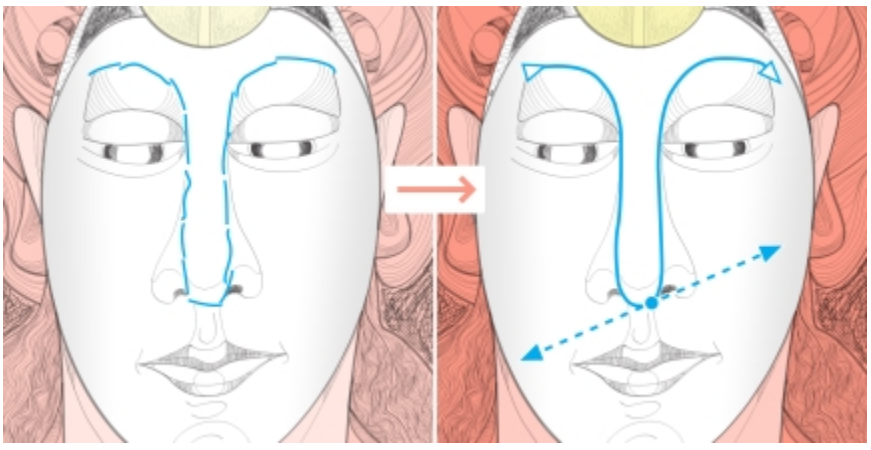
Narzędzie LiveSketch™

Narzędzie LiveSketch™ to idealny sposób na szybkie rozpoczęcie projektu. Doskonale sprawdza się ono podczas pracy z rysikiem lub urządzeniem obsługiwanym dotykowo, łącząc szybkość szkicowania z elastycznym sterowaniem pociągnięciami, co pozwala na błyskawiczne rozpoczęcie realizowania koncepcji projektowych za pomocą rysowanych ręcznie krzywych wektorowych.

Każdy użytkownik, który kiedykolwiek korzystał z zeskanowanego szkicu jako podstawy projektu, szybko doceni kreatywne możliwości i oszczędność czasu zapewniane przez narzędzie LiveSketch. Nie tylko eliminuje ono konieczność skanowania i trasowania rysunku, ale także daje pełną kontrolę nad sposobem dostosowywania pociągnięć i ich przekształcaniem w krzywe. Intuicyjne ustawienia ułatwiają dostrajanie sposobu łączenia się programu CorelDRAW 2017 z Twoją kadencją szkicowania.

Pociągnięcia utworzone za pomocą narzędzia LiveSketch są korygowane i dodawane do istniejących krzywych na podstawie czasu i odległości między nimi. Można ustawić czas aktywowania korekty pociągnięć po przerwaniu rysowania oraz odległość, w której pociągnięcia są automatycznie dodawane do istniejących krzywych. Dostępna jest także opcja łączenia wszystkich narysowanych pociągnięć w określonych ramach czasowych w jedną krzywą niezależnie od dzielącej je odległości. Aby wydłużyć istniejącą krzywą, wystarczy najechać na nią wskaźnikiem myszy do momentu, aż zmieni kolor na czerwony, i kontynuować szkicowanie. Powstałe pociągnięcie jest na bieżąco dodawane do istniejącej krzywej, co pozwala na sprawne szkicowanie, korygowanie i edytowanie.

Niezależnie od doświadczeń w szkicowaniu zdziwisz się, jak szybko będziesz osiągać imponujące efekty. Ani się obejrzysz, a już zdołasz zarejestrować dowolną inspirację lub pomysł.



Narzędzie LiveSketch umożliwia rejestrowanie koncepcji projektowych za pomocą rysowanych ręcznie krzywych wektorowych.

Nachylenie, nacisk, oprawa i obrót rysika

Program CorelDRAW Graphics Suite 2017 pozwala na maksymalne wykorzystanie funkcji rysika i opanowanie twórczych możliwości wielu czynników wejściowych w czasie rzeczywistym. Zmieniony interfejs użytkownika zapewnia natychmiastowy dostęp do odpowiednich elementów sterujących oraz możliwość szybkiego wyboru właściwości rysika.

Dostępny w programie CorelDRAW 2017 nowy tryb Ekspresja narzędzia Środki artystyczne pozwala na korzystanie z nacisku, nachylenia i oprawy rysika w celu różnicowania pociągnięć pędzla. Bogactwo funkcji edycyjnych sprawia, że każda praca wykonana rysikiem będzie doskonała. Skorzystaj z paska właściwości, aby dopracować szczegóły istniejącej krzywej, lub narzędzia Kształt, aby skorygować tylko jej wycinek, przeciągając węzły, przy zachowaniu wartości nachylenia i oprawy używanych podczas tworzenia. Rozszerzono również funkcjonalność narzędzia Gumka, przy użyciu którego można obecnie kontrolować szerokość, płaskość i obrót końcówki za pomocą rysika. Da się także określić wartości oprawy i nachylenia przed rozpoczęciem korzystania z obu narzędzi, aby uzyskać końcówkę pędzla o stałych parametrach płaskości i obrotu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Korzystanie z pisaków i urządzeń czułych na nacisk” na stronie 334.

Obsługę rysika rozszerzono także w programie Corel PHOTO-PAINT 2017. Można w nim skorzystać z nacisku, oprawy i nachylenia w przypadku narzędzi poprawek, narzędzia Efekt, narzędzia Gumka i wielu narzędzi pędzla. Ponadto można uwzględnić ustawienia obrotu, płaskości i wydłużenia w jeszcze większym zakresie funkcji artystycznych.

Udoskonalona obsługa czynników wejściowych w czasie rzeczywistym zapewnia większą funkcjonalność rysika.

Obsługa rysika w czasie rzeczywistym (RTS)

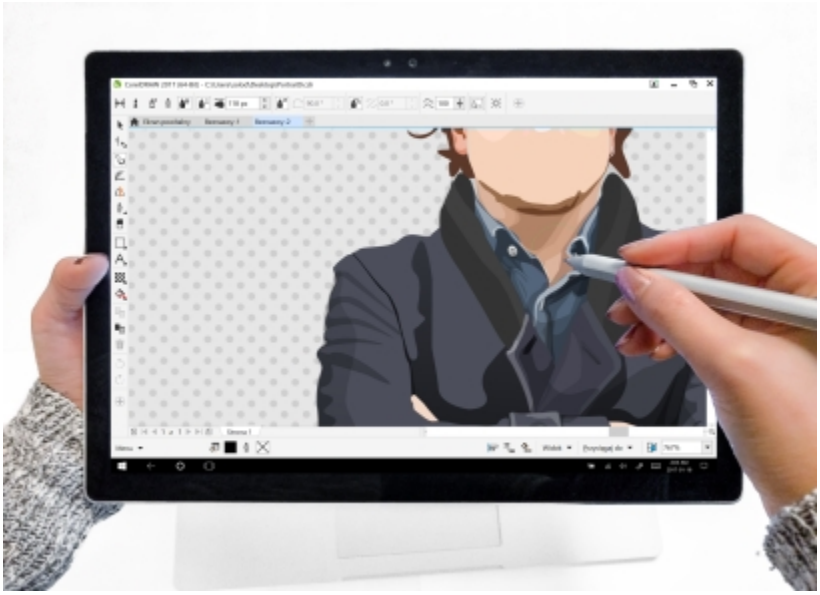
Możesz użyć tabletu graficznego lub urządzenia zgodnego z RTS, aby w dowolnym miejscu rejestrować wszystko to, co Cię zainspiruje. Obsługa rysika w czasie rzeczywistym systemu Windows zapewnia odpowiednią czułość na nacisk i pochylanie, co gwarantuje pełna kontrolę nad pociągnięciami pędzla w programach CorelDRAW i Corel PHOTO-PAINT. Ponadto nie trzeba instalować sterownika rysika, co pozwala natychmiast rozpocząć pracę. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Korzystanie z pisaków i urządzeń czułych na nacisk” na stronie 334.

Nowości w wersji 2017

Obsługiwany dotykowo interfejs użytkownika

Tryb tabletu pozwala na wykonywanie szkiców na bieżąco i wprowadzanie szybkich korekt za pomocą dotyku lub rysika. Nowy dotykowy obszar roboczy, aktywowany po przełączeniu do trybu tabletu, usprawnia interfejs użytkownika, aby zmaksymalizować wielkość okna rysowania poprzez wyświetlanie tylko tych narzędzi i poleceń, których najczęściej używa się podczas pracy w terenie na tablecie. Wszystkie inne funkcje wciąż są dostępne — wystarczy kilka stuknięć na ekranie. A po dołączeniu klawiatury interfejs

użytkownika powraca do domyślnej konfiguracji stacjonarnej. Jeśli w trybie tabletu wolisz pracować z jedną ze stacjonarnych przestrzeni roboczych, możesz wybrać konfigurację interfejsu użytkownika, która jest dla Ciebie najwygodniejsza. Oszczędzisz czas i będziesz pracować szybciej dzięki możliwości przemieszczania i powiększania jednym gestem. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Korzystanie z obsługi dotykowej” na stronie 131.



Dotykowy obszar roboczy udostępnia środowisko obsługiwane dotykowo z dostępem do wszystkich najważniejszych funkcji.

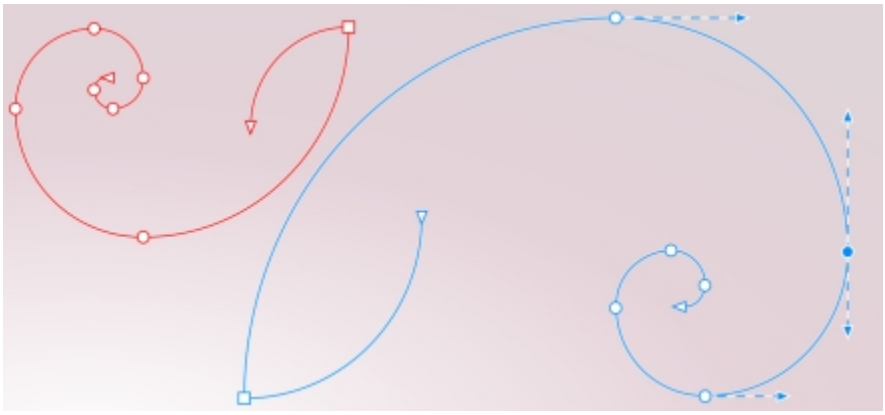
Nowości w wersji 2017

Obsługa Microsoft Surface Dial

Jeśli Microsoft Surface Dial jest częścią Twojego stylu pracy, program CorelDRAW 2017 oferuje jego wbudowaną obsługę, zapewniając szerszy zakres tworzenia i interakcji z technologią.

Ulepszone podglądy wektorowe, węzły i uchwyty

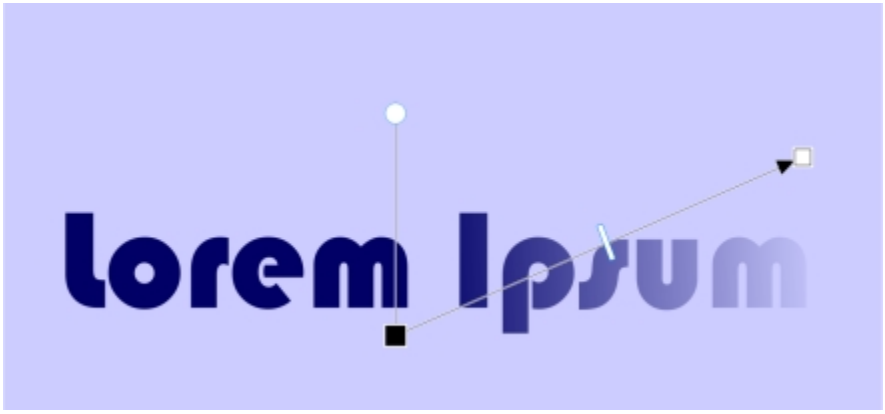
Program CorelDRAW Graphics Suite 2017 upraszcza kształtowanie krzywych i obiektów dzięki zmienionym węzłom i uchwytom, które są wyraźniejsze i łatwiejsze do manipulowania. Ulepszone podglądy wektorowe zwiększają efektywność edycji, ponieważ węzły i krzywe wyraźniej odcinają się od kolorów tła w projekcie.



Ulepszone podglądy, węzły i uchwyty nie giną wśród kolorów tła.

Wyraźne interaktywne suwaki

Dzięki ulepszeniu interaktywnych suwaków, które są lepiej widoczne, praca z wypełnieniami obiektów, przezroczystościami, metamorfozami, głębiami, cieniami i innymi elementami jest łatwiejsza niż kiedykolwiek.



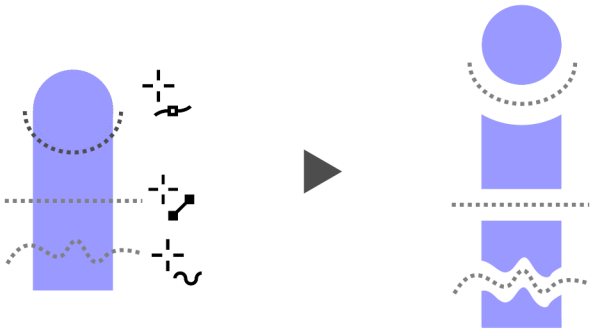
Wyraźne interaktywne suwaki upraszczają pracę z wypełnieniami obiektów, przezroczystościami i innymi funkcjami.

Ukrywanie i wyświetlanie obiektów

Program CorelDRAW 2017 pozwala na ukrywanie obiektów i grup obiektów, aby wyświetlać tylko te sekcje, które powinny być wyświetlane w projekcie. Podczas pracy ze złożonymi projektami możliwość ukrywania określonego elementu rysunku może oszczędzić wiele czasu. Pozwala to uniknąć omyłkowego zaznaczenia i zmodyfikowania obiektu, który nie miał być zmieniany, i umożliwia swobodniejsze eksperymentowanie z projektami.

Dzielenie obiektów

Przy użyciu narzędzia Nóż można dzielić obiekty wektorowe, teksty i mapy bitowe wzdłuż linii prostych, linii odręcznych lub linii Béziera. Można utworzyć odstęp między podzielonymi obiektami albo ustawić nakładanie obiektów. Można także określić, czy przekształcić kontury na obiekty krzywych do dalszego manipulowania, czy pozostawić je jako kontury. A jeśli się wahasz, program CorelDRAW wyeliminuje wszelką przypadkowość, automatycznie wybierając opcję, która najlepiej zachowuje wygląd konturu.



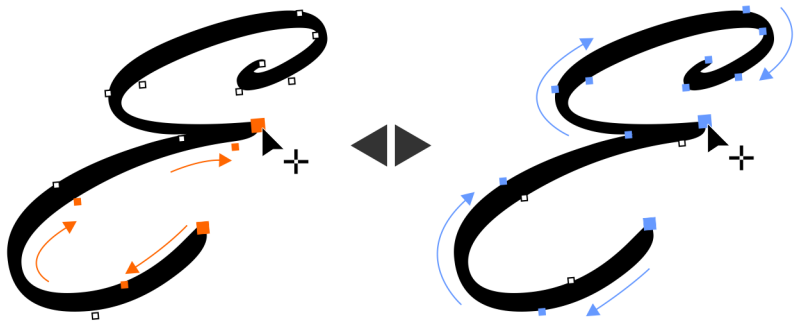
Dzielenie obiektów przy użyciu ulepszonego narzędzia Nóż

Lista czcionek

Znalezienie właściwej czcionki do projektu w programach CorelDRAW i Corel PHOTO-PAINT jest bardzo łatwe. Przy użyciu listy czcionek można szybko wyświetlać i filtrować czcionki oraz wyszukać tę właściwą. Można także sortować czcionki na podstawie grubości, szerokości, obsługiwanych skryptów i innych kryteriów. Ulepszono także wyszukiwanie czcionek poprzez możliwość stosowania słów kluczowych do określania ich lokalizacji.

Wybieranie sąsiadujących węzłów

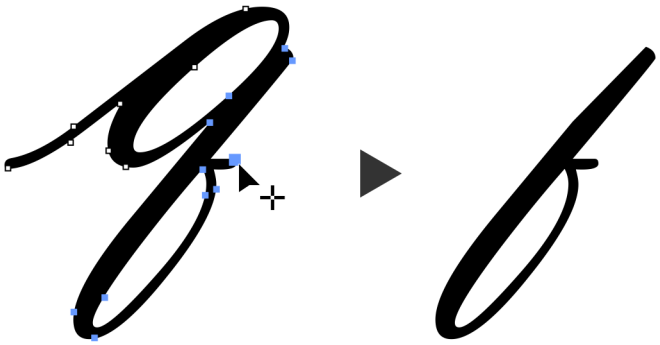
Program CorelDRAW 2017 oferuje funkcję wyboru węzłów, która upraszcza pracę ze złożonymi kształtami. Można zaznaczać sąsiadujące ze sobą węzły na krzywych przy użyciu narzędzia Kształt oraz jednocześnie przytrzymując naciśnięty klawisz Shift. Można także zmieniać kierunek zaznaczania węzłów.



Wybieranie sąsiadujących węzłów

Kopiowanie segmentów krzywej

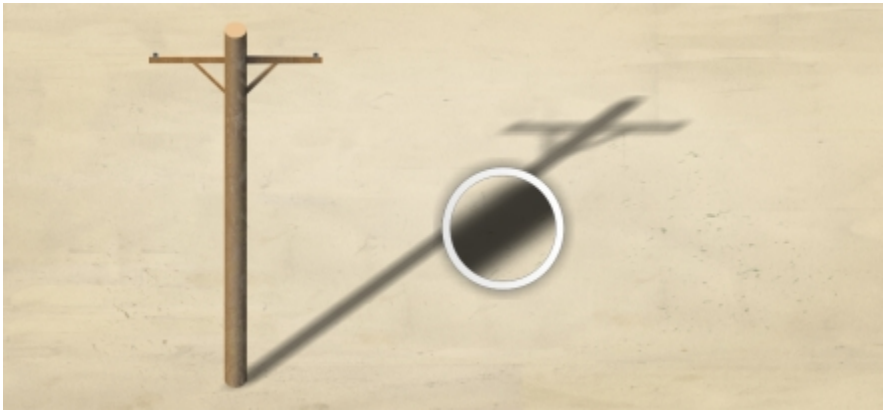
Inną funkcją oszczędzającą czas w programie CorelDRAW 2017 jest możliwość kopiowania lub wycinania określonej części segmentu krzywej. Następnie można wkleić ją jako obiekt, co ułatwia tworzenie nowych sąsiadujących kształtów o takich samych konturach.



Kopiowanie segmentu krzywej

Cienie z wtapianiem rozmywania gaussowskiego

Cienie to doskonały sposób na poprawę wyglądu elementów w projektach. W programie CorelDRAW 2017 można błyskawicznie tworzyć bardziej realistyczne cienie o naturalnie wyglądających wtopionych krawędziach dzięki przyciskowi Kierunek wtapiania na pasku właściwości.



Cień z wtapianiem rozmywania gaussowskiego

Klonowanie korygujące

Dzięki nowemu narzędziu Klonowanie korygujące bez problemu zapewnisz najlepszy wygląd elementów zdjęcia. Pozwala ono na dyskretne usuwanie z obrazka niepotrzebnych obszarów i niedoskonałości poprzez malowanie przy użyciu pobranej tekstury i dopasowanie jej do retuszowanego obszaru. Wystarczy kilka kliknięć, aby całkowicie usunąć skazę lub bliznę, zapewniając nieskazitelny wygląd.

Korygowanie zniekształceń perspektywy

Okno dialogowe Wyprostuj obrazek w programach CorelDRAW i Corel PHOTO-PAINT umożliwia korygowanie zniekształceń perspektywy na zdjęciach zawierających proste linie i płaskie powierzchnie. Za pomocą kilku kliknięć możesz poprawiać zdjęcia budynków, zabytków i innych obiektów cechujących się nieprawidłową perspektywą lub wykonanych pod kątem innym niż dokładnie na wprost. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Korygowanie zniekształceń perspektywy” na stronie 150.

Soczewka Rozmywanie gaussowskie

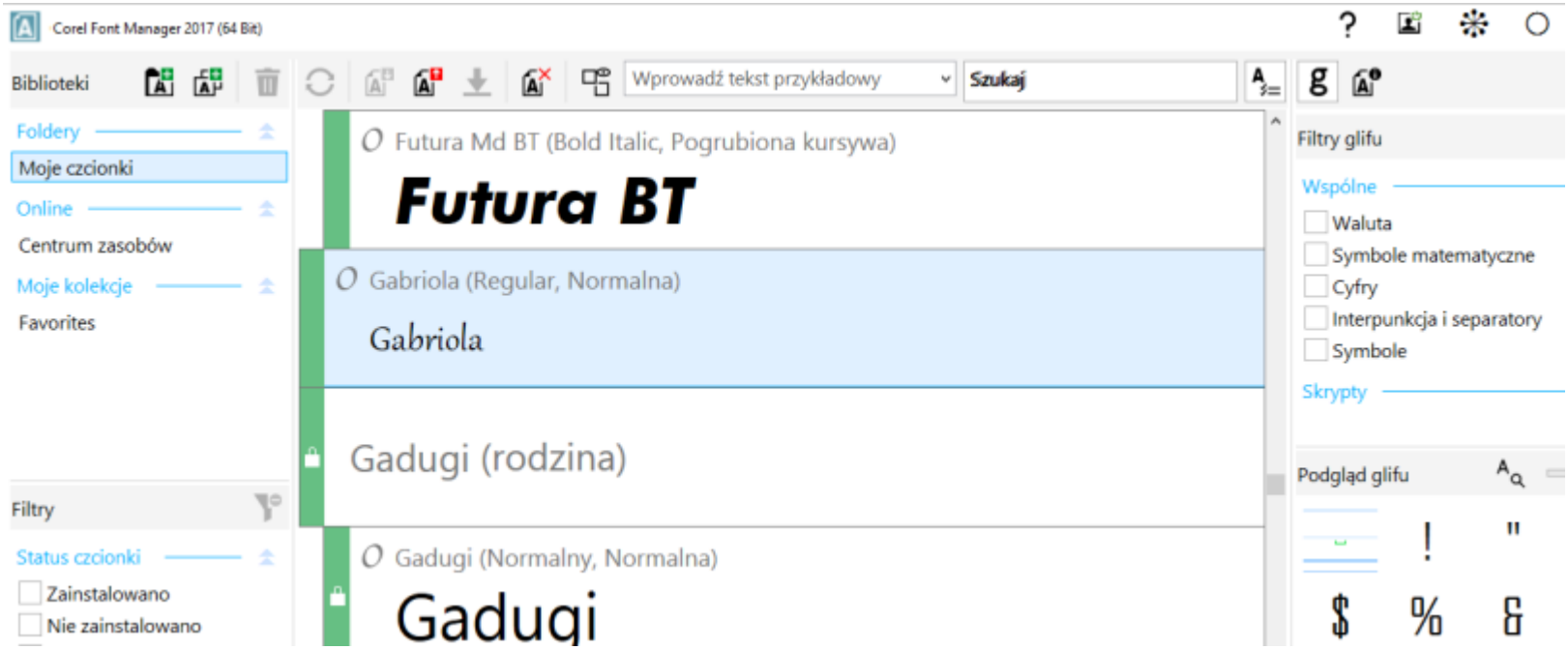
Efekt specjalny Rozmywanie gaussowskie w programie Corel PHOTO-PAINT jest dostępny jako soczewka umożliwiająca rozmywanie obrazów bez nadpisywania oryginału. Podczas tworzenia soczewki wprowadzone zmiany nie powodują zniszczenia obrazu — wszystkie modyfikacje są wyświetlane na ekranie przez soczewkę, nie stosowane do pikseli obrazu. Soczewka jest tworzona jako oddzielny obiekt warstwy ponad tłem obrazka, możliwe jest więc wykonanie oddzielnej edycji soczewki i tła obrazka przy zachowaniu danych i jakości oryginału.

Personalizacja

Dzięki dostępności wszystkich ulubionych narzędzi poczujesz się jak w domu! Dzięki zaktualizowanemu interfejsowi oraz niestandardowemu rozmiarowi ikon, pulpitowi i kolorowi obramowania okien możesz dostosować przestrzeń projektu do własnych potrzeb. Możesz importować obszary robocze programów CorelDRAW i Corel PHOTO-PAINT utworzone w wersjach X6, X7 i X8. Przeglądaj i organizuj czcionki do projektów przy użyciu systemu Corel Font Manager oraz wzbogacaj swoją kolekcję narzędzi kreatywnych, kupując aplikacje, moduły dodatkowe i makra z aplikacji.

Corel Font Manager

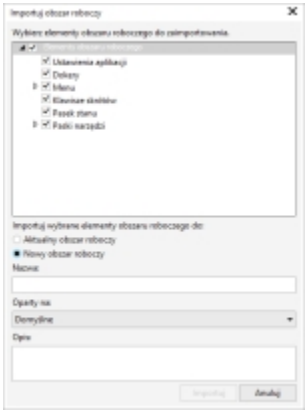
Gdy liczba czcionek w systemie przestanie przynosić korzyści, a zacznie sprawiać kłopoty, Corel Font Manager rozwiąże Twój problem. Pozwala on na łatwe obsługiwanie, organizowanie i przeglądanie kolekcji krojów czcionek i czcionek, udostępniając narzędzia do kontrolowania każdego aspektu obiegu pracy dotyczącego typografii. Niezależnie od tego, czy chcesz znaleźć i zainstalować czcionki do projektów, uporządkować je, aby mieć łatwiejszy dostęp do czcionek, czy zarządzać niepotrzebnymi czcionkami, Corel Font Manager udostępnia odpowiednia narzędzia. Możesz przeglądać i wyszukiwać czcionki online i lokalne, przeglądać zestawy glifów czcionek, tworzyć kolekcje czcionek itp. Więcej informacji na temat systemu Corel Font Manager można znaleźć w sekcji Pomoc.



Corel Font Manager

Nowości w wersji 2017 **Importowanie klasycznych przestrzeni roboczych**

W pakiecie CorelDRAW Graphics Suite 2017 można ponownie wykorzystywać obszary robocze programów CorelDRAW i Corel PHOTO-PAINT utworzone w wersjach X6, X7 i X8. Użytkownik ma swobodę importowania niektórych elementów obszaru roboczego i wykluczania innych. Można także dodawać je do bieżącego obszaru roboczego lub tworzyć zupełnie nową konfigurację interfejsu użytkownika. A wybór elementów obszaru roboczego do zaimportowania lub wyeksportowania jest szybszy niż kiedykolwiek. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Importowanie i eksportowanie obszarów roboczych” na stronie 542.

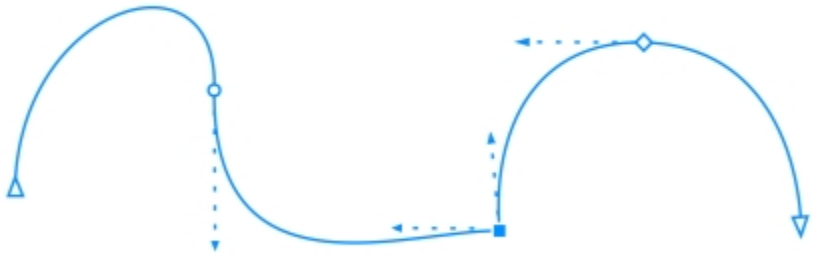


Można importować obszary robocze utworzone w wersjach X6, X7 i X8.

Nowości w wersji 2017

Niestandardowe kształty węzłów

Program CorelDRAW 2017 upraszcza kształtowanie krzywych i obiektów poprzez przydzielanie poszczególnym węzłom unikatowych kształtów, co ułatwia identyfikowanie węzłów gładkich, ostrych i symetrycznych. Dzięki nowym opcjom dostosowywania kształtu, wielkości i koloru można zmienić wygląd węzłów, aby najlepiej pasował do stylu pracy lub projektu. Można także przyspieszyć modyfikowanie elementów w projektach poprzez wybór pokazywania kierunku krzywych i skorzystanie z bogatej gamy narzędzi do rysowania w celu edytowania węzłów.

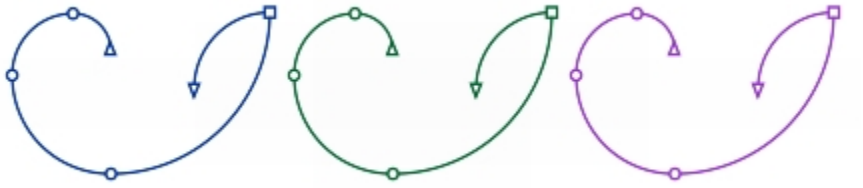


Można przydzielić poszczególnym typom węzłów unikatowy kształt, co ułatwia identyfikację.

Nowości w wersji 2017

Kolory niestandardowe do wyświetlania podglądów i edytowania krzywych

Nowe opcje personalizacji kolorów pozwalają na efektywniejsze edytowanie obiektów, umożliwiając wybieranie kolorów dla węzłów, uchwytów i podglądów, które będą wyróżniać się od kolorów tła, co poprawi ich widoczność.



Można wybrać kolory niestandardowe dla węzłów, uchwytów i podglądów.

Interfejs użytkownika z pełną możliwością dostosowania

Pakiet CorelDRAW Graphics Suite 2017 oferuje funkcje dostosowania interfejsu użytkownika, umożliwiając zmianę przestrzeni projektu celem otrzymania unikatowego środowiska pracy. Warto wspomnieć o możliwości skalowania ikon nawet do 250 proc. oraz zwiększania i zmniejszania jasności tła aplikacji poprzez wybór odpowiedniego motywu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Dostosowywanie wyglądu obszaru roboczego” na stronie 543.

Dostosowywanie koloru pulpitu

Pakiet CorelDRAW Graphics Suite 2017 oferuje elastyczne opcje schematu kolorów pulpitu. Można zmienić kolor obszaru otaczającego stronę rysowania w programie CorelDRAW lub obrazek w programie Corel PHOTO-PAINT, aby skonfigurować optymalne środowisko dla każdego projektu, zmniejszyć ogólny kontrast obszaru roboczego lub poprawić czytelność elementów.

Dostosowywanie koloru obramowania okien

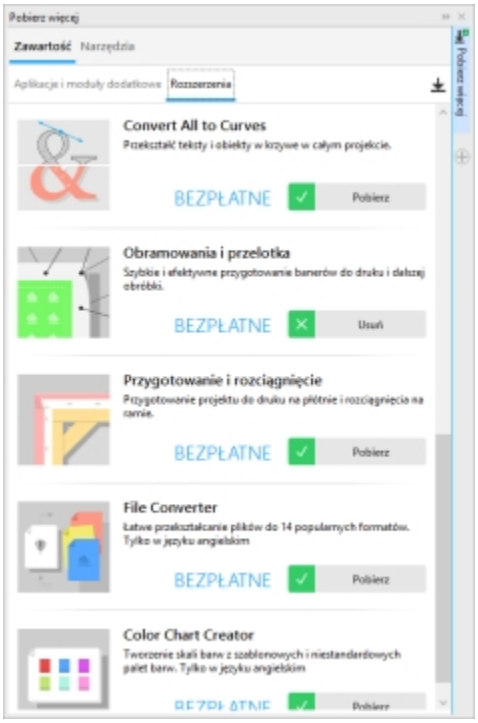
W programach CorelDRAW i Corel PHOTO-PAINT można dostosować kolor obramowania okiem zgodnie ze swoimi preferencjami. Jeśli równocześnie korzystasz z obu aplikacji, możesz ustawić różne kolory obramowań dla każdej z nich, dzięki czemu szybko rozpoznasz je podczas przełączania.

Przygotowywanie obrazów do drukowania na płótnie

Jednym z najlepszych sposobów pochwalenia się wspaniałym zdjęciem jest wydrukowanie go na płótnie. Nowe dokowane okno Przygotowywanie i rozciąganie w programie Corel PHOTO-PAINT 2017 umożliwia przygotowanie zdjęć i obrazków do drukowania na płótnie w trzech prostych krokach. Zmieniając rozmiar obrazu, precyzyjnie go dostrajając i rozciągając, można uzyskać idealną kompozycję reprodukcji. Aby korzystać z dokowanego okna **Przygotowywanie i rozciąganie**, należy najpierw pobrać rozszerzenie **Przygotowywanie i rozciąganie**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby pobrać rozszerzenie” na stronie 112. Więcej informacji na temat korzystania z dokowanego okna **Przygotowywanie i rozciąganie** można znaleźć w sekcji „Przygotowywanie obrazów do drukowania na płótnie” na stronie 489.

Wzbogacanie kolekcji narzędzi kreatywnych

Wzbogać swoją kolekcję narzędzi kreatywnych poprzez bezpłatne pobranie lub zakup aplikacji, modułów dodatkowych i rozszerzeń bezpośrednio z programu CorelDRAW i Corel PHOTO-PAINT. Możesz m.in. pobrać bezpłatną licencję programu Corel Website Creator, kupić program AfterShot Pro do obsługi zdjęć w formacie RAW oraz wyszukiwać wspaniałe efekty map bitowych w sklepie Corel ParticleShop. Aby uzyskać dostęp do tej kolekcji narzędzi kreatywnych, konieczne jest połączenie z Internetem. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wyszukiwanie zawartości przy użyciu okna dokowanego Pobierz więcej” na stronie 113.



Wzbogać swoją kolekcję narzędzi kreatywnych przy użyciu dokowanego okna Pobierz więcej.

Otwieranie dokumentów w oknach przestawnych

A zatem możesz skonfigurować przestrzeń roboczą zgodnie ze swoimi potrzebami — program Corel PHOTO-PAINT oferuje różne opcje otwierania zdjęć. Możesz wyświetlać jednocześnie wiele dokumentów w oknach przestawnych. A jeśli w danym momencie chcesz skupić się na jednym obrazku, otwieraj pliku w domyślnym widoku kart. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby otwierać dokumenty w oknach przestawnych” na stronie 77.

Przesuwanie paska stanu

Można umieścić pasek stanu na górze okna aplikacji, co ułatwia wyświetlanie użytecznych informacji o zaznaczonych obiektach, takich jak kolor, typ wypełnienia, kontur i inne. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić położenie paska stanu” na stronie 554.

Witryna społecznościowa dla programistów

Dzięki pomocy uzyskanej na nowej witrynie społecznościowej dla programistów możesz tworzyć własne narzędzia do automatyzacji. Znajdziesz tam mnóstwo przydatnych zasobów, m.in. szczegółowe artykuły na tematy programowania i przykłady kodu pomocne w automatyzacji zadań przy użyciu makr i tworzeniu funkcji niestandardowych. A odpowiedzi na ewentualne pytania znajdziesz na forum, w bazie wiedzy lub na stronie z często zadawanymi pytaniami.

Zapraszamy na stronę http://community.coreldraw.com/sdk/.

Przygotowywanie banerów do druku

CorelDRAW 2017 usprawnia pracę profesjonalnych grafików dzięki oknu dialogowemu Obramowanie i przelotka, które upraszcza projektowanie banerów do druku. Zawiera ono intuicyjne elementy sterujące umożliwiające precyzyjne tworzenie doskonałych obramowań — niezależnie od tego, czy chodzi o chodzi o rozciąganie krawędzi dokumentu lub tworzenie ich odbić lustrzanych, czy ustawianie koloru. Funkcja ta upraszcza także dodawanie przelotek, czyli pierścieni lub pasków krawędziowych umieszczanych w otworach cienkiego materiału. Przewleka się przez nie liny pozwalające na odpowiednie zawieszenie banera. Okno dialogowe Obramowanie i przelotka daje nawet możliwość tworzenia banera z całej aktywnej strony lub tylko wybranych obiektów.

Aby korzystać z okna dialogowego **Obramowanie i przelotka**, należy najpierw pobrać rozszerzenie **Obramowanie i przelotka**.

Znajdowanie elementów, które stanowiły nowość w poprzednich wersjach

Można łatwo rozpoznać, które funkcje zostały ulepszone lub wprowadzone od ostatniej używanej wersji pakietu CorelDRAW Graphics Suite.

Aby znaleźć elementy, które stanowiły nowość w poprzednich wersjach pakietu CorelDRAW Graphics Suite

- Kliknij kolejno **Pomoc** ▸ **Wyróżnij nowe elementy**, a następnie kliknij jedno z następujących poleceń:
  - **Od wersji X7** — wyróżnienie poleceń menu i narzędzi dotyczących funkcji wprowadzonych lub ulepszonych w wersji X8 i 2017.
  - **Od wersji X6** — wyróżnienie poleceń menu i narzędzi dotyczących funkcji wprowadzonych lub ulepszonych w wersji X7, X8 i 2017.
  - **Od wersji X5** — wyróżnienie poleceń menu i narzędzi dotyczących funkcji wprowadzonych lub ulepszonych w wersjach X6, X7, X8 i 2017.
  - **Bez wyróżniania** — usunięcie wyróżnienia poleceń menu i narzędzi w przyborniku.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Zasoby edukacyjne

Obsługi programów można się nauczyć na wiele różnych sposobów: czytając *podręcznik Szybki start*, korzystając z Pomocy, Podpowiedzi i etykietek narzędzi, oglądając samouczki wideo oraz przeglądając zasoby dostępne w witrynie internetowej firmy Corel (www.corel.com). W witrynie WWW można uzyskać dostęp do porad, dodatkowych samouczków oraz zasobów szkoleniowych i integracyjnych. Można również sprawdzić plik Readme (**readme.html**), który jest instalowany wraz z oprogramowaniem.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Korzystanie z pomocy” (stronie 43)
- „Korzystanie z Pomocy i etykietek narzędzi” (stronie 44)
- „Korzystanie z Podpowiedzi” (stronie 46)
- „Przewodniki szkoleniowe” (stronie 46)
- „Ekran powitalny” (stronie 47)
- „Uzyskiwanie dostępu do eBooków” (stronie 47)
- „Podręcznik „Szybki start”” (stronie 48)
- „Okiem eksperta” (stronie 48)
- „Edukacyjne zasoby wideo” (stronie 48)
- „Witryna społecznościowa dla programistów” (stronie 49)
- „Podręcznik wdrażania w sieci” (stronie 49)
- „Zasoby w Internecie” (stronie 49)

Korzystanie z pomocy

Są dostępne różne zasoby edukacyjne. Poniższa tabela ułatwia podjęcie decyzji, z którymi zasobami edukacyjnymi należy się zapoznać w razie konieczności. Klikając odpowiednie łącza, można uzyskać więcej informacji o wybranych zasobach.

Aby	Patrz
Zacząć poznawać aplikacje	„Edukacyjne zasoby wideo” (stronie 48) „Podręcznik „Szybki start”” (stronie 48) „Przewodniki szkoleniowe” (stronie 46)
Poznać nowe i ulepszone funkcje	„Edukacyjne zasoby wideo” (stronie 48)

Aby	Patrz
	„Przewodniki szkoleniowe” (stronie 46)
Uzyskać dodatkowe informacje na temat narzędzi i funkcji zawartych w produkcie	Pomoc „Zasoby w Internecie” na stronie 49 „Korzystanie z Podpowiedzi” (stronie 46) eBook
Poszerzyć swoją wiedzę na temat pakietu, ucząc się od ekspertów z dziedziny projektowania grafiki	„Okiem eksperta” (stronie 48) „Zasoby w Internecie” na stronie 49
Nauczyć się automatyzować zadania, korzystając z makr	Witryna społecznościowa dla programistów
Znaleźć informacje na temat instalacji pakietu w sieci	„Podręcznik wdrażania w sieci” (stronie 49)
Znajdź określone informacje na temat najnowszej wersji pakietu	Plik Readme, dostępny w kreatorze instalacji

Korzystanie z Pomocy i etykietek narzędzi

Pomoc jest dostępna bezpośrednio w aplikacji i zawiera szczegółowe informacje na temat funkcji produktu. Jeśli jest dostępne połączenie z Internetem, w aplikacji jest wyświetlana Pomoc w środowisku internetowym, uwzględniająca najnowsze aktualizacje. Jeśli połączenie internetowe nie jest dostępne, w aplikacji wyświetlana jest Pomoc lokalna, skopiowana na komputer podczas instalacji produktu.

Można przeglądać całą listę tematów, wyszukiwać narzędzia i tematy w indeksie lub wyszukiwać określone wyrazy. Z okna Pomocy można również uzyskać dostęp do bazy wiedzy Corel w witrynie WWW firmy Corel oraz innych zasobów w Internecie.

Etykietki narzędzi zapewniają przydatne informacje na temat elementów sterujących aplikacji, które wyświetlane są po umieszczeniu wskaźnika nad ikonami, przyciskami i innymi elementami interfejsu.

Konwencje stosowane w dokumentacji

W poniższej tabeli opisane zostały ważne konwencje używane w dokumentacji.

Konwencja	Opis	Przykłady
Menu ▸ Polecenie menu	Elementy/polecenia menu, które należy kliknąć w odpowiedniej kolejności	Kliknij kolejno pozycje **Plik ▸ Otwórz**.

Konwencja	Opis	Przykłady
	Uwaga zawiera ważne informacje dotyczące poprzedzającej ją procedury krokowej. Może opisywać warunki, w których procedura może być wykonana.	Metamorfoza złożona nie może być kopiowana ani klonowana. W przypadku kliknięcia przycisku **Równe marginesy** konieczne będzie zdefiniowanie wartości w polach **Lewy/ górny margines**.
	Porada zawiera sugestie dotyczące wykonywania poprzedzających ją kroków procedury. Może także przedstawiać operacje alternatywne dla kroków procedury, inne zalety procedury i sposoby jej wykorzystania.	Przycinanie obiektu może zredukować rozmiar pliku rysunku. Liczbę próbników w siatce kolorów można zmienić, przeciągając suwak **Rozmiar**.

Aby skorzystać z Pomocy

1. Kliknij pozycje **Pomoc** ▸ **Pomoc dotycząca produktu**.
2. Kliknij jedną z następujących kart:
   - **Spis treści** — umożliwia przeglądanie tematów Pomocy. Aby otworzyć temat, kliknij nagłówek tematu w lewym oknie.
   - **Indeks** — umożliwia wyszukiwanie tematów za pomocą indeksu.
   - **Wyszukaj** — umożliwia wyszukiwanie określonego wyrazu lub wyrażenia w pełnym tekście Pomocy.

Można również

Przeglądać Pomoc wyświetlaną kontekstowo z poziomu okna dialogowego	Kliknij przycisk **Pomoc** w oknie dialogowym.
Wydrukować określony temat Pomocy	Otwórz temat Pomocy, kliknij stronę, którą chcesz wydrukować, a następnie kliknij przycisk **Drukuj** w górnej części okna Pomocy.

Dostęp do Pomocy można także uzyskać, naciskając klawisz **F1**.

Dostęp do Pomocy można także uzyskać z ekranu powitalnego.

Aby przeszukać Pomoc

1. Kliknij pozycje **Pomoc** ▸ **Pomoc dotycząca produktu**.
2. Kliknij kartę **Szukaj** i wpisz wyraz lub wyrażenie w polu wyszukiwania.

   Chcąc na przykład wyszukać informacje na temat trybu kolorów RGB, można wpisać „RGB”, aby wyświetlić listę odpowiednich tematów. Aby wyszukać wyrażenie, należy wpisać to wyrażenie, obejmując je znakami cudzysłowu (na przykład **"prowadnice dynamiczne"** lub **"tryb koloru"**).
3. Wybierz temat z wyświetlonej listy.

   Jeśli wyniki wyszukiwania nie zawierają odpowiednich tematów, sprawdź, czy wyraz lub wyrażenie zostały poprawnie wpisane. Należy zauważyć, że w Pomocy w języku angielskim wykorzystywana jest pisownia amerykańska (np. „color”, „favorite”, „center”, i „rasterize”), dlatego wyszukiwanie według pisowni brytyjskiej („colour”, „favourite”, „centre”, i „rasterise”) nie przynosi rezultatów.

Korzystanie z Podpowiedzi

Podpowiedzi zawierają informacje na temat narzędzi znajdujących się w przyborniku i są dostępne bezpośrednio w programie. Po kliknięciu narzędzia wyświetlona zostaje podpowiedź opisująca sposób jego użycia. Jeśli potrzebne są dodatkowe informacje na temat narzędzia, można uzyskać dostęp do odpowiednich zasobów wiedzy, takich jak temat Pomocy, podpowiedź wideo, dłuższe wideo lub pisemny samouczek.

Podpowiedzi są wyświetlane w oknie dokowanym Podpowiedzi, po prawej stronie okna programu, ale można je ukryć, kiedy nie są potrzebne. Informacje na temat pracy z oknami dokowanymi można znaleźć w sekcji „Okna dokowane” na stronie 69.

Aby korzystać z Podpowiedzi

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyświetlić lub ukryć Podpowiedzi	Kliknij kolejno **Pomoc** ▸ **Podpowiedzi**. Gdy polecenie **Podpowiedzi** jest zaznaczone, widoczne jest okno dokowane **Podpowiedzi** z informacjami na temat aktywnego narzędzia w przyborniku.
Wyświetlić informacje o narzędziu	Kliknij narzędzie lub wykonaj czynność narzędziem, które jest już aktywne.
Uzyskać dodatkowe informacje na temat aktywnego narzędzia	W sekcji **Więcej informacji** kliknij odpowiedni temat Pomocy, wideo lub pisemny samouczek.
Przejść do wcześniej wyświetlanych tematów	Klikaj przyciski **Wstecz** i **Dalej** w górnej części okna dokowanego **Podpowiedzi**.

Przewodniki szkoleniowe

Niezależnie od tego, czy dopiero zaczynasz korzystać z oprogramowania graficznego, znasz wcześniejsze wersje pakietu CorelDRAW Graphics Suite, czy przechodzisz na niego z innego oprogramowania graficznego, mamy przewodnik szkoleniowy, który pomoże Ci szybko rozpocząć pracę. Możesz z niego skorzystać przy pierwszym uruchomieniu aplikacji lub później.

Przewodniki cechują się łatwą obsługą — możesz wykonywać kolejne kroki lub przejść do określonej części. W dowolnym momencie możesz zatrzymać przewodnik i zapisać wyniki, aby rozpocząć od tego miejsca.

Aby skorzystać z przewodnika

1. Kliknij kolejno pozycje **Pomoc** ▸ **Przewodnik**.
2. Wybierz jeden z następujących przewodników:
   - **Poznaj podstawy** — dla użytkowników rozpoczynających pracę z aplikacjami graficznymi i do obróbki zdjęć
   - **Przewodnik po nowych funkcjach** — dla użytkowników zaznajomionych z wcześniejszymi wersjami pakietu CorelDRAW Graphics Suite
   - **Przejście na programy Corel** — dla użytkowników zaznajomionych z innymi aplikacjami graficznymi i do obróbki zdjęć

Można również

Przejść do określonego kroku	Kliknij krok na pasku postępu.
Zamknąć niedokończony przewodnik i zapisać wyniki	Kliknij przycisk **Zakończ**, a następnie **Tak** w oknie dialogowym po wyświetleniu pytania, czy chcesz zapisać wyniki.
Wznowić przewodnik	Kliknij tytuł przewodnika, a następnie przycisk **Kontynuuj** w wyświetlonym oknie dialogowym.

Dostęp do przewodnika można także uzyskać z ekranu **Rozpocznij tworzenie** podczas pierwszego uruchamiania aplikacji lub z ekranu powitalnego.

Aby pokazać lub ukryć łącza do przewodnika na ekranie powitalnym

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**. Kliknij pozycję **Ogólne** na liście kategorii **Obszar roboczy**.
2. Włącz lub wyłącz opcję **Pokaż przewodniki na ekranie powitalnym**.

Ekran powitalny

Ekran powitalny zapewnia prosty dostęp do zasobów wiedzy, takich jak Centrum odkrywania, i pozwala szybko wykonać popularne zadania, takie jak otwieranie plików i uruchamianie plików z szablonów. Można również poznać nowe funkcje dostępne w pakiecie CorelDRAW Graphics Suite 2017 i czerpać inspirację z projektów graficznych przedstawianych na stronie Galeria. Ponadto można sprawdzić najnowsze aktualizacje produktu, znaleźć szczegółowe informacje o produkcie itp.

Aby uzyskać dostęp do ekranu powitalnego

- Kliknij kolejno **Pomoc** ▸ **Ekran powitalny**.

  Aby wyświetlać i otwierać dostępne zasoby, kliknij łącza po lewej stronie ekranu powitalnego.

Aby uzyskać dostęp do ekranu powitalnego, można również kliknąć przycisk **Ekran powitalny** na pasku karty. Aby ukryć przycisk **Ekran powitalny** na pasku karty, kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**, kliknij pozycję **Ogólne** na liście kategorii **Obszar roboczy**, a następnie usuń zaznaczenie przycisku **Pokaż ekran powitalny** na pasku karty.

Aby wyłączyć wyświetlanie ekranu powitalnego przy każdym uruchamianiu aplikacji, usuń zaznaczenie pola wyboru **Zawsze pokazuj ekran powitalny podczas uruchamiania** w lewym dolnym rogu.

Uzyskiwanie dostępu do eBooków

Podręcznik użytkownika programu CorelDRAW 2017 i podręcznik użytkownika programu Corel PHOTO-PAINT 2017 są dostępne w formie eBooków. eBooki, publikowane w formacie EPUB i MOBI, zawierają najbardziej wszechstronne informacje o funkcjach produktów.

Podręczniki użytkownika są obecnie dostępne w formacie EPUB i MOBI.

Aby uzyskać dostęp do eBooka

1 Zaloguj się na konto na stronie corel.com.

2 Na stronie **Twoje konto** kliknij pozycję **Do pobrania** i przejdź do pobierania wybranego eBooka.

Podręcznik „Szybki start”

Podręcznik „Szybki start”, dostępny w formacie PDF, usprawnia rozpoczęcie pracy z pakietem poprzez prezentację użytecznych narzędzi i funkcji.

Aby uzyskać dostęp do podręcznika „Szybki start”

- Kliknij pozycje **Pomoc** ▸ **Podręcznik „Szybki start”**.

Okiem eksperta

Okiem eksperta to seria samouczków opracowanych przez zawodowych projektantów graficznych, korzystających z pakietu CorelDRAW Graphics Suite w codziennej pracy. Dostęp do tych samouczków online w wersji PDF można uzyskać bezpośrednio z menu Pomoc.

Aby uzyskać dostęp do samouczków „Okiem eksperta”.

- Kliknij kolejno **Pomoc** ▸ **Okiem eksperta**.

Edukacyjne zasoby wideo

Dostępne są dwa typy edukacyjnych zasobów wideo: krótkie nagrania wideo (podpowiedzi wideo) i samouczki wideo.

W krótkich nagraniach wideo przedstawiono sposób wykonywania podstawowych zadań, takich jak rysowanie, modyfikowanie kształtu i kolorowanie obiektów w programie CorelDRAW albo maskowanie i kadrowanie w programie Corel PHOTO-PAINT. Nagrania są pozbawione dźwięku, ale zawierają napisy z przydatnymi wskazówkami oraz objaśnienia prezentowanych funkcji. Ich długość nie przekracza dwóch minut.

Samouczki wideo pokazują, jak najlepiej wykorzystać wybrane funkcje, m.in. zarządzanie czcionkami, wypełnienia i przezroczystości, Content Exchange, narzędzia do wyrównywania, kody QR i efekty fotograficzne. Niezależnie od tego, czy jesteś nowym, czy doświadczonym użytkownikiem, znajdziesz tam użyteczne demonstracje i podpowiedzi, które zwiększą Twoją wydajność i pogłębią wiedzę.

Aby uzyskać dostęp do nagrania wideo

1 Kliknij kolejno **Pomoc** ▸ **Samouczki wideo**.

2 Kliknij tytuł w oknie **Nagrania wideo**.

Można również

Wstrzymać nagranie wideo	Kliknij przycisk **Wstrzymaj** na pasku sterowania.
Wyświetlić na pełnym ekranie	Kliknij przycisk **Pełny ekran** w prawym dolnym rogu okna nagrania wideo.
Przejść do określonej klatki nagrania wideo	Wskaż dolną część okna nagrania wideo i kliknij pasek postępu.

Witryna społecznościowa dla programistów

Jeśli automatyzujesz zadania za pomocą makr, tworzysz narzędzia niestandardowe albo opracowujesz komercyjne rozwiązania współpracujące z pakietem CorelDRAW Graphics Suite, witryna społecznościowa dla programistów pomoże Ci w realizacji zadań. Znajdziesz tam mnóstwo użytecznych zasobów: podręcznik programowania, szczegółową dokumentację referencyjną programu Object Model z przykładami kodu oraz szczegółowe artykuły na temat programowania.

Do tworzenia makr i udostępniania dostosowanych rozwiązań w programach CorelDRAW i Corel PHOTO-PAINT można użyć programów Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) lub Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA).

Podręcznik wdrażania w sieci

Przewodnik *CorelDRAW Graphics Suite 2017 — podręcznik wdrażania* zawiera szczegółowe informacje na temat wdrażania pakietu CorelDRAW Graphics Suite 2017 w sieci. Jest on przeznaczony dla klientów, którzy kupują zbiorową („wielostanowiskową”) licencję pakietu CorelDRAW Graphics Suite 2017 dla swoich organizacji. Aby zakupić licencję wielostanowiskową oprogramowania i uzyskać podręcznik, należy skontaktować się z Biurem obsługi klienta firmy Corel.

Zasoby w Internecie

Opisane poniżej zasoby dostępne w Internecie pomagają czerpać maksymalne korzyści z pakietu CorelDRAW Graphics Suite:

- Baza wiedzy Corel Knowledge Base — artykuły napisane przez zespół obsługi technicznej firmy Corel w odpowiedzi na pytania od użytkowników pakietu.
- Community.CorelDRAW.com — środowisko sieciowe, w którym użytkownicy mogą dzielić się swoimi doświadczeniami związanymi z produktem, zadawać pytania oraz otrzymywać pomoc i porady od innych użytkowników.
- Samouczki w witrynie WWW firmy Corel — szczegółowe samouczki, w których eksperci dzielą się swoją wiedzą o pakiecie CorelDRAW Graphics Suite i pokazują techniki pracy.

Aby uzyskać dostęp do zasobów w Internecie, konieczne jest aktywne połączenie z Internetem.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Rozpoczynanie pracy i konfiguracja

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Rozpoczynanie i kończenie pracy Corel PHOTO-PAINT” (stronie 51)
- „Zmienianie języka” (stronie 51)
- „Zmienianie ustawień uruchamiania” (stronie 52)

Rozpoczynanie i kończenie pracy Corel PHOTO-PAINT

Program Corel PHOTO-PAINT można uruchomić z paska zadań systemu Windows, natomiast sesję programu Corel PHOTO-PAINT można zakończyć z poziomu okna aplikacji.

Aby uruchomić i zakończyć program Corel PHOTO-PAINT

Aby	Wykonaj następujące czynności
Uruchomić program Corel PHOTO-PAINT	Wykonaj jedną z następujących czynności: • (Windows 7 i Windows 10) Na pasku zadań Windows kliknij **Start** ▸ **Programy** ▸ **CorelDRAW Graphics Suite 2017** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**. • (Windows 8) Kliknij kafelek Corel PHOTO-PAINT 2017 na pulpicie.
Zamknąć program Corel PHOTO-PAINT	Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zakończ**.

Zmienianie języka

Po zainstalowaniu aplikacji w kilku wersjach językowych można w dowolnym momencie zmienić język interfejsu użytkownika i Pomocy.

Aby zmienić język interfejsu użytkownika i Pomocy

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.

2 Na liście kategorii kliknij pozycję **Globalne**.

3 Wybierz język z listy **Wybierz język interfejsu użytkownika**.

Aby zmienić język interfejsu użytkownika i Pomocy podczas uruchamiania aplikacji, zaznacz pole wyboru **Zapytaj przy następnym uruchomieniu oprogramowania**.

4 Ponownie uruchom aplikację.

Jeśli na liście **Wybierz język interfejsu użytkownika** dostępny jest tylko jeden język, najpierw należy zainstalować dodatkowe języki. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmodyfikować lub naprawić instalację pakietu ” na stronie 21.CorelDRAW Graphics Suite

Zmienianie ustawień uruchamiania

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia dostosowanie ustawień uruchamiania określających wygląd programu po uruchomieniu. Przykładowo można uruchomić aplikację i wyświetlić ekran powitalny lub nowy pusty dokument.

Aby zmienić ustawienia uruchamiania

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.

2 Kliknij pozycję **Ogólne** na liście kategorii **Obszar roboczy**.

3 W obszarze **Rozpoczęcie pracy** wybierz opcję z listy **Po uruchomieniu**.

Aby podczas uruchamiania obrazków ukryć okno dialogowe **Utwórz nowy obrazek**, usuń zaznaczenie pola wyboru **Pokaż okno dialogowe Nowy obrazek**.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Przewodnik po obszarze roboczym programu Corel PHOTO-PAINT

Zaznajomienie się z terminologią i obszarem roboczym programu Corel PHOTO-PAINT pomoże w zrozumieniu koncepcji i procedur zawartych w tym podręczniku oraz w Pomocy.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Pojęcia używane w programie Corel PHOTO-PAINT” (stronie 53)
- „Okno aplikacji Corel PHOTO-PAINT” (stronie 54)
- „Wybieranie obszaru roboczego” (stronie 56)
- „Paski narzędzi” (stronie 58)
- „Przybornik” (stronie 60)
- „Pasek właściwości” (stronie 68)
- „Okna dokowane” (stronie 69)
- „Paleta kolorów” (stronie 71)
- „Pasek stanu” (stronie 71)

Pojęcia używane w programie Corel PHOTO-PAINT

Przed rozpoczęciem pracy w programie Corel PHOTO-PAINT należy przyswoić sobie poniższe terminy.

Termin	Opis
Kanał	Ośmiobitowy obrazek w skali szarości, w którym przechowywane są informacje na temat koloru lub maski w danym obrazku
Obszar edytowalny	Obszar edytowalny maski, umożliwia stosowanie koloru i efektów do zaznaczonego obszaru obrazka
Obrazek	Plik otwarty lub tworzony w programie Corel PHOTO-PAINT

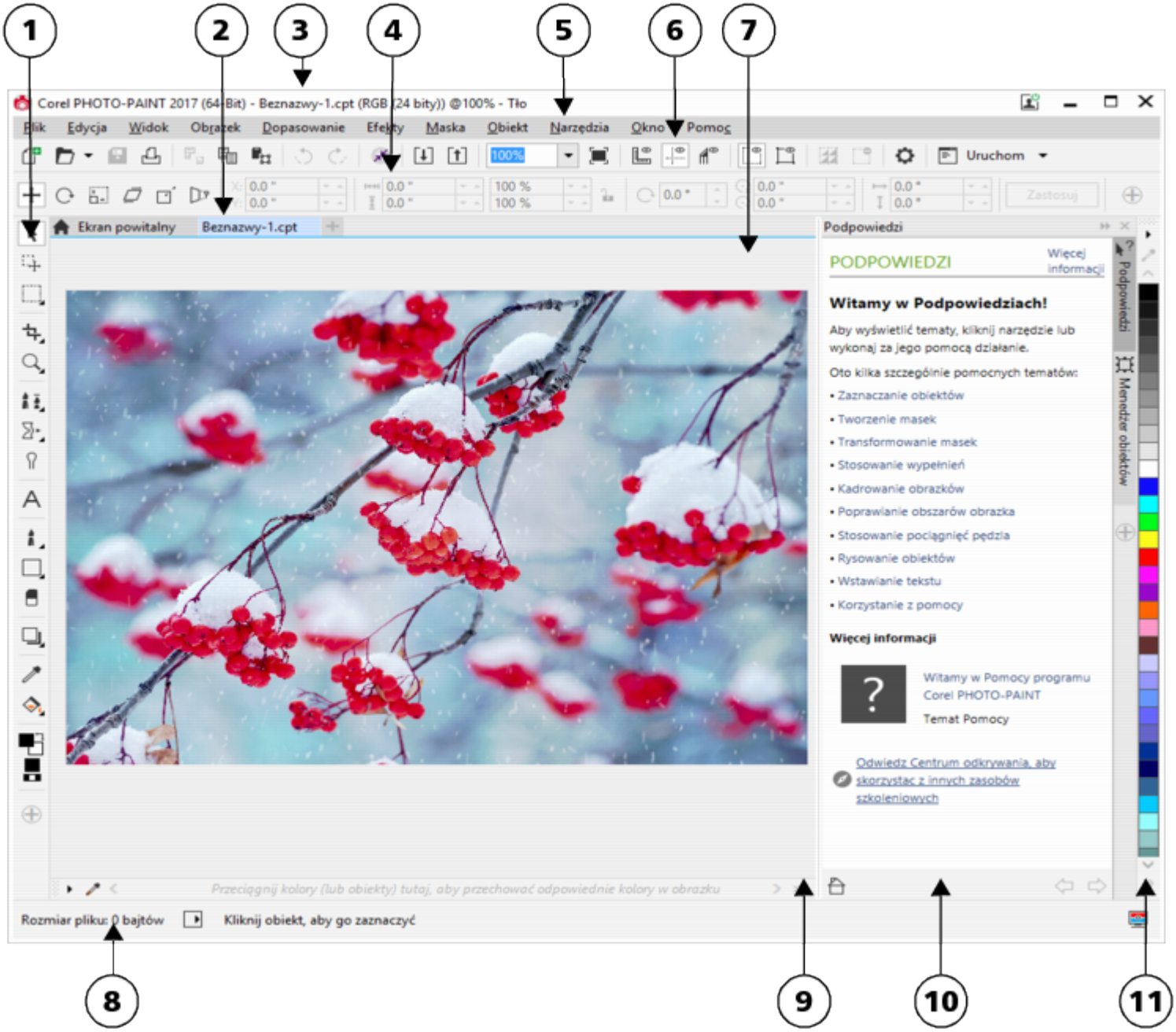
Termin	Opis
Soczewka	Warstwa obiektu chroniąca część lub całość obrazka w trakcie dokonywania korekcji kolorów i odcieni
Maska	Maskę można stosować podczas edycji obrazka w celu określenia obszarów chronionych i edytowalnych
Obiekt	Niezależna mapa bitowa umieszczona w osobnej warstwie ponad obrazkiem tła
Ścieżka	Ciąg odcinków prostych lub krzywych połączonych za pomocą punktów końcowych, których położenie można dostosować, zwanych węzłami
Miniatury	Miniaturowa wersja obrazka o niskiej rozdzielczości

Więcej terminów i definicji można znaleźć w sekcji „Glosariusz” na stronie 575.

Okno aplikacji Corel PHOTO-PAINT

Okno aplikacji Corel PHOTO-PAINT zawiera elementy, które pomagają uzyskać dostęp do narzędzi i poleceń potrzebnych do wyświetlania i edytowania obrazków. Dostęp do poleceń aplikacji można uzyskać z paska menu, przybornika, paska właściwości, pasków narzędzi oraz okien dokowanych.

Okno aplikacji przedstawiono poniżej.



Numery w okręgach odpowiadają numerom w poniższej tabeli, w której opisane są główne elementy okna aplikacji.

Element	Opis
1. Przybornik	Pasek zawierający narzędzia do edycji, tworzenia i wyświetlania obrazków. Przybornik zawiera również obszar sterowania kolorem, umożliwiający wybieranie kolorów i wypełnień.
2. Karta Dokument	Każdy otwarty dokument wyświetlany jest w osobnej karcie, co pozwala szybko przechodzić między dokumentami.

Element	Opis
3. Pasek tytułu	Obszar okna obrazka, w którym wyświetlana jest jego nazwa.
4. Pasek właściwości	Odłączany pasek zawierający polecenia zmieniające się w zależności od aktywnego narzędzia.
5. Pasek menu	Obszar zawierający wiele menu rozwijanych z poleceniami zgrupowanymi według kategorii.
6. Pasek narzędzi (standardowy)	Pasek, który zawiera skróty do niektórych podstawowych poleceń, takich jak otwieranie, zapisywanie i drukowanie.
7. Okno obrazka	Obszar, w którym wyświetlany jest obrazek. Jednocześnie otworzyć można kilka okien obrazka, ale wybierane polecenia zostaną zastosowane tylko do aktywnego okna obrazka.
8. Pasek stanu	Obszar, w którym wyświetlane są informacje o obrazku, informacje systemowe oraz wskazówki.
9. Nawigator	Przycisk umożliwiający wyświetlenie miniatury całego obrazka, dzięki której można wybrać określony obszar w oknie obrazka. Nawigator jest dostępny tylko wtedy, gdy obrazek nie jest widoczny w całości w oknie obrazka.
10. Okno dokowane	Okno zawierające dodatkowe polecenia i informacje o obrazku. Niektóre okna dokowane zawierają obszar podglądu. Domyślnie wyświetlane są okna dokowane **Podpowiedzi** i **Menedżer obiektów**.
11. Paleta kolorów	Pasek dokowany zawierający próbniki kolorów.

Wiele elementów w oknie aplikacji można dostosować tak, aby odpowiadały wymaganiom użytkownika dotyczącym środowiska pracy. Więcej informacji na temat dostosowywania programu Corel PHOTO-PAINT można znaleźć w sekcji „DostosowywanieCorel PHOTO-PAINT” na stronie 541.

Wybieranie obszaru roboczego

Program Corel PHOTO-PAINT zawiera zestaw obszarów roboczych zaprojektowanych z myślą o zwiększeniu wydajności pracy użytkownika. Obszar roboczy to konfiguracja ustawień, która określa rozmieszczenie różnych pasków poleceń, poleceń i przycisków przy uruchamianiu aplikacji. Dzięki temu najczęściej używane narzędzia są najłatwiej dostępne. Obszar roboczy można wybrać na ekranie powitalnym lub przełączyć się do innego obszaru roboczego podczas pracy w programie.

W poniższej tabeli opisano dostępne obszary robocze.

Obszar roboczy	Opis
Prosty	W tym obszarze roboczym dostępne są najczęściej używane funkcje i narzędzia programu Corel PHOTO-PAINT. Jeśli dopiero zaczynasz pracę z programem Corel PHOTO-PAINT, obszar Prosty jest idealnym wyborem.
X6 Inspired	Ten obszar roboczy jest prawie taki sam jak domyślny obszar roboczy programu Corel PHOTO-PAINT X6. To najlepszy wybór dla doświadczonych użytkowników programu Corel PHOTO-PAINT, którzy chcieliby bez problemów zacząć korzystać z nowoczesnego, ale znajomego środowiska programu Corel PHOTO-PAINT 2017. Wiele elementów obszaru roboczego zoptymalizowano tak, aby usprawnić pracę.
Domyślny	Ten obszar roboczy zaprojektowano od nowa, aby rozmieścić narzędzia i elementy sterujące bardziej intuicyjnie. Jeśli masz doświadczenie w używaniu programu Corel PHOTO-PAINT lub innej aplikacji do obróbki zdjęć, wybierz domyślny obszar roboczy. Na domyślnym obszarze roboczym oparte są też tematy Pomocy.
Dotykowy	Dotykowy obszar roboczy, zoptymalizowany pod kątem urządzeń obsługiwanych dotykowo, idealnie nadaje się do pracy w terenie i szkicowania. Możesz wykonywać zadania, posługując się dotykiem, pokrętłem lub rysikiem — nie potrzebujesz myszy ani klawiatury.
Adobe Photoshop	Ten obszar roboczy przypomina środowisko pracy w programie Adobe Photoshop: funkcje programu Corel PHOTO-PAINT są umieszczone tam, gdzie ich odpowiedniki w programie Adobe Photoshop. Ten obszar roboczy jest przydatny dla użytkowników, którzy niedawno przełączyli się z programu Adobe Photoshop na program Corel PHOTO-PAINT i nie są zaznajomieni z obszarem roboczym programu Corel PHOTO-PAINT.

Użytkownicy realizujący nietypowe zadania mogą utworzyć własny, niestandardowy obszar roboczy, zoptymalizowany pod kątem ich szczególnych potrzeb. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Tworzenie obszarów roboczych” na stronie 542.

Aby wybrać obszar roboczy

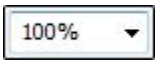
- Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Obszar roboczy** i wybierz jeden z dostępnych obszarów roboczych.

Obszar roboczy można też wybrać na **ekranie powitalnym**, albo klikając kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcja**, klikając opcję **Obszar roboczy** na liście kategorii i zaznaczając pole wyboru obok nazwy wybranego obszaru na liście **Obszar roboczy**.

Paski narzędzi

Paski narzędzi zawierają przyciski, które są skrótami poleceń menu. Standardowy pasek narzędzi zawiera najczęściej używane polecenia. W poniższej tabeli znajduje się skrótowy opis przycisków dostępnych na standardowym pasku narzędzi.

Naciśnij ten przycisk	Aby
	Utworzyć nowy obrazek
	Otworzyć obrazek
	Zapisać obrazek
	Wydrukować obrazek
	Wyciąć zaznaczone obiekty do Schowka
	Skopiować zaznaczone obiekty do Schowka
	Wkleić zawartość Schowka do obrazka
	Cofnąć ostatnią czynność
	Ponowić ostatnią czynność
	Wyświetlić okno dokowane **Pobierz więcej**, aby pobrać więcej narzędzi kreatywnych lub wyszukać treści, takie jak obrazki clipart, zdjęcia, czcionki i inne
	Zaimportować obrazek

Naciśnij ten przycisk	Aby
	Wyeksportować obrazek
	Zmienić stopień powiększenia
	Wyświetlić podgląd pełnoekranowy
	Pokazać lub ukryć linijki
	Pokazać lub ukryć prowadnice
	Wyświetlić lub ukryć siatkę kawałków obrazka
	Wyświetlić lub ukryć markizę maski
	Wyświetlić lub ukryć markizę obiektu
	Dopełnić maskę
	Wyczyścić maskę
	Otworzyć okno dialogowe **Opcje**
	Uruchomić aplikacje firmy Corel.

Poza standardowym paskiem narzędzi program Corel PHOTO-PAINT ma również paski narzędzi przeznaczone do określonych zadań. Jeżeli na przykład użytkownik często pracuje z maskami, może on wyświetlić pasek narzędzi **Maska/Obiekt**. W przeciwieństwie do zawartości paska właściwości zawartość paska narzędzi pozostaje bez zmian.

Informacje na temat przenoszenia i zmieniania rozmiaru pasków narzędzi oraz zmieniania zestawu pasków narzędzi wyświetlanych domyślnie można znaleźć w sekcji „Aby dostosować położenie i sposób wyświetlania paska narzędzi” na stronie 549. Można również

utworzyć niestandardowy pasek narzędzi i umieścić na nim najczęściej używane narzędzia i polecenia.Informacje na temat tworzenia niestandardowych pasków narzędzi można znaleźć w sekcji „Dostosowywanie pasków narzędzi” na stronie 548.

Aby ukryć lub wyświetlić pasek narzędzi

- Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Paski narzędzi**, a następnie kliknij dany pasek narzędzi.

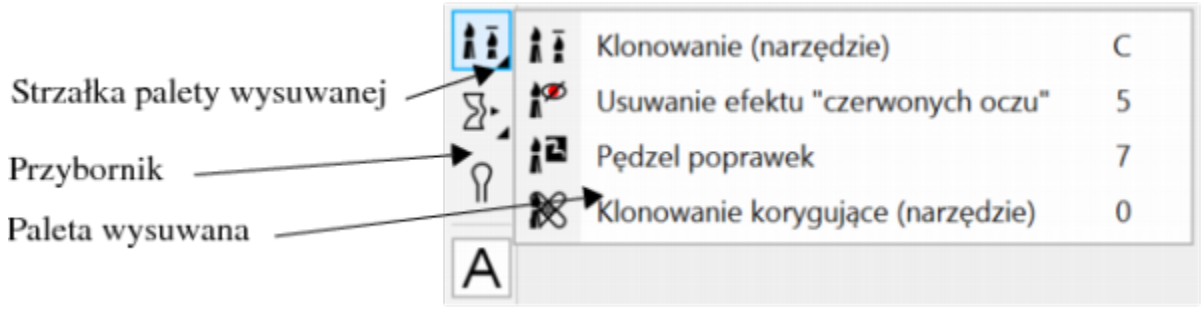
  Znacznik wyboru znajdujący się obok nazwy wskazuje, że pasek narzędzi jest wyświetlany w oknie obrazka.

Przybornik

Przybornik zawiera narzędzia do edycji, tworzenia i przeglądania obrazków. Niektóre z narzędzi są widoczne domyślnie, inne są zgrupowane w paletach wysuwanych. Palety wysuwane zawierają zestaw powiązanych narzędzi.

Mała strzałka w prawym dolnym rogu przycisku przybornika oznacza paletę wysuwaną. W przyborniku na palecie wysuwanej wyświetlane jest ostatnio używane narzędzie. Aby uzyskać dostęp do narzędzia, można kliknąć małą czarną strzałkę widoczną w prawym dolnym rogu przycisku przybornika. Po otwarciu jednej palety wysuwanej można łatwo przejrzeć zawartość pozostałych palet wysuwanych, zatrzymując wskaźnik myszy na przyciskach przybornika mających strzałki palet wysuwanych.

Możliwość przeciągania palet wysuwanych i oddzielania ich od przybornika sprawia, że zachowanie palet jest podobne do pasków narzędzi. Pozwala to wyświetlać podczas pracy wszystkie powiązane narzędzia.



W domyślnym obszarze roboczym kliknięcie strzałki palety wysuwanej na ikonie narzędzia Klonowanie powoduje otwarcie palety wysuwanej Poprawka.

Oprócz narzędzi w przyborniku jest widoczny obszar sterowania kolorem. Obszar sterowania kolorem umożliwia wybieranie kolorów i wypełnień.

Przybornik można ukrywać lub wyświetlać, klikając kolejno pozycje **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Przybornik**.

Aby ukryć lub wyświetlić narzędzia w przyborniku, kliknij przycisk **Szybkie dostosowanie** i zaznacz odpowiednie pola wyboru lub usuń ich zaznaczenie. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Dostosowywanie przybornika” na stronie 551.

W poniższych tabelach zamieszczono opis narzędzi oraz obszaru sterowania kolorem.

Narzędzia

Narzędzia wskaźnika

Narzędzie **Wskaźnik obiektów** umożliwia zaznaczanie obiektów, określanie ich położenia oraz ich transformowanie.

Narzędzie **Transformacja maski** umożliwia określanie położenia obszarów edytowalnych, zmienianie ich rozmiaru oraz ich transformowanie.

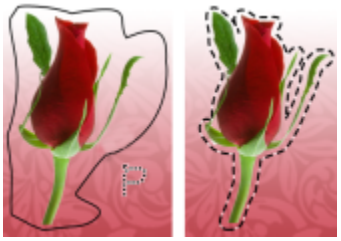
Narzędzia maski

Narzędzie **Maska prostokątna** umożliwia definiowanie prostokątnych obszarów edytowalnych.

Narzędzie **Maska eliptyczna** umożliwia definiowanie eliptycznych obszarów edytowalnych.

Narzędzie **Różdżka** umożliwia definiowanie obszarów edytowalnych o nieregularnych kształtach, obejmujących pierwszy kliknięty piksel oraz wszystkie sąsiadujące z nim piksele o podobnym kolorze.

Narzędzie **Lasso** umożliwia definiowanie obszarów edytowalnych o nieregularnym kształcie i otoczonych pikselami o podobnych kolorach.



Narzędzie **Maska magnetyczna** umożliwia przyciąganie markizy maski do krawędzi obszarów, których kolor kontrastuje z otoczeniem.

Narzędzie **Maska odręczna** umożliwia definiowanie obszarów edytowalnych o nieregularnym kształcie lub w kształcie wielokąta.

Narzędzie **Pędzel maski** umożliwia definiowanie obszarów edytowalnych w sposób analogiczny do malowania pędzlem.

Narzędzie **Maska planarna** umożliwia tworzenie masek wtapianych, zdefiniowanych przez linie równoległe.

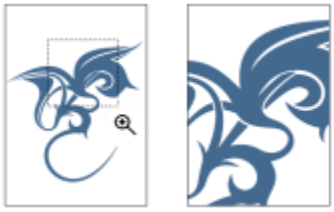
Narzędzie Kadrowanie

Narzędzie **Kadrowanie** umożliwia przycinanie obrazków i prostowanie przekrzywionych obrazków.

Narzędzie **Kawałkowanie obrazka** umożliwia pocięcie dużego obrazka na mniejsze fragmenty przeznaczone do umieszczenia na stronie internetowej.

Narzędzia powiększenia

Narzędzie **Powiększenie** umożliwia zmianę stopnia powiększenia w oknie obrazka.



Gdy obrazek jest większy niż jego okno, narzędzie **Chwyt** umożliwia jego przeciąganie w celu uwidocznienia obszarów obrazka niemieszczących się w oknie.

Narzędzia poprawek

Narzędzie **Klonowanie** umożliwia duplikowanie części obrazka i stosowanie ich do innej części tego samego lub innego obrazka.

Narzędzie **Usuwanie efektu „czerwonych oczu”** umożliwia usuwanie efektu czerwonych oczu z oczu postaci na zdjęciu.

Narzędzie **Pędzel poprawek** umożliwia usuwanie z obrazka wszelkich niedoskonałości, takich jak naderwania, zadrapania i pofałdowania, przez mieszanie jego tekstur i kolorów.

Nowe narzędzie **Klonowanie korygujące** pozwala bez śladu usuwać niedoskonałości ze zdjęć dzięki nakładaniu na nie fragmentów o podobnej teksturze, dostosowanych kolorem do otaczającego je obszaru.

Narzędzia Płyn

Narzędzie **Płyn - smużenie** pozwala uzyskać efekt przypominający przeciąganie pędzlem po mokrej farbie.

Narzędzie **Płyn - ślimak** pozwala przekształcać określone obszary obrazka w zawijasy.

Narzędzie **Płyn - przyciąganie** pozwala zmieniać kształt obszarów obrazka przez przyciąganie pikseli do środka pędzla.

Narzędzie **Płyn - odpychanie** pozwala zmieniać kształt obszarów obrazka przez odpychanie pikseli od środka pędzla.

Narzędzie Efekt

Narzędzie **Efekt** umożliwia wykonywanie miejscowej korekty kolorów i tonów na obrazku.

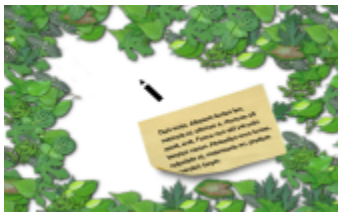
Narzędzie Tekst

Narzędzie **Tekst** umożliwia dodawanie tekstu do obrazka i edytowanie tekstu już istniejącego.

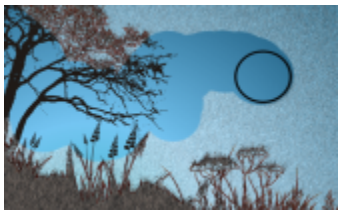
Narzędzia pędzla

Narzędzie **Malowanie** umożliwia malowanie na obrazku kolorem pierwszego planu.

Narzędzie **Rozpylacz obrazków** umożliwia załadowywanie jednego lub większej liczby obrazków i malowanie nimi na obrazku.



Narzędzie **Cofnij pędzel** umożliwia przywracanie wyglądu obszarów obrazka do stanu sprzed ostatniego pociągnięcia pędzla.



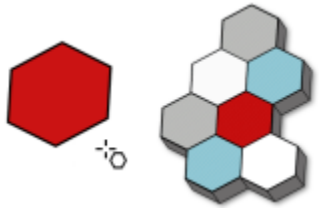
Narzędzie **Pędzel zamiany kolorów** umożliwia zamianę koloru pierwszego planu obrazka na kolor tła.

Narzędzia kształtu

Narzędzie **Prostokąt** umożliwia rysowanie kształtów prostokątnych lub kwadratowych.

Narzędzie **Elipsa** umożliwia rysowanie kształtów eliptycznych lub kołowych.

Narzędzie **Wielokąt** umożliwia rysowanie wielokątów.

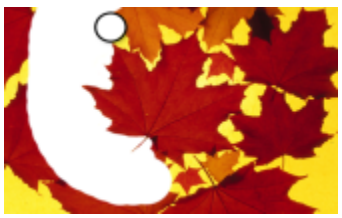


Narzędzie **Linia** umożliwia rysowanie pojedynczych lub łączonych segmentów linii prostej w kolorze pierwszego planu.

Narzędzie **Ścieżka** umożliwia tworzenie i edytowanie ścieżek.

Narzędzie Gumka

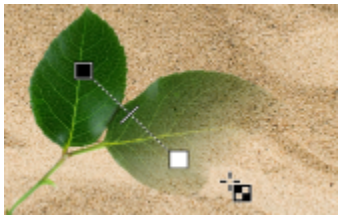
Narzędzie **Gumka** umożliwia wymazywanie obszarów obrazka lub obszarów obiektów w celu odsłonięcia obiektu lub tła znajdującego się pod spodem.



Narzędzia interakcyjne/przezroczystości

Narzędzie **Cień** umożliwia dodawanie cienia do obiektów.

Narzędzie **Przezroczystość obiektu** umożliwia uzyskanie stopniowego zanikania kolorów obiektu i uwidaczniania obszarów obrazka znajdujących się pod obiektem.



Narzędzie **Przezroczystość kolorów** umożliwia nadanie przezroczystości pikselom obiektu o określonej wartości koloru.

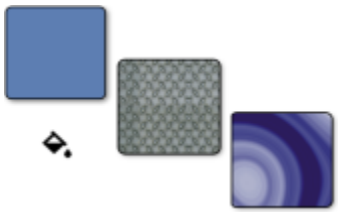
Narzędzie **Pędzel przezroczystości obiektów** umożliwia nadanie większej przezroczystości fragmentom obiektu za pomocą pędzla.

Narzędzie Pipeta

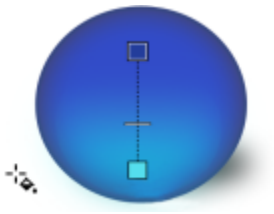
Narzędzie **Pipeta** umożliwia wybieranie kolorów z obrazka.

Narzędzia wypełniania

Narzędzie **Wypełnienie** umożliwia wypełnianie obszarów jednym z czterech typów wypełnienia: jednolitym, tonalnym, mapą bitową i teksturą.



Narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** umożliwia stosowanie wypełnienia gradientowego do całego obrazka, obiektu lub zaznaczenia.



Obszar sterowania kolorem

Próbnik **Kolor pierwszego planu** przedstawia bieżący kolor pierwszego planu, odnoszący się do wszystkich narzędzi malarskich oraz tekstu.

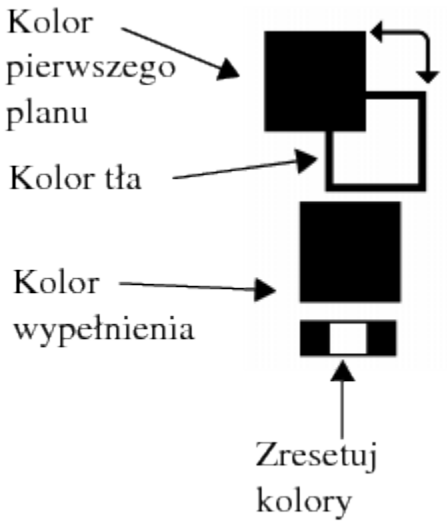
Próbnik **Kolor tła** przedstawia bieżący kolor tła, który staje się widoczny po wymazaniu fragmentów tła lub zwiększeniu rozmiaru papieru.

Strzałka umożliwia wzajemną zamianę koloru pierwszego planu i koloru tła.

Próbnik **Kolor wypełnienia** przedstawia bieżący kolor wypełnienia, odnoszący się do narzędzi do tworzenia kształtów i wypełnień.

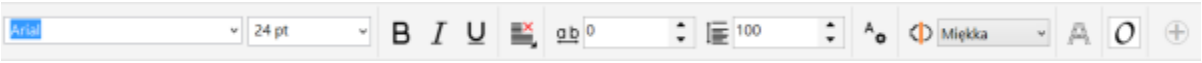
Aby zmienić kolor pierwszego planu, tła lub wypełnienia, można kliknąć dwukrotnie odpowiedni próbnik koloru.

Ikona **Zresetuj kolory** umożliwia przywrócenie kolorów domyślnych — czarnego jako koloru pierwszego planu i wypełnienia, a białego jako koloru tła.



Pasek właściwości

Na pasku właściwości wyświetlane są najczęściej używane polecenia związane z aktywnym narzędziem. W przeciwieństwie do pasków narzędzi zawartość paska właściwości zmienia się w zależności od tego, które narzędzie jest aktywne. Gdy jest na przykład używane narzędzie **Tekst**, na pasku narzędzi wyświetlane są ustawienia dotyczące tekstu, takie jak rodzaj i rozmiar czcionki oraz wyrównanie. Można również



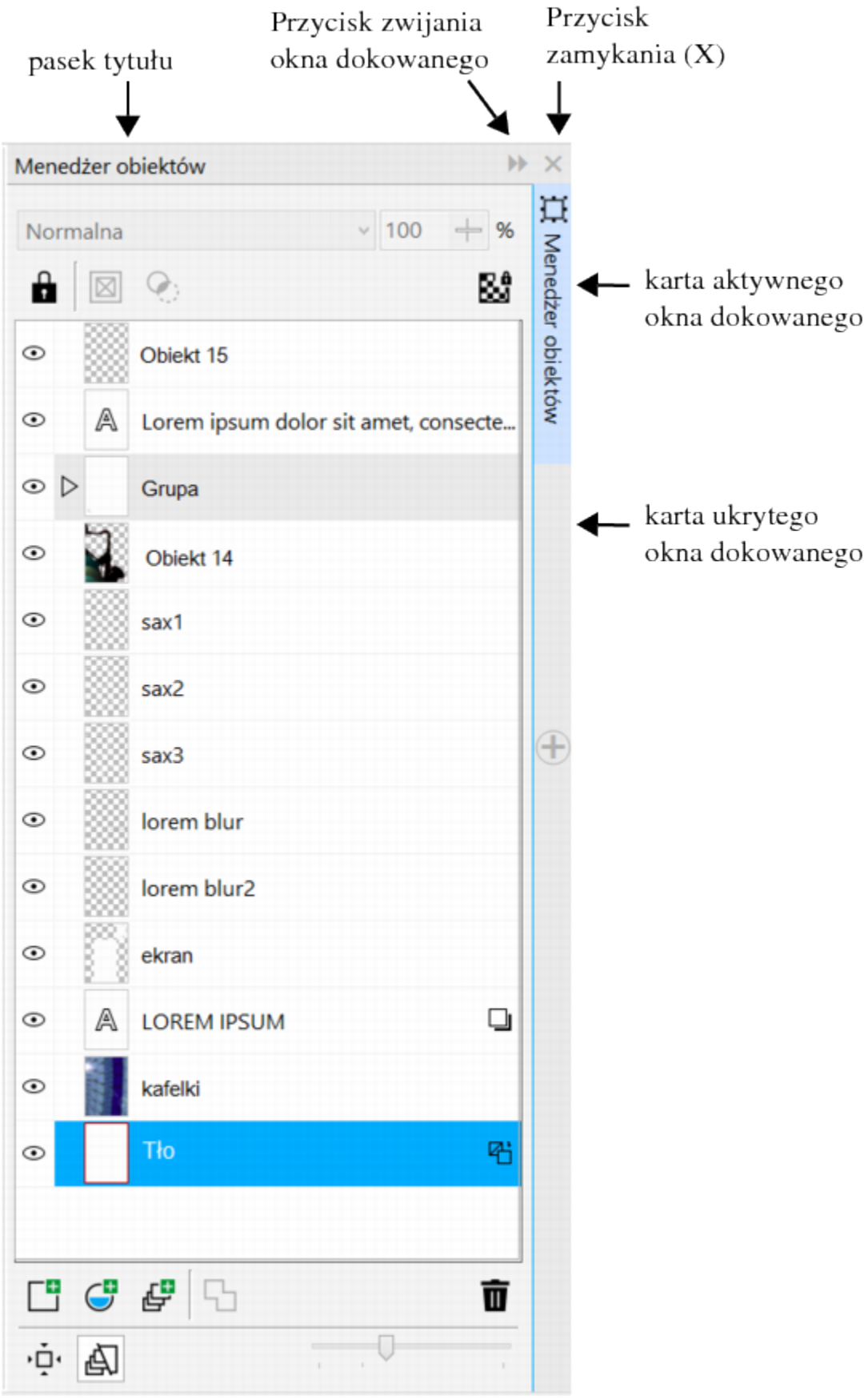
Aby ukryć lub wyświetlić narzędzia na pasku właściwości, kliknij przycisk **Szybkie dostosowanie** i zaznacz odpowiednie pola wyboru lub usuń ich zaznaczenie. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Dostosowywanie paska właściwości” na stronie 552.

Okna dokowane

Okna dokowane zawierają tego samego rodzaju elementy sterujące, co okna dialogowe, np. przyciski poleceń, opcje i listy. W odróżnieniu od większości okien dialogowych okna dokowane mogą pozostawać otwarte podczas pracy z dokumentem, dając możliwość łatwego dostępu do ich poleceń, a tym samym umożliwiając eksperymentowanie z różnymi efektami. Okna dokowane spełniają podobne funkcje co palety w innych programach graficznych.

Okna dokowane mogą być zadokowane lub pływające. Zadokowane okno dokowane jest dołączone do krawędzi okna aplikacji, paska narzędzi lub palety. Pływające okno dokowane nie jest dołączone do elementu obszaru roboczego. Jeśli otwartych jest kilka okien dokowanych, zazwyczaj są one wyświetlane w formie zagnieżdżonej; tylko jedno okno dokowane wyświetlane jest w całości. Ukryte okno dokowane można szybko wyświetlić, klikając jego kartę.

Okna dokowane można przesuwać i zwijać, aby oszczędzić miejsce na ekranie.



Przykładem okna dokowanego jest okno Menedżer obiektów. W oknie dokowanym Menedżer obiektów wyświetlane są miniatury tła obrazka, warstw każdego obiektu, jak również przyciski poleceń i opcje związane z obiektami.

Aby otworzyć lub zamknąć okno dokowane

- Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane**, a następnie kliknij odpowiednie okno dokowane.

Aby otworzyć lub zamknąć okna dokowane, można także kliknąć przycisk **Szybkie dostosowanie** po prawej stronie okna dokowanego, a także zaznaczyć odpowiednie pola wyboru i usunąć ich zaznaczenie.

Można także zamknąć okno dokowane, klikając przycisk **X** na pasku tytułu. Kliknięcie przycisku **X** na pasku tytułu powoduje zamknięcie wszystkich zagnieżdżonych okien dokowanych w grupie. Aby zamknąć tylko określone okno dokowane, kliknij przycisk **X** na karcie okna dokowanego.

Aby przenieść okna dokowane

Aby przenieść	Wykonaj następujące czynności
Okno dokowane	Przeciągnij kartę okna dokowanego w nowe położenie.
Wiele zagnieżdżonych okien dokowanych	Przeciągnij pasek tytułu aktywnego okna dokowanego w nowe położenie.

Aby zadokować pływające okno dokowane

- Przeciągnij pasek tytułu lub kartę okna dokowanego na krawędź okna rysunku i umieść kursor wzdłuż krawędzi. Gdy pojawi się szary podgląd położenia okna dokowanego, zwolnij przycisk myszy.

Aby zwinąć okno dokowane

- Kliknij przycisk **Zwiń okno dokowane** na pasku tytułu okna dokowanego.

Aby rozwinąć zwinięte okno dokowane, kliknij jego kartę.

Paleta kolorów

Paleta kolorów to kolekcja próbników kolorów. Kolory pierwszego planu, tła i wypełnienia można wybierać z domyślnej palety kolorów, która zawiera kolory z modelu kolorów RGB. Więcej informacji na temat wybierania kolorów można znaleźć w sekcji „Wybieranie kolorów” na stronie 202.

Pasek stanu

Pasek stanu wyświetla informacje o obrazku, pamięci systemowej oraz aktywnych narzędziach. Ponadto przedstawia informacje o kolorach dokumentu oraz o stanie obrazowania próbnego kolorów. Typ wyświetlanych informacji można zmieniać stosownie do bieżącego zadania. Na przykład podczas pracy z obrazkami o różnych wymiarach można wyświetlić informacje o wymiarach bieżącego obrazka.

Pasek stanu można również dostosować, dodając przyciski poleceń. Informacje na temat dostosowywania paska stanu można znaleźć w sekcji „Dostosowywanie paska stanu” na stronie 553.

Aby zmienić typ informacji wyświetlanych na pasku stanu

- Kliknij strzałkę na pasku stanu, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:
  - **Rozmiar pliku**
  - **Bieżące narzędzie**
  - **Wymiary dokumentu**
  - **Informacje o kolorach dokumentu**
  - **Pamięć**

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Ustawianie opcji

W programie Corel PHOTO-PAINT jest wiele różnorodnych opcji, które można modyfikować zgodnie z preferencjami użytkownika.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Zmienianie opcji obszaru roboczego” (stronie 73)
- „Wyłączanie komunikatów ostrzegawczych” (stronie 74)

Zmienianie opcji obszaru roboczego

W programie Corel PHOTO-PAINT domyślne ustawienia obszaru roboczego można zmieniać zgodnie z preferencjami użytkownika.

Opcje obszaru roboczego dzielą się na dwie kategorie — opcje ogólne i opcje wyświetlania. Opcje ogólne decydują o takich ustawieniach, jak jednostki miary, typ kursora i położenie okien dialogowych.

Do tej kategorii należą też wartości podsuwania i szybkiego podsuwania. Wartość podsuwania to odległość (w pikselach), o jaką po naciśnięciu klawisza strzałki przesuwany będzie zaznaczony obiekt, obszar edytowalny lub prowadnica. Wartość szybkiego podsuwania jest wielokrotnością tego parametru.

Opcje wyświetlania umożliwiają określanie takich ustawień, jak kolor ścieżek, kolor odcienia maski, kolor prowadnic, wzór siatki przezroczystości, a ponadto ustawień progu dla maski i markiz obiektu.

Aby ustawić opcje ogólne

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Kliknij pozycję **Ogólne** na liście kategorii **Obszar roboczy**.
3. Określ odpowiednie ustawienia.

Aby ustawić opcje wyświetlania

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Wyświetlanie**.
3. Określ odpowiednie ustawienia.

Wyłączanie komunikatów ostrzegawczych

Podczas pracy z programem Corel PHOTO-PAINT system może wyświetlać komunikaty ostrzegawcze. Opisują one możliwe skutki czynności, którą użytkownik zamierza wykonać, a także informują o nieodwracalnych zmianach mogących z niej wyniknąć. Chociaż komunikaty te są pomocne, można je wyłączyć, aby nie były wielokrotnie wyświetlane w sytuacjach, które już przestały budzić wątpliwości użytkownika. Wyłączanie komunikatów ostrzegawczych nie jest wskazane do czasu dokładnego zapoznania się z programem, gdy użytkownik będzie potrafił przewidzieć konsekwencje użycia danych poleceń.

Aby wyłączyć komunikaty ostrzegawcze

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Ostrzeżenia**.
3. Usuń zaznaczenie jednego lub kilku pól wyboru.

Wczytywanie obrazków do programu Corel PHOTO-PAINT

Obrazki można wprowadzać do programu Corel PHOTO-PAINT na wiele różnych sposobów.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Otwieranie obrazków” (stronie 75)
- „Importowanie plików” (stronie 77)
- „Skanowanie obrazków” (stronie 80)
- „Tworzenie obrazków” (stronie 80)
- „Praca z wieloma obrazkami” (stronie 82)
- „Praca z grafiką wektorową” (stronie 83)

Więcej informacji na temat wczytywania plików typu RAW z aparatów fotograficznych do programu Corel PHOTO-PAINT zawarto w sekcji „Wczytywanie plików RAW z aparatu fotograficznego do programu Corel PHOTO-PAINT” na stronie 506.

Otwieranie obrazków

W programie Corel PHOTO-PAINT można otwierać większość map bitowych. Każdy otwierany obrazek jest wyświetlany w osobnym oknie.

Dokumenty otwierane w programie Corel PHOTO-PAINT będą domyślnie wyświetlane w widoku z kartami. Można dostosować aplikację, aby dokumenty były otwierane w oknach przestawnych.

Obrazki można również importować. Importowanie umożliwia dodanie nowego obrazka w aktywnym oknie obrazka. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Importowanie plików” na stronie 77.

Można korzystać z obrazków clipart i zdjęć zawartych na dysku DVD produktu firmy Corel. Użytkownicy systemu Windows 7 lub Windows 8 mogą wyszukiwać obrazki na podstawie różnych kryteriów, takich jak nazwa pliku, tytuł, temat, autor, słowo kluczowe, komentarz i inne właściwości dołączone do pliku. Więcej informacji o wyszukiwaniu plików w systemie Windows 7 lub Windows 8 można znaleźć w Pomocy systemu Windows. Materiały można także przeglądać i wyszukiwać przy użyciu okna dokowanego **Pobierz więcej**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wyszukiwanie zawartości przy użyciu okna dokowanego Pobierz więcej” na stronie 113.

Otwieranie wcześniejszych wersji plików wielojęzycznych

Można otwierać obrazki z wersji 11 lub wcześniejszej programu Corel PHOTO-PAINT, które zawierają tekst w języku innym niż język systemu operacyjnego. W tym celu można skorzystać z ustawień strony kodowej, aby zapewnić prawidłowe wyświetlanie zapisanych nazw obiektów i notatek w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**. Aby tekst był wyświetlany poprawnie w oknie obrazka, należy skorzystać z ustawień kodowania. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Modyfikowanie ustawień kodowania do poprawnego wyświetlania tekstu” na stronie 437.

Aby otworzyć obrazek

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Znajdź folder, w którym plik jest zapisany.
3. Kliknij nazwę pliku.

   W razie potrzeby można wyszukiwać obrazy za pomocą pola wyszukiwania. Możliwe jest wyszukiwanie na podstawie nazwy pliku, tytułu, tematu, autora, słowa kluczowego lub komentarza.
4. Kliknij przycisk **Otwórz**.

Można również

Wykryć znak wodny	Zaznacz pole wyboru **Sprawdź znak wodny**. Ta opcja nie jest dostępna dla wszystkich formatów plików.
Usunąć niepożądane obszary z obrazka przy jego otwarciu	Na liście **Otwórz** kliknij pozycję **Wykadruj i załaduj**.
Zmniejszyć wymiary obrazka podczas otwierania	Na liście **Otwórz** kliknij pozycję **Zmień rozmiar/rozdzielczość i załaduj**.
Wyszukać obraz	Wpisz wyraz lub frazę w polu wyszukiwania. Pole wyszukiwania umożliwia wyszukiwanie tylko plików w bieżącym folderze i podfolderach. Aby wyszukać obrazek w innym położeniu, najpierw należy przejść do folderu, w którym obrazek jest przechowywany.
Przejść do poprzedniej wersji pliku	Kliknij prawym przyciskiem myszy plik, a następnie kliknij polecenie **Przywróć poprzednie wersje**. Dostęp do poprzednich wersji pliku można uzyskać tylko wówczas, gdy włączona jest funkcja Ochrona systemu. Szczegółowe informacje na temat uzyskiwania dostępu do poprzednich wersji plików można znaleźć w Pomocy systemu Windows.
Poprawnie wyświetlać nazwy obiektów i notatek obrazka utworzonego we wcześniejszej wersji programu Corel PHOTO-PAINT	Wybierz odpowiednią opcję z listy **Wybierz stronę kodową**. Ta opcja nie jest dostępna dla wszystkich formatów plików.

Inna metoda otwierania obrazka polega na kliknięciu przycisku **Otwórz** na standardowym pasku narzędzi. Jeśli standardowy pasek narzędzi nie jest wyświetlany, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Standardowy**.

Aby otwierać dokumenty w oknach przestawnych

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Kliknij pozycję **Ogólne** na liście kategorii **Obszar roboczy**.
3. Zaznacz pole wyboru **Otwieraj dokumenty w oknach przestawnych**.

Aby wstawić plik do aktywnego obrazka

- Przeciągnij obrazek lub plik dźwiękowy do okna obrazka.

Plik można również otworzyć w nowym oknie obrazka, przeciągając go do okna aplikacji.

Importowanie plików

W programie Corel PHOTO-PAINT dostępne są filtry, które podczas importowania przekształcają pliki z jednego formatu na inny. Zaimportowany plik można umieścić jako obiekt w aktywnym oknie aplikacji. Importowany plik staje się wówczas częścią aktywnego obrazka. Plik można również zaimportować, otwierając go w nowym oknie aplikacji.

Podczas importowania można używać domyślnych ustawień filtrów importu lub wybrać własne. Osadzony w pliku profil ICC (International Color Consortium) można zapisać w lokalnym folderze kolorów.

Podczas importowania mapy bitowej można zmienić jej rozmiar/rozdzielczość, aby zmodyfikować liczbę pikseli, usunąć niewykorzystywane szczegóły i zmniejszyć rozmiar pliku. Można również wykadrować mapę bitową, zaznaczając tylko ten jej fragment, który ma zostać zaimportowany.

Można importować obrazki clipart i zdjęcia zawarte na dysku DVD produktu firmy Corel. Użytkownicy systemu Windows 7 lub Windows 8 mogą wyszukiwać obrazki na podstawie różnych kryteriów, takich jak nazwa pliku, tytuł, temat, autor, słowo kluczowe, komentarz i inne właściwości dołączone do pliku. Więcej informacji o wyszukiwaniu plików w systemie Windows 7 lub Windows 8 można znaleźć w Pomocy systemu Windows. Materiały można także przeglądać i wyszukiwać przy użyciu okna dokowanego **Pobierz więcej**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wyszukiwanie zawartości przy użyciu okna dokowanego Pobierz więcej” na stronie 113.

Obrazki utworzone w programie Corel PHOTO-PAINT można eksportować w różnych formatach. Wybór formatu plików zależy od tego, w jaki sposób obrazek ma być wykorzystywany w przyszłości. Więcej informacji na temat eksportowania plików można znaleźć w sekcji „Eksportowanie obrazków do innych formatów plików” na stronie 107.

Informacje na temat konkretnych formatów plików można znaleźć w sekcji „Obsługiwane formaty plików” na stronie 515.

Aby zaimportować plik do aktywnego obrazka

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.
2. Znajdź folder, w którym plik jest zapisany.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz format pliku.
   Jeśli nie ma pewności co do formatu pliku, który ma być zaimportowany, wybierz opcję **Wszystkie formaty plików**.
4. Kliknij nazwę pliku.
   Jeśli plik zawiera tekst w języku innym niż język używanego systemu operacyjnego, wybierz odpowiednią opcję z listy **Strona kodowa**, aby zapewnić poprawne wyświetlanie notatek i nazw obiektów. Ta opcja nie jest dostępna dla wszystkich formatów plików.

5 Kliknij przycisk **Importuj**.

6 Kliknij okno obrazka.

Można również

Zapisać osadzony profil ICC (International Color Consortium)	Zaznacz pole wyboru **Wydobądź osadzony profil ICC**, aby zapisać profil ICC w folderze kolorów w miejscu zainstalowania aplikacji.
Sprawdzić znak wodny lub informacje o prawach autorskich	Zaznacz pole wyboru **Sprawdź znak wodny**.
Użyć domyślnych ustawień filtra bez otwierania tego okna dialogowego	Zaznacz pole wyboru **Nie pokazuj okna dialogowego filtrów**.
Wybrać stronę do zaimportowania w przypadku importowania wielostronicowych dokumentów TIFF	W oknie dialogowym **Importuj TIFF** zaznacz opcję w obszarze **Wybierz strony do zaimportowania**. W programie Corel PHOTO-PAINT można otworzyć jednocześnie tylko jedną stronę wielostronicowego pliku TIFF.
Wyszukać obraz	Wpisz wyraz lub frazę w polu wyszukiwania. Pole wyszukiwania umożliwia wyszukiwanie tylko plików w bieżącym folderze i podfolderach. Aby wyszukać obrazek w innym położeniu, najpierw należy przejść do folderu, w którym obrazek jest przechowywany.

W oknie dialogowym **Importuj obrazek z dysku** wyświetlany jest rozmiar pliku, który ma być zaimportowany, oraz wszelkie adnotacje skojarzone z tym plikiem.

Plik można również zaimportować, otwierając go w nowym oknie aplikacji. Więcej informacji na temat otwierania pliku w nowym oknie aplikacji można znaleźć w sekcji „Aby otworzyć obrazek” na stronie 76.

Aby zmienić rozmiar/rozdzielczość obrazka podczas importowania

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

2 Wybierz folder, w którym znajduje się plik.

W razie potrzeby można wyszukiwać obrazy za pomocą pola wyszukiwania. Można wyszukiwać według takich kryteriów, jak nazwa pliku, tytuł, temat, autor, słowo kluczowe lub komentarz, nazwy map bitowych, nazwy obiektów itd.

3 Wybierz format pliku z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku**.

Jeśli nie masz pewności odnośnie do formatu pliku, wybierz opcję **Wszystkie formaty plików**.

4 Kliknij nazwę pliku.

5 Kliknij kolejno pozycje **Importuj** i **Zmień rozmiar/rozdzielczość i załaduj**.

6 W oknie dialogowym **Zmień rozmiar/rozdzielczość obrazka** wpisz wartości w następujących polach:

- **Szerokość** — określa szerokość grafiki w wybranej jednostce miary lub jako procent oryginalnej szerokości.

- **Wysokość** — określa wysokość grafiki w wybranej jednostce miary lub jako procent oryginalnej wysokości.

7 W obszarze **Rozdzielczość** wpisz wartości w dowolnym z pól:
- **Pozioma** — określa rozdzielczość grafiki w poziomie w pikselach lub punktach na cal (dpi).
- **Pionowa** — określa rozdzielczość grafiki w pionie w pikselach lub punktach na cal (dpi).

8 Kliknij okno obrazka.

Można również

Zachować stały stosunek wysokości do szerokości obrazka	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj proporcje**.
Zmienić jednostki miary	Wybierz rodzaj jednostki z listy **Jednostki**.
Automatycznie ustawić jednakową rozdzielczość poziomą i pionową	Zaznacz pole wyboru **Jednakowe wartości**.

Jeśli dla importowanego pliku w danym formacie zostanie wyświetlone okno dialogowe, określ odpowiednie opcje. Więcej informacji na temat formatów plików można znaleźć w sekcji „Obsługiwane formaty plików” na stronie 515.

Nie można zwiększać rozdzielczości pliku podczas importowania.

Plik można również zaimportować, otwierając go w nowym oknie aplikacji. Więcej informacji na temat otwierania pliku w nowym oknie aplikacji można znaleźć w sekcji „Aby otworzyć obrazek” na stronie 76.

Aby wykadrować obrazek podczas importowania

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

2 Wybierz folder, w którym znajduje się plik.

W razie potrzeby można wyszukiwać obrazy za pomocą pola wyszukiwania. Można wyszukiwać według takich kryteriów, jak nazwa pliku, tytuł, temat, autor, słowo kluczowe lub komentarz, nazwy map bitowych, nazwy obiektów itd.

3 Wybierz format pliku z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku**.

Jeśli nie masz pewności odnośnie do formatu pliku, wybierz opcję **Wszystkie formaty plików**.

4 Kliknij nazwę pliku.

5 Kliknij kolejno pozycje **Importuj** i **Wykadruj i załaduj**.

6 Wpisz odpowiednie wartości w wybranych polach:
- **Od góry** — określa obszar do usunięcia od górnej krawędzi grafiki.
- **Od lewej** — określa obszar do usunięcia od lewej krawędzi grafiki.
- **Szerokość** — określa szerokość grafiki, która ma zostać zachowana.
- **Wysokość** — określa wysokość grafiki, która ma zostać zachowana.

7 Kliknij okno obrazka.

16-kolorowa mapa bitowa podczas importowania jest automatycznie przekształcana w tryb 256 kolorów.

Rozmiar obrazka można także zmienić, przeciągając pole zaznaczenia w oknie podglądu.

Aby zmienić jednostkę miary, należy wybrać nową jednostkę z listy **Jednostki** w oknie dialogowym **Wykadruj obrazek**.

Skanowanie obrazków

W programie Corel PHOTO-PAINT można skanować obrazki. Corel PHOTO-PAINT współpracuje ze skanerami obsługującymi interfejs Microsoft Windows Image Acquisition (WIA), który udostępnia standardowe funkcje skanowania obrazków.

Jeśli używany skaner nie obsługuje interfejsu WIA, ale ma zgodny sterownik TWAIN, można wykorzystać ten sterownik do skanowania. Sterownik TWAIN jest obsługiwany zarówno w 32-bitowej, jak i 64-bitowej wersji programu Corel PHOTO-PAINT. Liczba dostępnych 64-bitowych sterowników TWAIN jest jednak bardzo niewielka.

Interfejsy i opcje tego oprogramowania są różne. Więcej informacji na temat korzystania z oprogramowania skanera można znaleźć w jego dokumentacji.

Bardziej szczegółowe informacje na temat pobierania plików typu RAW z aparatu fotograficznego można znaleźć w sekcji „Wczytywanie plików RAW z aparatu fotograficznego do programu Corel PHOTO-PAINT” na stronie 506.

Skanowanie obrazka

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Pobierz obrazek** i kliknij jedno z poniższych poleceń:
   - **Wybierz źródło WIA** — w przypadku skanera używającego sterownika WIA.
   - **Wybierz źródło TWAIN** — w przypadku skanera używającego sterownika TWAIN.

   Dane polecenie może być zablokowane, jeśli nie zainstalowano zgodnego sterownika skanera WIA lub TWAIN.
2. Wybierz skaner z wyświetlonego okna dialogowego.
3. Kliknij przycisk **Wybierz**.
4. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Pobierz obrazek** ▸ **Pobierz**.
5. Wyświetl podgląd obrazka i zaznacz obszar do skanowania.
   W połączeniu z niektórymi skanerami sterownik WIA obsługuje skanowanie wielu obszarów do różnych plików.
6. Kliknij przycisk **Skanuj**.

   W interfejsie skanera ten przycisk może mieć inną nazwę, na przykład **OK** lub **Wyślij**.

Tworzenie obrazków

Można stworzyć oryginalną pracę plastyczną, tworząc ją od podstaw lub modyfikując duplikat istniejącego obrazka. W przypadku tworzenia obrazka od podstaw program Corel PHOTO-PAINT umożliwia określanie różnych ustawień dotyczących obrazka i zarządzania kolorami. Można dokonać wyboru z listy wzorców ustawień, odpowiednio do planowanego sposobu używania obrazka. Na przykład można wybrać opcję **Internet**, jeśli obrazek jest tworzony pod kątem Internetu, lub opcję **Zdjęcia**, jeśli opracowywane jest zdjęcie. Jeśli jednak wzorce ustawień nie nadają się do tworzonego obrazka, można wybrać ustawienia niestandardowe i zapisać je do późniejszego wykorzystania.

Do utworzenia obrazka można też użyć danych skopiowanych do Schowka z innego okna obrazka lub z innej aplikacji.

Tworząc obrazek od podstaw, można określić jego rozmiar, kolor tła oraz tryb kolorów, który ma zostać użyty. Można również wybrać rozdzielczość obrazka, czyli liczbę pikseli na jednostkę miary obrazka.

Aby utworzyć obrazek od podstaw

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Na stronie powitalnej kliknij pozycję **Nowy dokument**.

- W oknie aplikacji kliknij kolejno **Plik** ▸ **Nowy**.

2 W polu tekstowym **Nazwa** wpisz nazwę pliku.

3 Z listy **Przeznaczenie wzorca** wybierz, do jakiej formy realizacji obrazek jest przeznaczony:
   - **Internet** — powoduje zastosowanie ustawień odpowiednich do tworzenia obrazka przeznaczonego do Internetu.
   - **Zdjęcia** — powoduje zastosowanie ustawień odpowiednich do tworzenia obrazków będących zdjęciami.
   - **Domyślne CMYK** — powoduje zastosowanie ustawień odpowiednich do tworzenia obrazka przeznaczonego do drukowania komercyjnego.

Można również

Zmienić jednostkę miary obrazka	Wybierz jednostkę miary z listy **Jednostki**.
Zmienić rozmiar obrazka	Wybierz rozmiar obrazka z listy **Rozmiar** lub wpisz wartości w polach **Szerokość** i **Wysokość**.
Zmienić orientację obrazka	Kliknij jeden z następujących przycisków orientacji obrazka: • **Pionowa** • **Pozioma**
Zmienić kolor tła obrazka	Otwórz selektor **Kolor tła** i kliknij kolor.
Zmienić tryb kolorów obrazka	Wybierz tryb kolorów z listy **Tryb kolorów**.
Ustawić rozdzielczość obrazka	Wybierz rozdzielczość z listy **Rozdzielczość**.
Wybrać odwzorowanie kolorów odpowiadające ostatecznej formie realizacji obrazka	Wybierz odwzorowanie kolorów z listy **Odwzorowanie kolorów**. Więcej informacji na temat odwzorowań kolorów można znaleźć w sekcji „Co to jest odwzorowanie kolorów?” na stronie 234.
Wybrać profil kolorów odpowiadający wybranemu trybowi kolorów	Wybierz profil kolorów z odpowiedniej listy profili kolorów.
Utworzyć wiele klatek dla filmu w pliku	Wpisz wartość w polu **Liczba klatek**.
Zresetować ustawienia domyślne okna dialogowego **Utwórz nowy obrazek**	Z listy **Przeznaczenie wzorca** wybierz opcję **Domyślne programu PHOTO-PAINT**.

Jeśli nie chcesz wyświetlać okna dialogowego **Utwórz nowy obrazek** i do tworzenia nowych obrazków wolisz używać ustawień domyślnych, zaznacz pole wyboru **Nie pokazuj więcej tego okna dialogowego**.

Można przywrócić wyświetlanie okna dialogowego **Utwórz nowy obrazek** podczas rozpoczynania nowych obrazków, klikając kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**, wybierając kolejno pozycje **Obszar roboczy** ▸ **Ogólne** z listy kategorii, a następnie zaznaczając pole wyboru **Pokaż okno dialogowe Nowy obrazek**.

Aby utworzyć wzorzec niestandardowy

1. W oknie aplikacji kliknij kolejno **Plik** ▸ **Nowy**.
2. W oknie dialogowym **Utwórz nowy obrazek** wybierz ustawienia, które mają być przechowywane jako przeznaczenie wzorca.
3. Kliknij przycisk **Dodaj przeznaczenie**.
4. W oknie dialogowym **Dodaj przeznaczenie** w polu tekstowym wpisz nazwę nowego wzorca przeznaczenia.

Im większa rozdzielczość obrazka, tym większy rozmiar pliku.

Przeznaczenie wzorca można usunąć, wybierając nazwę wzorca z listy **Przeznaczenie wzorca**, a następnie klikając przycisk **Usuń przeznaczenie**.

Aby określić niestandardowy rozmiar strony, należy wybrać pozycję **Niestandardowy** z listy **Rozmiar** i wpisać wartości w polach **Szerokość** oraz **Wysokość**.

Nowy obrazek można także utworzyć, klikając przycisk **Nowy** na standardowym pasku narzędzi. Jeśli standardowy pasek narzędzi nie jest wyświetlany, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Standardowy**.

Aby utworzyć obrazek z duplikatu

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Duplikuj**.
2. Wpisz nazwę pliku w polu **Jako**.

Jeśli w nowym obrazku obiekty powinny zostać połączone z tłem, zaznacz pole wyboru **Scal obiekty z tłem**.

Aby utworzyć obrazek z zawartości schowka

- Kliknij kolejno **Plik** ▸ **Nowy ze schowka**.

Praca z wieloma obrazkami

W jednym oknie obrazka można otworzyć wiele obrazków, co ułatwia ich jednoczesną obróbkę. Do każdego obrazka można przejść, używając karty na górze okna obrazka; można też tworzyć nowe obrazki.

Otwarte obrazki są zadokowane, ale można odczepić dowolny z nich i przeciągnąć go do okna aplikacji lub poza nie.

Można także ustawić obrazki w nakładających się (kaskadowych) oknach, obok siebie lub jeden nad drugim.

Aby pracować z wieloma obrazkami

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przejść do innego otwartego obrazka	Na górze okna obrazka kliknij kartę z nazwą wybranego pliku.
Utworzyć nowy obrazek	Kliknij przycisk **Nowy** znajdujący się po prawej stronie karty ostatniego dokumentu.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Odczepić obrazek	Przeciągnij kartę obrazka w nowe położenie w oknie aplikacji lub poza nim.

Aby rozmieścić wiele obrazków

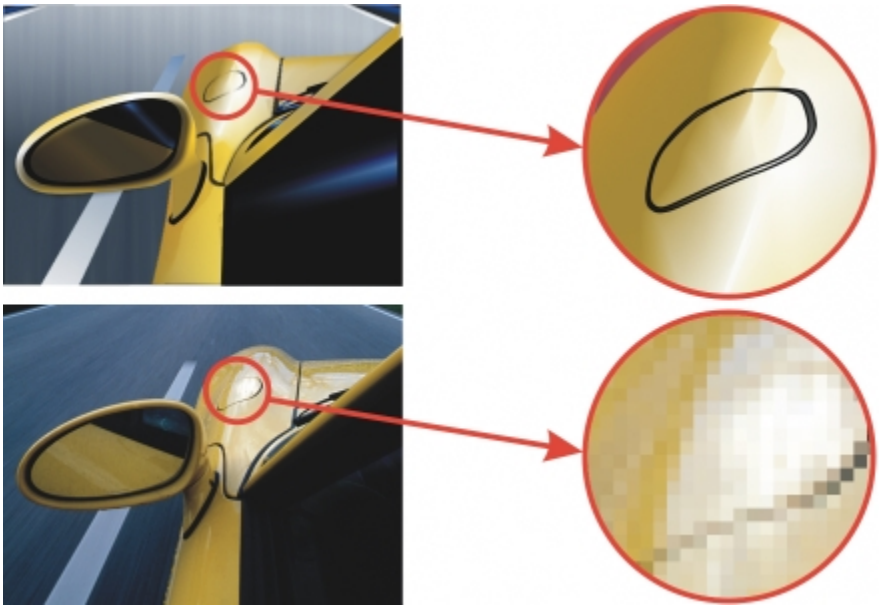
- Kliknij pozycję **Okno**, a następnie kliknij jedno z następujących poleceń:
  - **Kaskadowo** — umożliwia ustawienie obrazków tak, aby się nakładały, a paski tytułowe były widoczne.
  - **Sąsiadująco w poziomie** — umożliwia ustawienie obrazków obok siebie.
  - **Sąsiadująco w pionie** — umożliwia ustawienie obrazków jeden nad drugim.

Praca z grafiką wektorową

W programie Corel PHOTO-PAINT praca odbywa się z mapami bitowymi, nazywanymi również obrazkami rastrowymi. Mapy bitowe składają się z maleńkich kwadratów nazywanych pikselami; każdy piksel jest przypisany do konkretnego miejsca w obrazku, a jego kolor jest określony przez wartości liczbowe. Dane o położeniu i wartości koloru są zapisywane w postaci bitów — stąd nazwa mapy bitowe.

Grafika wektorowa składa się z linii, krzywych, obiektów oraz wypełnień obliczanych matematycznie. Chociaż w programie Corel PHOTO-PAINT nie można pracować z grafiką wektorową, podczas jej otwierania lub importowania można przekształcić ją w mapę bitową. Ten proces przekształcania nazywany jest rasteryzacją. Można także kopiować grafikę wektorową z programu CorelDRAW i wklejać ją do programu Corel PHOTO-PAINT.

Rozmiar pliku grafiki wektorowej jest zwykle mniejszy niż pliku mapy bitowej, dlatego po przekształceniu grafiki wektorowej w mapę bitową należy spodziewać się zwiększenia rozmiaru pliku.



Ilustracja u góry to grafika wektorowa złożona z linii, obiektów i wypełnień. Ilustracja u dołu to mapa bitowa złożona z pikseli.

Aby otworzyć grafikę wektorową

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Wybierz folder, w którym znajduje się plik.
3. Z listy **Pliki typu** wybierz format pliku wektorowego, który chcesz zaimportować.

4 Kliknij nazwę pliku.

5 Kliknij przycisk **Otwórz**.

6 W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** określ wymagane ustawienia.

Grafikę wektorową można kopiować z programu CorelDRAW i wklejać do programu Corel PHOTO-PAINT, klikając kolejno **Plik** ▸ **Nowy ze schowka**.

Aby zaimportować grafikę wektorową

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

Możesz też kliknąć przycisk **Importuj** na pasku narzędzi.

2 Wybierz folder, w którym znajduje się plik.

3 Z listy **Pliki typu** wybierz format pliku wektorowego, który chcesz zaimportować.

4 Kliknij nazwę pliku.

5 Kliknij przycisk **Otwórz**.

6 Kliknij okno obrazka.

7 W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** określ wymagane ustawienia.

Grafikę wektorową można kopiować z programu CorelDRAW i wklejać do programu Corel PHOTO-PAINT, klikając kolejno **Plik** ▸ **Nowy ze schowka**.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Wyświetlanie obrazków oraz informacji o obrazkach

Można zmienić wygląd okna i poziom powiększenia obrazka. Zmiana poziomu powiększenia obrazka umożliwia wyświetlenie wybranych obszarów obrazka i ułatwia jego edytowanie. Podczas edytowania obrazka można również uzyskać stosowne informacje o obrazku, takie jak model kolorów.

W skład programu Corel PHOTO-PAINT wchodzi moduł ImageBridge firmy Digimarc, który umożliwia osadzanie w rysunkach cyfrowych znaków wodnych i ich wykrywanie. Znaki wodne zawierają informacje o autorze i prawach autorskich, nie wpływając w sposób znaczący na jakość obrazka.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Wyświetlanie obrazków” (stronie 85)
- „Powiększanie” (stronie 87)
- „Wyświetlanie informacji o obrazku” (stronie 88)
- „Odświeżanie okna obrazka” (stronie 89)
- „Wykrywanie i osadzanie znaków wodnych Digimarc” (stronie 89)

Wyświetlanie obrazków

Istnieje wiele sposobów wyświetlania obrazków. Można ukryć okna, przybornik oraz paski narzędzi, pozostawiając tylko pasek menu i okna obrazków. Można wyświetlić dużą reprezentację obrazka na podglądzie pełnoekranowym. Obrazek można edytować, gdy okna są ukryte; nie można go edytować, gdy jest wyświetlany na podglądzie pełnoekranowym. Można również zmaksymalizować lub przywrócić obszar roboczy.

Można wyświetlić obszary obrazka, które w danej chwili znajdują się poza oknem obrazka. Na przykład podczas pracy przy dużym poziomie powiększenia lub przy pracy z dużymi obrazkami można przemieszczać obrazek lub przeskakiwać do innego obszaru obrazka bez konieczności dostosowania poziomu powiększenia. Aby przełączyć się z dowolnego aktywnego narzędzia na narzędzie **Chwyt**, można teraz użyć trybu szybkiego chwytu.

Za pomocą okna podręcznego Nawigator można zaznaczyć obszar obrazka, który ma zostać wyświetlony w oknie obrazka.

Aby ukryć okna, przybornik i paski narzędzi

- Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Ukryj okna**.

  Aby wrócić do normalnego widoku, kliknij prawym przyciskiem myszy obszar roboczy, a następnie kliknij polecenie **Pokaż okna**.

Aby zmaksymalizować lub przywrócić obszar roboczy

- Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Maksymalizuj obszar roboczy**.

Aby przywrócić obszar roboczy, ponownie kliknij kolejno **Okno** ▸ **Maksymalizuj obszar roboczy**.

Aby wyświetlić pełnoekranowy podgląd obrazka

- Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Podgląd pełnoekranowy**.

  Aby powrócić do normalnego widoku, naciśnij dowolny klawisz lub kliknij na ekranie.

Aby wyświetlić obszar obrazka znajdujący się poza oknem obrazka

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przemieścić do innego obszaru obrazka	W przyborniku kliknij narzędzie **Chwyt**. Przeciągaj obrazek, aż właściwy obszar obrazka będzie wyświetlany w oknie obrazka.
Aby przełączyć się w tryb szybkiego chwytu	Kliknij dowolne narzędzie w przyborniku i rozpocznij korzystanie z niego. Przytrzymaj środkowy przycisk myszy lub kółko i przeciągnij w oknie obrazka.
Przeskoczyć do innego obszaru obrazka	Kliknij okno podręczne **Nawigator** znajdujące się w prawym dolnym rogu okna obrazka. Przeciągnij prostokąt do obszaru obrazka, który chcesz wyświetlić.

Zawartość obrazka można przemieszczać, klikając narzędzie **Chwyt** oraz naciskając klawisze **strzałek**.

Obrazek można również przemieszczać za pomocą pasków przewijania w oknie obrazka.

Podczas przesuwania kółka myszy lub innego urządzenia wskazującego, można przewijać pionowo, przytrzymując naciśnięty klawisz **Alt**, lub poziomo, przytrzymując klawisz **Ctrl**.

Obszary obrazka znajdujące się poza jego oknem można przeciągać do okna obrazka za pomocą narzędzia Chwyt w celu ich wyświetlenia. To zdjęcie zostało przeciągnięte z położenia początkowego (u góry po lewej) w prawo (u góry po prawej). Poniżej przedstawiono cały obrazek.

Aby skonfigurować ustawienia domyślne dla kółka myszy

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii kliknij pozycję **Obszar roboczy**, a następnie kliknij pozycję **Wyświetlanie**.
3. Aby określić domyślne działanie skojarzone z kółkiem myszy, wybierz opcję **Powiększenie** lub **Przewiń** z menu **Działanie domyślne kółka myszy**.
4. Kliknij przycisk **OK**.

Powiększanie

Domyślnie obrazki wyświetlane są w 100-procentowym powiększeniu, jednak możliwe jest wykonanie powiększenia w celu wyświetlenia szczegółów obrazka lub pomniejszenia w celu wyświetlenia większej części obrazka. Możliwe jest również określenie poziomu powiększenia, przy którym otwierane są obrazki.

Aby zmienić powiększenie

- W przyborniku kliknij narzędzie **Powiększenie** .

Aby	Wykonaj następujące czynności
Powiększyć	Kliknij obrazek w miejscu, które ma być powiększone.
Powiększyć określony obszar	Przeciągając wskaźnik myszy, zaznacz obszar, który ma zostać powiększony.
Zmniejszyć	Kliknij okno obrazka prawym przyciskiem myszy.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przełączyć się między bieżącym i poprzednim poziomem powiększenia	Kliknij przycisk **Poprzednie powiększenie** na pasku właściwości.
Powiększyć lub zmniejszyć do gotowego poziomu	Wybierz stopień powiększenia z listy **Powiększenie** na pasku właściwości.

Widok obrazka można również powiększać lub pomniejszać za pomocą kółka myszy.

Aby ustawić poziom powiększenia dla otwieranych obrazków

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Kliknij pozycję **Ogólne** na liście kategorii **Obszar roboczy**.

   Wybierz poziom powiększenia z listy **Powiększenie przy otwieraniu**.

Podczas następnego otwierania obrazka zostanie użyty wybrany poziom powiększenia.

Wyświetlanie informacji o obrazku

Można wyświetlić informacje o obrazku, takie jak nazwa, format i rozmiar pliku. Jeżeli obrazek został pobrany z cyfrowego aparatu fotograficznego, można również wyświetlić informacje EXIF o obrazku, takie jak data i godzina zrobienia zdjęcia, parametry ekspozycji i ustawienia lampy błyskowej.

Podczas pracy można wyświetlać informacje o obszarach obrazka, takie jak współrzędne wskaźnika. Na osiach współrzędnych X i Y można śledzić zmianę położenia wskaźnika podczas przesuwania go w oknie obrazka. Można również robić notatki dotyczące kąta i odległości poruszania się wskaźnika w oknie obrazka podczas rysowania kształtu lub definiowania obszaru edytowalnego. Ponadto można uzyskać statystykę dotyczącą współrzędnych x i y punktu środkowego i promienia podczas tworzenia lub zaznaczania okrągłego kształtu lub obszaru edytowalnego.

Można też wyświetlać informacje o kolorze dla obszaru obrazka, który odpowiada położeniu wskaźnika. Domyślnie wyświetlane są wartości RGB, szesnastkowe i CMYK. Informacje o kolorach można wyświetlać jednocześnie dla dwóch modeli kolorów. Można na przykład wyświetlać wartości skali szarości i RGB dotyczące wybranego obszaru obrazka. Więcej informacji na temat trybów kolorów i modeli kolorów można znaleźć w sekcjach „Zmienianie trybów kolorów” na stronie 223 i „Praca z kolorami” na stronie 199.

Aby wyświetlić informacje o obrazku

- Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Właściwości dokumentu**.

Aby wyświetlić informacje o obszarach obrazka

- Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Informacje**.

Można również

Wybrać nowy model kolorów	Kliknij strzałkę górnej palety wysuwanej ▶, wybierz poziom koloru i kliknij model kolorów.
Zmienić jednostki miary używane do wyświetlania informacji o obrazku	Kliknij strzałkę dolnej palety wysuwanej i kliknij jednostkę miary.

Domyślnie w palecie **Informacje o obrazku** wyświetlane są wartości RGB, szesnastkowe i CMYK (kolejno od góry).

Informacje o trybie kolorów można wyświetlić, klikając narzędzie **Pipeta** i wskazując obszar obrazka.

Odświeżanie okna obrazka

Okno obrazka można w dowolnym momencie odświeżyć. Opcja ta przydaje się np. podczas wyświetlania dużych obrazków.

Aby odświeżyć okno obrazka

- Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Odśwież okno**.

Okno obrazka można też odświeżyć, naciskając klawisze **Ctrl** + **W**.

Wykrywanie i osadzanie znaków wodnych Digimarc

Znak wodny osadza w obrazku dane dotyczące praw autorskich, informacje kontaktowe oraz atrybuty obrazka. Znak wodny nieznacznie zmienia jaskrawość pikseli na obrazku. Zmiany te są trudno dostrzegalne; jednak po osadzeniu znaku można czasem zauważyć zmiany jaskrawości niektórych pikseli. W trakcie normalnej edycji, drukowania i skanowania znaki wodne firmy Digimarc nie ulegają zmianie.

Wykrywanie i osadzanie znaków wodnych firmy Digimarc nie jest obsługiwane w 64-bitowej wersji pakietu CorelDRAW Graphics Suite.

Wykrywanie znaków wodnych

Otwierając obrazek w programie Corel PHOTO-PAINT, można sprawdzić, czy zawiera on znak wodny. Jeżeli znak wodny istnieje, na pasku tytułu wyświetlony zostanie symbol praw autorskich. Informacje o obrazku oznaczonym znakiem wodnym można znaleźć w osadzonym komunikacie lub łącząc się z profilem kontaktowym w bazie danych Digimarc.

Osadzanie znaków wodnych

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia także osadzanie znaków wodnych Digimarc w obrazkach. Najpierw jednak należy uzyskać unikatowy identyfikator autora, rejestrując się w witrynie internetowej firmy Digimarc. Identyfikator autora zawiera jego dane kontaktowe, czyli nazwisko, numer telefonu, adres, adres e-mail oraz adres WWW.

Po uzyskaniu identyfikatora autora można osadzić w obrazku znak wodny. Można określić rok obowiązywania praw autorskich, atrybuty obrazka oraz trwałość znaku wodnego. Można także zdefiniować docelowy sposób publikacji obrazka, np. druk lub strona WWW.

Znaki wodne Digimarc nie chronią przed nieupoważnionym korzystaniem z obrazków ani naruszaniem praw autorskich. Informują one jednak o roszczeniach z tytułu praw autorskich. Zawierają także informacje kontaktowe dla osób, które chcą wykorzystać lub licencjonować obrazek.

Więcej informacji na temat firmy Digimarc można znaleźć pod adresem www.digimarc.com.

Aby wykryć znak wodny

1. Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Digimarc** ▸ **Odczytaj znak wodny**.
2. Kliknij przycisk **Wyszukiwanie w Internecie**, aby obejrzeć stronę WWW z danymi kontaktowymi, lub skontaktuj się z serwisem faksowym firmy Digimarc pod podanym numerem faksu.

Ta funkcja nie jest obsługiwana w 64-bitowej wersji pakietu CorelDRAW Graphics Suite.

Innym sposobem wykrycia znaku wodnego jest włączenie opcji **Sprawdź znak wodny** podczas otwierania lub importowania obrazka.

Aby uzyskać identyfikator autora

1. Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Digimarc** ▸ **Osadź znak wodny**.
2. Kliknij przycisk **Personalizuj**.
3. W oknie dialogowym **Personalizuj identyfikator autora** kliknij przycisk **Zarejestruj** i postępuj zgodnie z instrukcjami w witrynie internetowej firmy Digimarc.
4. W oknie dialogowym **Personalizuj identyfikator autora** wpisz identyfikator autora w polu **Identyfikator autora**.

Aby osadzić znak wodny

1. Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Digimarc** ▸ **Osadź znak wodny**.
2. W polu **Lata praw autorskich** wpisz rok lub liczbę lat.
   Nie można wpisać roku wcześniejszego niż 1922 ani późniejszego niż bieżący. Lata należy oddzielić przecinkami.
3. W obszarze **Atrybuty obrazka** zaznacz pola wyboru dotyczące odpowiednich atrybutów.
4. Z listy **Przeznaczenie** wybierz odpowiednią opcję.
   Opcje **Monitor** i **Internet** wymagają wartości ustawienia DPI mniejszej niż 200, a opcja **Druk** wymaga wartości tego ustawienia większej niż 300.
5. Wpisz wartość w polu **Trwałość znaku wodnego**.
   Wyższe wartości oznaczają wyższą trwałość znaku wodnego.

   Aby zatwierdzić informacje, które będą mogły odczytać osoby odkrywające istnienie znaku wodnego, zaznacz pole wyboru **Sprawdź**.

Ta funkcja nie jest obsługiwana w 64-bitowej wersji pakietu CorelDRAW Graphics Suite.

Przed dodaniem znaku wodnego należy połączyć wszystkie obiekty z tłem. Więcej informacji na temat łączenia obiektów z tłem można znaleźć w sekcji „Grupowanie i łączenie obiektów” na stronie 387.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Korzystanie z prowadnic, siatki i linijek

Prowadnice, siatka i linijki umożliwiają pozycjonowanie obrazków, obiektów i obszarów edytowalnych oraz zmianę ich rozmiarów.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Konfigurowanie prowadnic” (stronie 91)
- „Konfigurowanie siatki” (stronie 94)
- „Konfigurowanie linijek” (stronie 96)

Konfigurowanie prowadnic

Prowadnice to pionowe i poziome linie, które można dodawać w dowolnym miejscu obrazka, aby ułatwić określanie rozmiarów, wyrównywanie i pozycjonowanie składników obrazka. Prowadnice korzystają z tych samych jednostek miary, co linijki. W aplikacji Corel PHOTO-PAINT prowadnice zapisywane są razem z obrazkiem.

Prowadnice można wyświetlić lub ukryć. Można je również dodawać, usuwać, przenosić oraz blokować w oknie obrazka. Można również dodać prowadnice pod kątem i obracać te istniejące.

Obiekty i obszary edytowalne mogą być przyciągane do prowadnic, co oznacza, że przeniesienie obiektu lub obszaru edytowalnego w pobliże prowadnicy powoduje jego automatyczne wyrównanie z tą prowadnicą. Możliwe jest ustawienie czułości tej funkcji, dzięki czemu obiekt lub obszar edytowalny jest przyciągany do prowadnicy wtedy, gdy jest od niej oddalony o określoną liczbę pikseli.

Można zmienić kolor i styl linii prowadnicy, tak aby odróżniała się ona od tła. Domyślnie po zaznaczeniu prowadnica ma kolor czerwony. Po usunięciu zaznaczenia jej kolor zmienia się na niebieski.

Aby wyświetlić lub ukryć prowadnice

- Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Pokaż prowadnice**.

  Znacznik wyboru obok polecenia menu oznacza, że prowadnice są wyświetlone.

Prowadnice można też wyświetlić lub ukryć, klikając kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Prowadnice** i klikając przycisk **Pokaż prowadnice**

Prowadnice wyświetlone.

Aby dodać poziomą lub pionową prowadnicę,

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Prowadnice**.
2. Z pola listy **Typ prowadnic** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Pozioma**
   - **Pionowa**
3. Określ położenie prowadnicy w polu **x** lub **y** .
4. Kliknij **Dodaj**.

Inną metodą dodania prowadnicy jest przeciągnięcie jej z linijki poziomej lub pionowej do okna obrazka.

Aby dodać prowadnicę pod kątem,

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Prowadnice**.
2. Z pola listy **Typ prowadnicy** wybierz opcję **Pod kątem**
3. Określ położenie prowadnicy w polach **x** i **y**.
4. Wprowadź wartość w polu **Kąt obrotu**.
5. Kliknij **Dodaj**.

Aby usunąć prowadnicę

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Prowadnice**.
2. Wybierz prowadnicę z listy.
   Przytrzymanie klawisza **Ctrl** i kliknięcie powoduje wybór kilku prowadnic.
3. Kliknij przycisk **Usuń prowadnicę** .

Prowadnice można również usuwać pojedynczo, przeciągając je poza okno obrazka.

Aby przenieść prowadnicę

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** .

2 Przeciągnij prowadnicę w nowe miejsce w oknie obrazka.

Prowadnicę można również przenieść, podsuwając ją.

Aby przenieść prowadnicę, określając współrzędne X i Y, kliknij pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Prowadnice**. Zaznacz prowadnicę, wpisz odpowiednie wartości w polach **x** i **y** i kliknij przycisk **Modyfikuj**.

Aby obrócić prowadnicę

1 w przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik** .

2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Obrócić prowadnicę	Kliknij prowadnicę dwukrotnie, a następnie obróć ją za pomocą wyświetlonych uchwytów obrotu . Można też obrócić prowadnicę, wybierając opcję **Pod kątem** z pola listy **Typ prowadnicy**, wpisując wartość w polu **Kąt obrotu** i klikając przycisk **Modyfikuj**.
Obrócić wiele prowadnic	Naciśnij i przytrzymaj klawisz **Shift**, zaznacz prowadnice, kliknij ponownie jedną z zaznaczonych prowadnic i obróć je, używając wyświetlonych uchwytów obrotu. Środek obrotu jest określony przez położenie ostatniej zaznaczonej prowadnicy.
Obrócić prowadnicę o określony kąt	Kliknij prowadnicę dwukrotnie, aby wyświetlić uchwyty obrotu, i wpisz odpowiednią wartość w polu **Kąt obrotu** na pasku właściwości. Można też obracać wiele prowadnic o określony kąt.
Obracać prowadnicę w krokach co 15º	Kliknij prowadnicę dwukrotnie, aby wyświetlić uchwyty obrotu, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Ctrl** i obróć prowadnicę. Można też obracać wiele prowadnic w krokach co 15º.
Zmienić punkt obrotu	Przeciągnij środek obrotu prowadnicy do nowego położenia albo wpisz odpowiednią wartość w polu **Środek obrotu** na pasku właściwości.

Aby zablokować lub odblokować prowadnice

- Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Zablokuj prowadnice**.

  Obok polecenia menu zostanie wyświetlony znacznik wyboru, wskazujący zablokowanie prowadnicy.

Prowadnicę można też zablokować, klikając kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Prowadnice** i przycisk **Zablokuj prowadnicę** .

Aby przyciągnąć obiekt do prowadnic i obszarów edytowalnych,

- Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Przyciągaj do** ▸ **Prowadnice**.

Przyciąganie obiektów i obszarów edytowalnych do prowadnic można także włączyć, klikając kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Prowadnice** i klikając przycisk **Przyciągaj do prowadnic** .

Aby ustawić czułość przyciągania prowadnic

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Wyświetlanie**.
3. Wpisz wartość w polu **Tolerancja przyciągania do prowadnic (piksele)**.

Aby ustawić styl i kolor linii prowadnicy

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Prowadnice**.
2. Otwórz selektor **Kolor prowadnic**, a następnie wybierz kolor.
3. Otwórz selektor **Styl prowadnic**, a następnie wybierz styl linii.

Zmiana stylu lub koloru linii dotyczyć będzie wszystkich istniejących prowadnic oraz wszelkich później dodawanych prowadnic.

Konfigurowanie siatki

Siatka jest zbiorem przecinających się linii nakładanych na obrazek w celu ułatwienia dokładnego wyrównywania i pozycjonowania obiektów. Siatkę można w dowolnym momencie wyświetlić lub ukryć.

Obiekty i obszary edytowalne mogą być automatycznie wyrównywane względem linii siatki. Wygląd siatki można dostosować, zmieniając sposób jej wyświetlania oraz odstępy. Opcje postaci siatki umożliwiają zmianę linii na kropki lub zmianę koloru siatki. Opcje odstępów umożliwiają określenie odległości między liniami siatki. Opcje odstępów są oparte na jednostkach miary linijki. Na przykład jeśli jednostką miary linijki jest cal, to opcje odstępów są oparte na calach.

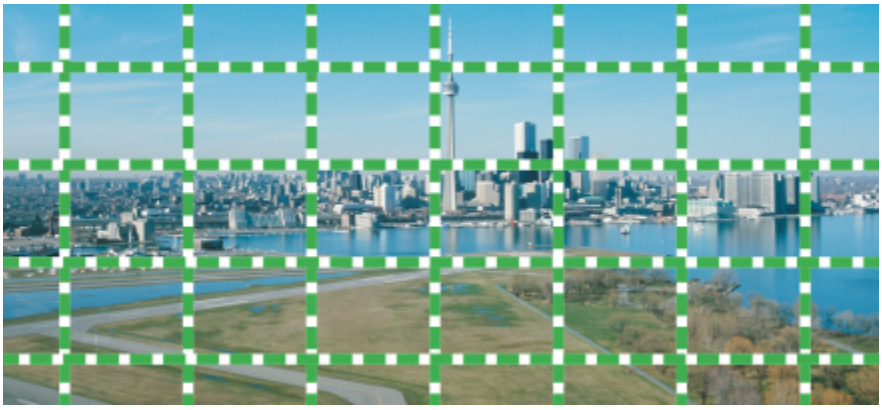
Jeśli jednostką miary linijki jest piksel, to dostępne są dodatkowe opcje umożliwiające dostosowanie wyglądu siatki. W przypadku siatki pikselowej można określić kolor i krycie siatki.

W celu bardziej precyzyjnej edycji pikseli przy maksymalnym powiększeniu można wyświetlić siatkę wokół każdego piksela.

Aby wyświetlić lub ukryć siatkę

- Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Pokaż siatkę**.

  Znacznik wyboru obok polecenia menu oznacza, że siatka jest wyświetlona.



Siatka wyświetlona.

Aby umożliwić przyciąganie do siatki obiektów i obszarów edytowalnych

- Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Przyciągaj do** ▸ **Siatka**.

Aby ustawić odstępy linii siatki

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Dokument** kliknij pozycję **Siatka**.
3. W obszarze **Siatka dokumentu** wpisz wartość w polu **Poziomo**.

   Aby zmienić wielkość odstępów siatki lub liczbę linii wyświetlanych na jednostkę miary, należy wybrać opcję z listy. Opcje te są oparte na jednostkach miary używanych w odniesieniu do linijki.
4. Wpisz odpowiednią wartość w polu **W pionie**.

Aby zmienić kolor i styl siatki

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Wyświetlanie**.
3. Otwórz selektor **Kolor siatki** i kliknij jeden z kolorów.
4. Kliknij jeden z następujących przycisków **Styl siatki**:
   - **Linia ciągła**
   - **Linia przerywana**
   - **Punkty**

Można również utworzyć niestandardowy kolor siatki, klikając przycisk **Więcej** w selektorze **Kolor siatki**.

Aby zmienić kolor i styl siatki pikseli

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.

2 Na liście kategorii **Dokument** kliknij pozycję **Siatka**.
3 W obszarze Siatka pikseli otwórz selektor **Kolor** i kliknij kolor.
4 Przesuń suwak **Krycie** w prawo, aby zwiększyć krycie siatki.

Aby wyświetlić siatkę pikseli przy maksymalnym powiększeniu

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2 Na liście kategorii **Dokument** kliknij pozycję **Siatka**.
3 W obszarze Siatka pikseli zaznacz pole wyboru **Pokaż siatkę pikseli przy powiększeniu 800% i wyższym**.

Konfigurowanie linijek

Linijki ekranowe stanowią graficzny punkt odniesienia przy określaniu rozmiaru i położenia obiektów i obszarów edytowalnych. Linijki można w dowolnym momencie pokazać lub ukryć. Ponadto można niezależnie pokazywać i ukrywać linijki w trybie stacjonarnym i tabletu w zależności od przepływu pracy. Domyślnie linijki są wyświetlane w trybie stacjonarnym i ukrywane po przełączeniu do trybu tabletu.

Podczas przesuwania wskaźnika myszy w oknie obrazka na linijkach wyświetlane są znaczniki wskazujące jego położenie. Można również dostosować położenie znacznika początku linijki i określić jednostkę miary dla bieżącego dokumentu.

Linijki można przenosić w dowolne miejsce w oknie obrazka. Domyślnie są one wyświetlane wzdłuż górnej i lewej krawędzi okna obrazka. Kalibracja linijek daje pewność, że odległości na ekranie będą ściśle odpowiadać odległościom rzeczywistym.

Aby pokazać lub ukryć linijki

- Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Pokaż linijki**.

  Znacznik wyboru obok polecenia menu oznacza, że linijki są wyświetlone.

Linijki wyświetlone.

Aby pokazać lub ukryć linijki w trybie stacjonarnym i trybie tabletu

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2 Na liście kategorii **Dokument** kliknij pozycję **Linijki**.
3 Na stronie **Linijki** zaznacz następujące pola wyboru lub usuń ich zaznaczenie:
   - **Pokaż linijki w trybie stacjonarnym**
   - **Pokaż linijki w trybie tabletu**

Aby dostosować linijki

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Dokument** kliknij pozycję **Linijki**.
3. W obszarze **Jednostki** wybierz jednostki miary w następujących polach:
   - **Pozioma**
   - **Pionowa**

   Jeżeli te same wartości mają zostać użyte dla linijek poziomych i pionowych, zaznacz pole wyboru **Takie same jednostki dla poziomych i pionowych linijek**.
4. W obszarze **Początek układu** wpisz wartości w następujących polach:
   - **Pozioma**
   - **Pionowa**

   Wartość początku układu wskazuje odległość między znacznikiem zera a miejscem początku linijki, mierzoną w wybranej jednostce miary. Na przykład wartość początku układu równa 4 dla linijki poziomej powoduje przeniesienie znacznika zera tej linijki o cztery jednostki od punktu początkowego, czyli miejsca, w którym linijka ma swój początek.
5. Wpisz wartość w polu **Odstępy podziałki**.

   Jeżeli chcesz na linijkach wyświetlić wartości ułamkowe, zaznacz pole wyboru **Pokaż ułamki**.

Aby przenieść linijkę

- Przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift** i przeciągnij linijkę w nowe położenie.

Można również

Przywrócić linijkę do pierwotnego położenia	Przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift** i kliknij dwukrotnie daną linijkę.
Jednocześnie przenieść obie linijki	Przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift** i przeciągnij miejsce przecięcia dwóch linijek.

Aby skalibrować linijki

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Dokument** kliknij pozycję **Linijki**.
3. Kliknij przycisk **Kalibruj linijki**.
4. Przyłóż przezroczystą plastikową linijkę do poziomej i pionowej linijki na ekranie.
5. W poniższych polach wpisz takie wartości, aby jeden cal (centymetr) linijki na ekranie odpowiadał jednemu calowi (centymetrowi) linijki plastikowej:
   - **Pozioma**
   - **Pionowa**

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Cofanie, ponawianie, powtarzanie i osłabianie efektu czynności

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia cofanie, ponawianie i powtarzanie czynności, a także osłabianie ich efektów. Można również przywracać obrazek lub jego fragment do uprzednio zapisanej wersji.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Cofanie i ponawianie czynności” (stronie 99)
- „Przywracanie do wcześniejszego stanu obrazka” (stronie 101)
- „Powtarzanie i osłabianie efektów czynności” (stronie 101)

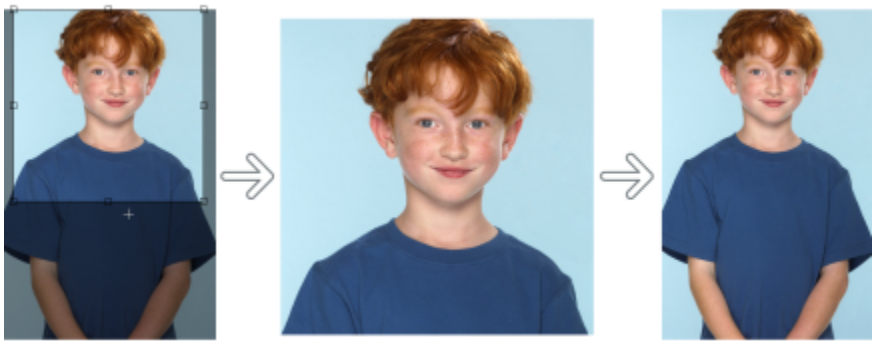
Cofanie i ponawianie czynności

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia cofanie czynności wykonanych na obrazku, rozpoczynając od ostatnio przeprowadzonej. Jeżeli wyniki wycofania nie są zadowalające, można ponowić czynność. Można cofnąć lub ponowić czynności zastosowane do obrazka, takie jak pociągnięcia pędzla, efekty lub transformacje, nie można natomiast cofnąć ani ponowić czynności zastosowanych do obszaru roboczego, takich jak zmiana preferencji.

Można dostosować ustawienia cofania, tzn. zwiększyć lub zmniejszyć liczbę czynności, które można cofnąć i ponowić.

Należy pamiętać, że im więcej czynności znajduje się na liście cofania, tym więcej pamięci potrzeba do obsłużenia tej listy. Pamięć można zwolnić, trwale usuwając wszystkie czynności z listy cofania.

Można również przywrócić fragmenty obrazka, wymazując ostatnią czynność. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wymazywanie obszarów obrazka” na stronie 162.



Od lewej do prawej: obrazek oryginalny, obrazek wykadrowany, cofnięcie czynności kadrowania przywraca oryginalne wymiary obrazka.

Aby cofnąć lub ponowić czynność

Aby	Wykonaj następujące czynności
Cofnąć ostatnią czynność	Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Cofnij [ostatnia czynność]**.
Ponowić ostatnią czynność	Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Ponów [ostatnia czynność]**.
Cofnąć lub ponowić serię czynności	W oknie dokowanym **Menedżer cofania** wybierz czynność z listy. Wszystkie czynności znajdujące się poniżej wybranej czynności zostaną cofnięte. Jeśli okno dokowane **Menedżer cofania** nie jest otwarte, kliknij **Edycja** ▸ **Menedżer cofania** lub **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer cofania**.
Usunąć wszystkie czynności w oknie dokowanym **Menedżer cofania**, aby zwolnić pamięć	Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wyczyść** ▸ **Lista cofania**.

Podczas cofania serii czynności cofana jest wybrana czynność wraz z wszystkimi czynnościami znajdującymi się poniżej niej na liście.

W przypadku ponawiania serii czynności ponawiana jest wybrana czynność i wszystkie czynności między nią a ostatnią cofniętą czynnością.

Aby dostosować ustawienia cofania

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Kliknij pozycję **Ogólne** na liście kategorii **Obszar roboczy**.
3. W obszarze **Pamięć** wpisz wartość w polu **Poziomy cofania**.

Można określić maksymalnie 99 poziomów cofania, jednak liczba poziomów cofania wpływa na rozmiar pliku wymiany. Jeżeli szybkość działania komputera nie jest zadowalająca, należy zmniejszyć liczbę poziomów cofania.

Przywracanie do wcześniejszego stanu obrazka

Podczas tworzenia i edytowania obrazka można powrócić do jego ostatnio zapisanej wersji, aby usunąć wszystkie zmiany zastosowane od chwili zapisania obrazka. Jeżeli mają być usunięte tylko niektóre zmiany, można przywrócić niektóre obszary obrazka do stanu z ostatniej zapisanej wersji obrazka.

Można również utworzyć punkt odniesienia, aby tymczasowo zapisywać bieżący obrazek, co umożliwia powrót do danego stanu prac nad obrazkiem, jeżeli zajdzie taka potrzeba.

Można również utworzyć obszar roboczy, co umożliwi wykorzystanie punktów odniesienia przy operacjach automatycznego zapisu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby określić ustawienia automatycznego zapisywania” na stronie 106.

Aby wrócić do ostatnio zapisanej wersji obrazka

- Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Powrót do zapisanego**.

Aby powrócić do ostatnio zapisanego obrazka, można również kliknąć przycisk **Przywróć do ostatnio zapisanego** w oknie dokowanym **Menedżer cofania**.

Aby przywrócić obszary obrazka

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Klonowanie** .
2. Na pasku narzędzi otwórz selektor **Pędzel** wybierz kategorię pędzla **Klonowanie z zapisanego** i wybierz wzorzec pędzla.
3. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Jeżeli obrazek jest tworzony od początku, przed użyciem narzędzia **Klonowanie z zapisanego** należy go zapisać. Więcej informacji na temat zapisywania obrazków można znaleźć w sekcji „Zapisywanie i zamykanie” na stronie 105.

Aby utworzyć punkt odniesienia lub powrócić do niego

Aby	Wykonaj następujące czynności
Utworzyć punkt odniesienia	Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Punkt odniesienia**.
Powrócić do punktu odniesienia	Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Przywróć do punktu odniesienia**.

Powtarzanie i osłabianie efektów czynności

Można powtórzyć czynność lub osłabić jej efekty. Podczas powtarzania czynność jest ponownie stosowana do obrazka, dając silniejszy efekt wizualny. Podczas osłabiania efekt działania czynności jest stopniowo usuwany. Do zmodyfikowania efektu czynności można również użyć trybu scalania. Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Opis trybów scalania” na stronie 338.

Można powtórzyć ostatnią czynność, aby zwiększyć jej efekt. Obrazek po lewej stronie jest obrazkiem oryginalnym, do obrazka środkowego zastosowano efekt wiatru, na obrazku po prawej stronie efekt ten został powtórzony.

Można osłabić efekt czynności o określoną wartość. Obrazek po lewej stronie jest obrazkiem oryginalnym, obrazek środkowy jest rozmyty, a na obrazku po prawej stronie efekt rozmycia został osłabiony.

Aby powtórzyć lub osłabić efekt czynności

Aby	Wykonaj następujące czynności
Powtórzyć ostatnią czynność	Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Powtórz [ostatnia czynność]**.
Osłabić efekt ostatniej czynności	Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wyrazistość ostatniej operacji**. Przesuń suwak **Procent**, aby określić poziom osłabienia. Aby zmodyfikować sposób osłabiania efektu, wybierz tryb scalania z listy **Scalanie**.

Aby powtórzyć czynność lub osłabić jej efekt, należy najpierw zastosować do obrazka daną czynność, taką jak efekt, pociągnięcie pędzla lub transformacja. Czynności wykonanych w obszarze roboczym, takich jak zmiana preferencji, nie można powtórzyć lub osłabić ich efektów.

Po maksymalnym zwiększeniu wartości ustawień dla efektu specjalnego efekt ten można powtórzyć w celu dalszego zwiększenia jego wyrazistości. Więcej informacji na temat efektów specjalnych można znaleźć w sekcji „Stosowanie efektów specjalnych” na stronie 343.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Zapisywanie i zamykanie

W programie Corel PHOTO-PAINT można zapisywać pracę w trakcie tworzenia obrazka oraz przed jego zamknięciem. Obrazki można zapisywać również w wielu formatach plików.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Zapisywanie obrazków” (stronie 105)
- „Eksportowanie obrazków do innych formatów plików” (stronie 107)
- „Praca z zablokowanymi plikami” (stronie 108)
- „Zamykanie obrazków” (stronie 108)

Zapisywanie obrazków

Obrazek można zapisać, aby go zachować. Obrazki można również zapisywać automatycznie w regularnych odstępach czasu i tworzyć kopie zapasowe plików.

Zapisywanie obrazków

Przy zapisywaniu obrazka można określić format pliku, nazwę pliku oraz folder, w którym plik ma zostać zapisany. Obrazki są automatycznie zapisywane w wybranym formacie, pod wybraną nazwą i w wybranym miejscu. Domyślnym formatem jest rodzimy format plików programu Corel PHOTO-PAINT (CPT). Zapisanie w formacie plików programu Corel PHOTO-PAINT (CPT) powoduje zachowanie wszystkich właściwości obrazka — obiektów, ostatniej utworzonej maski, kanałów alfa, siatek, prowadnic i informacji o kolorach — co umożliwia późniejszą ich edycję.

Do obrazków można dołączać informacje (metadane), takie jak komentarze i notatki, dzięki którym łatwiej można odszukiwać i organizować obrazki.

Obrazek można także wyeksportować do innego formatu plików. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Eksportowanie obrazków do innych formatów plików” na stronie 107.

Automatyczne zapisywanie i tworzenie kopii zapasowych obrazków

Możliwe jest określenie ustawień automatycznego zapisywania, dzięki czemu podczas pracy obrazek zapisywany jest w regularnych odstępach czasu. Obrazek może być zapisywany tymczasowo na poszczególnych etapach pracy, można również zastępować ostatnią wersję obrazka.

Określenie ustawień tworzenia kopii zapasowych umożliwia tworzenie kopii obrazka przy każdym jego zapisie. Kopia zapasowa jest przechowywana w wybranym folderze.

Można również utworzyć punkt odniesienia, aby tymczasowo zapisać „migawkę” bieżącego obrazka, co umożliwi w razie potrzeby powrót do zachowanego stanu prac nad obrazkiem. Więcej informacji na temat punktów odniesienia można znaleźć w sekcji „Aby utworzyć punkt odniesienia lub powrócić do niego” na stronie 101.

Aby zapisać obrazek

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz jako**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Wybierz format pliku z listy **Zapisz jako typ**.
4. Na liście **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
   Do nazwy pliku automatycznie dołączane jest rozszerzenie odpowiednie dla wybranego formatu plików, ale można je usunąć.
5. Zaznacz dowolne z następujących aktywnych pól wyboru:
   - **Tylko zaznaczone** — zapisuje tylko obszary edytowalne zdefiniowane na obrazku, jeżeli nie ma aktywnych i zaznaczonych obiektów. Jeżeli na obrazku nie ma obszarów edytowalnych, opcja ta zapisuje tylko aktywne i zaznaczone obiekty.
   - **Nie pokazuj okna dialogowego filtrów** — pomija wyświetlanie okien dialogowych z zaawansowanymi opcjami eksportowania.
6. Kliknij przycisk **Zapisz**.

Można również

Skompresować plik	Wybierz typ kompresji z listy **Typ kompresji**. Lista **Typ kompresji** jest dostępna tylko wtedy, gdy zapisywany jest obrazek w formacie pliku, w którym możliwa jest kompresja.
Określić informacje na temat pliku	Wpisz komentarz w polu **Komentarze**. Jeśli nie widzisz tej opcji, przeciągnij prawy dolny róg okna dialogowego, aby je powiększyć i wyświetlić ukryte opcje.

Po zapisaniu obrazka zawierającego obiekty w formacie plików, który nie obsługuje obiektów, w oknie obrazka można kontynuować pracę nad pierwotnym plikiem (który nadal zawiera obiekty). Obrazek i jego obiekty nadal mogą zostać zapisane w formacie programu Corel PHOTO-PAINT (CPT).

Inna metoda zapisywania obrazka polega na kliknięciu przycisku **Zapisz** na standardowym pasku narzędzi.

Notatki można przeglądać w polu **Notatki** w oknie dialogowym **Otwórz** podczas otwierania obrazka lub w oknie dialogowym **Importuj** podczas importowania obrazka. W przypadku niektórych formatów plików zapisywanie notatek razem z obrazkiem nie jest możliwe.

Aby określić ustawienia automatycznego zapisywania

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Zapisywanie**.
3. Zaznacz pole wyboru **Zapisuj automatycznie co** i wpisz wartość w polu obok.
   Wpisana wartość określa w minutach czas pomiędzy kolejnymi automatycznymi zapisami.
4. Włącz jedną z następujących opcji:

- **Zapisz dokonane zmiany aż do punktu odniesienia** — zapisuje tymczasową kopię obrazka w bieżącym stanie bez zastępowania wersji zapisanej na dysku
- **Zapisz do pliku** — zastępuje ostatnią wersję pliku zapisaną na dysku

Zaznaczenie pola wyboru **Przed zapisem wyświetlaj ostrzeżenie** spowoduje wyświetlanie komunikatu podczas każdego automatycznego zapisywania.

Podczas zapisywania obrazka lub zamykania programu Corel PHOTO-PAINT tracone są punkty odniesienia obrazka.

Aby określić ustawienia kopii zapasowych

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Zapisywanie**.
3. Zaznacz pole wyboru **Twórz kopię zapasową przy zapisywaniu**.

   Jeżeli chcesz zmienić folder, w którym zapisywane są kopie zapasowe, zaznacz pole wyboru **Kopia zapasowa w**, a następnie kliknij przycisk **Przeglądaj**, aby określić folder.

Aby dokonać edycji właściwości dokumentu

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Właściwości dokumentu**.
2. W oknie dialogowym **Właściwości dokumentu** wprowadź słowa lub frazy odpowiadające dowolnej z następujących kategorii: tytuł, temat, słowa kluczowe, notatki lub autor.

   Aby określić ocenę, wybierz ją z listy **Ocena**.
3. Kliknij przycisk OK.

Eksportowanie obrazków do innych formatów plików

Obrazki utworzone w programie Corel PHOTO-PAINT można eksportować w różnych formatach. Gdy obrazek zostaje wyeksportowany, jego oryginał pozostaje otwarty w oknie obrazka w dotychczasowym formacie pliku.

Wybór formatu plików zależy od tego, w jaki sposób obrazek ma być wykorzystywany w przyszłości. Jeśli obrazek jest eksportowany do formatu pliku innego niż Corel PHOTO-PAINT (CPT), niektóre właściwości obrazka mogą zostać utracone; każdy format plików ma specyficzne dla siebie cechy i zastosowania. Jeśli obrazek ma być edytowany na przykład w innej aplikacji do edycji obrazków, można go wyeksportować do formatu plików Adobe Photoshop (PSD). Wiele właściwości obrazka, takich jak obiekty i maski zostanie zachowanych, tak więc można kontynuować edycję obrazka. Jeżeli plik ma być udostępniany, najbardziej odpowiednimi formatami plików są Tagged Image File Format (TIFF) lub mapa bitowa Windows (BMP), ponieważ mają charakter standardowy. Obrazki w tych formatach można otwierać w większości przeglądarek obrazków oraz aplikacji do edycji obrazków i DTP.

Plik można także wyeksportować tak, aby optymalnie nadawał się do aplikacji biurowych, takich jak Microsoft Office lub WordPerfect Office.

Obrazki można także eksportować do formatów odpowiednich dla stron WWW, takich jak JPEG lub GIF. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Eksportowanie obrazków pod kątem publikacji w Internecie” na stronie 453.

Więcej informacji na temat obsługiwanych formatów plików można znaleźć w sekcji „Obsługiwane formaty plików” na stronie 515.

Aby wyeksportować obrazek do innego formatu plików

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Wybierz format pliku z listy **Zapisz jako typ**.
4. Na liście **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

Do nazwy pliku automatycznie dołączane jest rozszerzenie odpowiednie dla wybranego formatu plików, niemniej można je usunąć.

5 Zaznacz dowolne z następujących aktywnych pól wyboru:
   - **Tylko zaznaczone** — zapisuje tylko obszary edytowalne zdefiniowane na obrazku, jeżeli nie ma aktywnych i zaznaczonych obiektów. Jeżeli na obrazku nie ma obszarów edytowalnych, opcja ta zapisuje tylko aktywne i zaznaczone obiekty.
   - **Nie pokazuj okna dialogowego filtrów** — pomija wyświetlanie okien dialogowych z zaawansowanymi opcjami eksportowania.
6 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Można również

Skompresować plik	Wybierz typ kompresji z listy **Typ kompresji**. Lista **Typ kompresji** jest dostępna tylko wtedy, gdy zapisywany jest obrazek w formacie pliku, w którym możliwa jest kompresja.
Określić informacje na temat pliku	Wpisz komentarz w polu **Komentarze**.

Jeśli zostanie wyświetlone okno dialogowe formatu eksportu, określ odpowiednie opcje. Więcej informacji na temat formatów plików można znaleźć w sekcji „Obsługiwane formaty plików” na stronie 515.

Aby wyeksportować obrazek do formatu Microsoft Office lub Corel WordPerfect Office

1 Kliknij kolejno **Plik** ▸ **Eksportuj do** ▸ **Office**.
2 Z listy **Eksportuj do** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Microsoft Office**
   - **WordPerfect Office**
3 Kliknij przycisk **OK**.
4 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
5 Na liście **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
6 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Obrazki są eksportowane w rozdzielczości 96 punktów na cal (dpi) bez zmian ustawień zarządzania kolorami.

Gdy obrazek jest eksportowany do formatu Microsoft Office lub Corel WordPerfect Office, warstwy na obrazku ulegają scaleniu.

Praca z zablokowanymi plikami

Podczas pracy może dojść do sytuacji, w której trzeba będzie otworzyć plik, nad którym pracuje inny użytkownik. Zmiany w zablokowanym pliku można zapisać na kilka sposobów:

- Jeśli inny użytkownik zmodyfikował plik albo jeszcze nad nim pracuje, plik należy zapisać pod nową nazwą, klikając kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz jako**.
- Jeśli inny użytkownik zamknął plik, nie zachowując zmian, można go zapisać, klikając kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz**.

Zamykanie obrazków

Można zamknąć jeden otwarty obrazek lub wiele otwartych obrazków jednocześnie. Jeżeli obrazki zostaną zamknięte bez zapisania, efekty pracy zostaną utracone.

Aby zamknąć obrazek

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zamknąć jeden otwarty obrazek	Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zamknij** lub **Okno** ▸ **Zamknij okno**.
Zamknąć wszystkie otwarte obrazki	Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zamknij wszystko** lub **Okno** ▸ **Zamknij wszystko**.

Jeśli nie można zamknąć pliku, możliwe że nadal wykonywane jest zadanie takie jak drukowanie lub zapisywanie, lub zadanie zakończyło się niepowodzeniem. Należy zapoznać się ze stanem zadania przedstawianym na pasku stanu.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Wyszukiwanie narzędzi i treści kreatywnych oraz zarządzanie nimi

Przy użyciu okna dokowanego Pobierz więcej w programie Corel PHOTO-PAINT można wzbogacić kolekcję narzędzi kreatywnych poprzez zakup aplikacji, modułów dodatkowych i rozszerzeń, a także pobieranie bezpłatnych narzędzi i treści.

Okno dokowane **Pobierz więcej** zastępuje okno dokowane **Connect**, udostępniając te same funkcje wyszukiwania treści i zarządzania treścią, jakie były dostępne we wcześniejszychwersjach produktu . Można uzyskać dostęp do systemu Content Exchange — kolekcji obrazków clipart, zdjęć, czcionek, ramek, deseni i list obrazków — oraz przeszukiwać go i przeglądać. Można też znajdować zawartość znajdującą się na komputerze, w sieci lokalnej lub w witrynie dostawcy zawartości internetowej. Po wyszukaniu potrzebnej zawartości można ją zaimportować do dokumentu, otworzyć w związanym z nią programie lub zgromadzić w zasobniku do przyszłego wykorzystania.

Program Corel PHOTO-PAINT jest w pełni zintegrowany z funkcjami wyszukiwania systemu Windows. Aplikacja domyślnie przeszukuje wszystkie lokalizacje indeksowane przez usługę Windows Search. Więcej informacji na temat modyfikowania opcji wyszukiwania usługi Windows Search można znaleźć w Pomocy systemu Windows.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Pobieranie aplikacji, modułów dodatkowych i rozszerzeń” (stronie 111)
- „Wyszukiwanie zawartości przy użyciu okna dokowanego Pobierz więcej” (stronie 113)
- „Dostęp do zawartości” (stronie 116)
- „Przeglądanie zawartości i jej wyszukiwanie” (stronie 118)
- „Wyświetlanie zawartości” (stronie 121)
- „Korzystanie z zawartości” (stronie 122)
- „Instalowanie czcionek” (stronie 124)
- „Zarządzanie zawartością” (stronie 124)
- „Synchronizowanie zasobników z usługą OneDrive” (stronie 126)
- „Rodzaje zawartości” (stronie 128)

Pobieranie aplikacji, modułów dodatkowych i rozszerzeń

Z programu Corel PHOTO-PAINT można kupować aplikacje, moduły dodatkowe i rozszerzenia, a także pobierać bezpłatne narzędzia kreatywne. Dostępny wybór jest aktualizowany po udostępnieniu nowych ofert.

Aplikacje, moduły dodatkowe i opcje uaktualniania

Można wybierać spośród aplikacji i modułów dodatkowych, aby uzupełnić zestaw narzędzi kreatywnych, lub wykupić Program uaktualniania, aby mieć pewność korzystania z najnowszej wersji pakietu. Na przykład program Corel Website Creator jest pomocny podczas projektowania stron internetowych i zarządzania nimi, a program AfterShot Pro udostępnia profesjonalne narzędzia do edycji zdjęć w formacie RAW. Corel ParticleShop, funkcjonalny moduł dodatkowy pędzla, umożliwia dodawanie do projektów unikatowych efektów map bitowych i pociągnięć pędzlem.

Zarówno programy, jak i moduły dodatkowe wymagają instalacji.

Rozszerzenia

Rozszerzenia zwiększają funkcjonalność programów CorelDRAW i Corel PHOTO-PAINT, ułatwiając wykonywanie złożonych zadań. Mogą one powodować dodanie nowego narzędzia do przybornika programu lub nowego elementu interfejsu użytkownika, np. menu, paska narzędzi, okna dokowanego lub okna dialogowego. Do rozszerzeń dostępnych w oknie dokowanym **Pobierz więcej** i oknie dialogowym **Pobierz więcej** należą: Kreator kalendarzy, Konwerter plików, Przygotowywanie i rozciąganie oraz Obramowanie i przelotka.

Rozszerzenia nie wymagają instalacji i można je usunąć przy użyciu okna dokowanego **Pobierz więcej**.

Przywracanie zakupów

Po zakupie narzędzi kreatywnych obok ich nazw pojawiają się znaczniki wyboru. Po ponownym zainstalowaniu pakietu CorelDRAW Graphics Suite lub zainstalowaniu pakietu na innym komputerze można przywrócić dokonane zakupy. Zapewni to, by w oknie dokowanym **Pobierz więcej** były pokazywane tylko te elementy, które zostały już kupione, aby można je było pobrać i ponownie zainstalować.

Aby pobrać aplikację lub moduł dodatkowy

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Pobierz więcej**.
2. W oknie dokowanym **Pobierz więcej** kliknij opcję **Narzędzia**, a następnie **Aplikacje i moduły dodatkowe**.
3. Kliknij wybrany program lub moduł dodatkowy.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk **Kup** i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie, aby kupić wybrany element.
   - Kliknij przycisk **Pobierz**, jeśli element jest uwzględniony w posiadanym produkcie lub subskrypcji.

Dostęp do narzędzi i rozszerzeń kreatywnych pomocnych w wykonywaniu zadania można także uzyskać z Pracowni obrazków RAW i selektora Pędzel.

Aby odinstalować aplikację lub moduł dodatkowy, przejdź do Panelu sterowania systemu operacyjnego.

Aby pobrać rozszerzenie

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Pobierz więcej**.
2. W oknie dokowanym **Pobierz więcej** kliknij opcję **Narzędzia**, a następnie **Rozszerzenia**.
3. Kliknij rozszerzenie.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk **Kup** i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie, aby kupić wybrany element.
   - Kliknij przycisk **Pobierz**, jeśli element jest uwzględniony w posiadanym produkcie lub subskrypcji.

Rozszerzenia mogą pojawiać się w obszarze roboczym aplikacji. Na przykład rozszerzenie **Obramowanie i przelotka** umożliwiające przygotowywanie transparentów do druku pojawia się w menu **Narzędzia** programu CorelDRAW.

Pobrane rozszerzenia makr pojawiają się w oknie dokowanym **Menedżer makr**.

Aby usunąć rozszerzenie, kliknij przycisk **Usuń** obok nazwy rozszerzenia w oknie dokowanym **Pobierz więcej**.

Aby uzyskać dostęp do aplikacji, modułu dodatkowego lub rozszerzenia

- Kliknij przycisk **Narzędzie uruchamiania aplikacji** na standardowym pasku narzędzi, a następnie kliknij aplikację, moduł dodatkowy lub rozszerzenie do użycia.

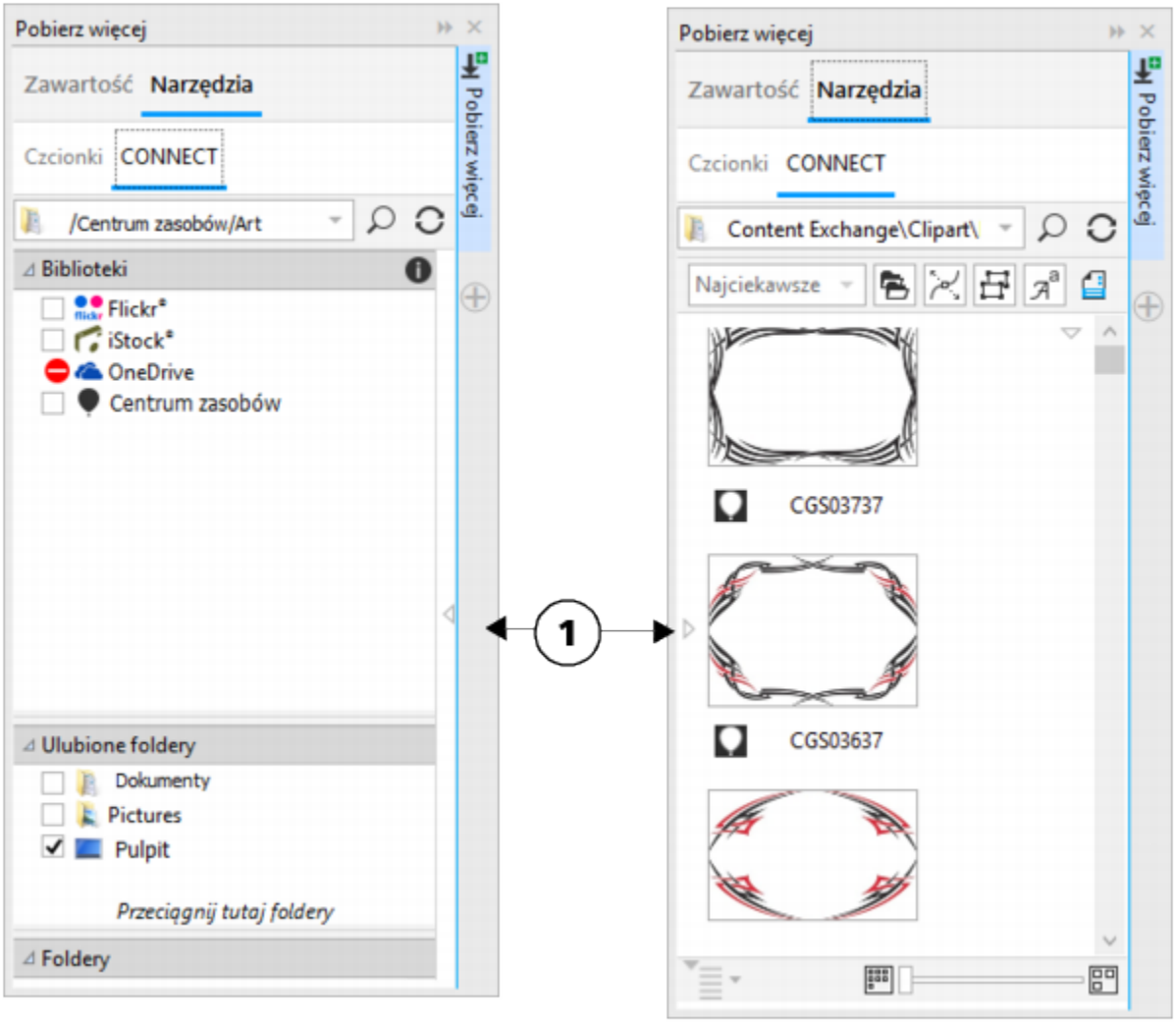
Aby przywrócić zakupy

1. W oknie dokowanym **Pobierz więcej** kliknij przycisk **Przywróć zakupy**.
2. W wyświetlonym oknie dialogowym wpisz adres e-mail, który został użyty podczas zakupów, a następnie kliknij przycisk **Kontynuuj**.
   Wyświetlona zostanie lista zakupów.
3. Kliknij przycisk **Zamknij**.
   Lista ofert w oknie dokowanym **Pobierz więcej** zostanie zaktualizowana, aby pokazać, które elementy zostały już kupione.
4. Pobierz żądane elementy.

Wyszukiwanie zawartości przy użyciu okna dokowanego Pobierz więcej

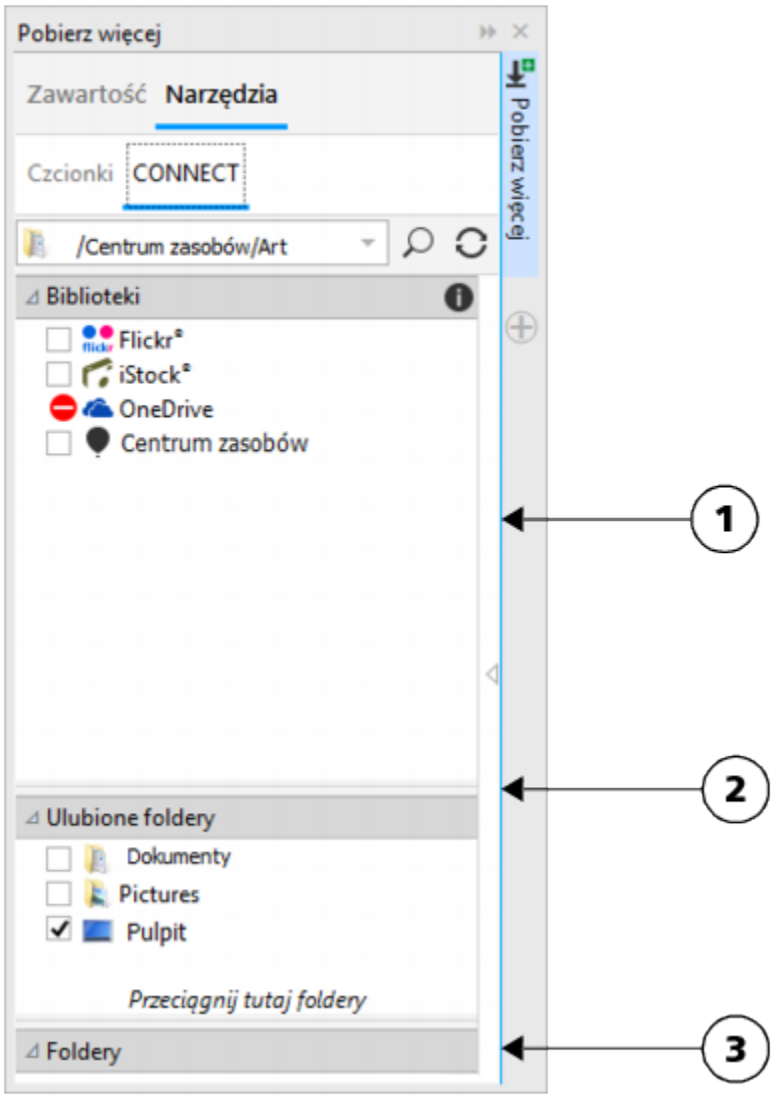
Aby przeglądać i wyszukiwać zawartość, można skorzystać ze strony **CONNECT** okna dokowanego **Pobierz więcej**. Do przechowywania zawartości, aby można ją było wykorzystać w przyszłości, służy okno dokowane **Zasobnik**.

Strona **CONNECT** okna dokowanego **Pobierz więcej** ma dwa tryby wyświetlania: pojedyncze okno i pełny widok. W pełnym widoku wyświetlane są wszystkie okna. W widoku jednego okna jest widoczne okno wyświetlania lub okna **Biblioteki**, **Ulubione** i **Foldery**. Wymiar okna dokowanego można zmienić w celu wyświetlenia wszystkich okien lub przełączyć między wyświetlaniem a ukrywaniem okna widoku i okien **Biblioteki**, **Ulubione foldery** i **Foldery**.



Strona CONNECT okna dokowanego Pobierz więcej z ukrytym oknem wyświetlania (po lewej) i ukrytym oknem nawigacji (po prawej). Kliknij strzałkę przełączania (1), aby wyświetlić lub ukryć okna. Zmień rozmiar okna dokowanego, aby wyświetlić oba okna.

Można dostosować rozmiar i wygląd poszczególnych okien.



Obszar uchwytu (1, 2, 3) pozwala na zmianę rozmiaru okna.

Okno **Ulubione foldery** umożliwia tworzenie skrótów do często odwiedzanych folderów. Korzystając z okna **Ulubione foldery**, można dodawać lokalizacje lub je usuwać.

Aby wyświetlić lub ukryć okna dokowane Pobierz więcej i Zasobnik

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyświetlić lub ukryć okno dokowane **Pobierz więcej**	Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Pobierz więcej**.
Wyświetlić lub ukryć okno dokowane **Zasobnik**	Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Zasobnik**.

Dostęp do okna dokowanego **Pobierz więcej** można także uzyskać ze standardowego paska narzędzi i polecenia menu **Plik** ▸ **Wyszukaj zawartość**.

Aby zmienić rozmiar okna

- Wskaż obszar uchwytu okna, a kiedy wskaźnik zmieni się w dwukierunkową strzałkę, przeciągnij krawędź okna.

Aby ukryć lub wyświetlić okno

- Kliknij strzałkę, aby przełączyć między wyświetlaniem a ukrywaniem okna.

Aby dodać lokalizację do okna Ulubione foldery

- Przeciągnij folder z okna **Biblioteki**, **Foldery** lub okna wyświetlania do okna **Ulubione foldery**.

Lokalizacje do okna **Ulubione foldery** można również dodać, klikając folder prawym przyciskiem myszy w oknie **Biblioteki** lub **Foldery** i klikając polecenie **Dodaj do ulubionych**.

Aby usunąć lokalizację z okna Ulubione foldery

- Kliknij prawym przyciskiem lokalizację w oknie **Ulubione foldery** i kliknij **Usuń z ulubionych**.

Dostęp do zawartości

Można uzyskać dostęp do zawartości dostępnej w systemie Content Exchange lub na stronach internetowych dostawców materiałów online. Można też uzyskać dostęp do zawartości poprzednich wersji oprogramowania zapisanej na dyskach CD lub DVD bądź w folderze.

Korzystanie z systemu Content Exchange

Content Exchange to zbiór obrazków clipart, zdjęć, czcionek, ramek, wzorców wektorowych i wzorców map bitowych oraz list obrazków, do których można uzyskać dostęp. Dostępne materiały można przeglądać lub przeszukiwać przy użyciu słów kluczowych; można też oznaczać je jako ulubione, głosować na wybraną zawartość lub kopiować materiały z systemu Content Exchange do folderu prywatnego.

Aby móc korzystać z zawartości systemu Content Exchange, musisz się zalogować na konto corel.com.

Używanie materiałów pochodzących od dostawców zawartości online

Zawartość można również znaleźć w witrynach internetowych dostawców zawartości online, takich jak Flickr® i iStock®. Obrazy znajdowane w Internecie są często objęte ograniczeniami użytkowania i mogą być oznaczone znakiem wodnym albo mieć niską rozdzielczość. Informacje na temat korzystania z takich obrazków można znaleźć w sekcji „Korzystanie z zawartości” na stronie 122.

Należy pamiętać, że zawartość internetowa jest niedostępna w miejscach pracy z ograniczonym dostępem do Internetu.

Używanie zawartości zapisanej na dysku CD lub DVD

Aby uzyskać dostęp do obrazków clipart i innej zawartości znajdującej się na dysku CD lub DVD poprzedniej wersji oprogramowania, należy włożyć do komputera dysk CD lub DVD albo przejść do folderu, do którego skopiowano zawartość.

Aby korzystać z systemu Content Exchange

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Wyszukaj zawartość**, aby otworzyć okno dokowane **Pobierz więcej**, a następnie kliknij **CONNECT**.

2 W oknie **Biblioteki** kliknij pozycję **Content Exchange**.
Dostępne foldery zostaną wyświetlone w okienku przeglądania.

3 Aby przejść do zawartości folderu, dwukrotnie kliknij jego nazwę.
W okienku przeglądania pojawią się miniatury plików.

4 Aby wyświetlić więcej informacji o danym pliku, wskaż miniaturę kursorem myszy.

5 Kliknij miniaturę.
Zostanie wyświetlone okno wyskakujące.

6 W oknie wyskakującym wykonaj jedną z czynności wymienionych w poniższej tabeli.

Aby	**Wykonaj następujące czynności**
Wyszukać zawartość według słowa kluczowego	Kliknij jedno ze słów kluczowych skojarzonych z plikiem, aby wyszukać zawartość odpowiadającą danemu słowu kluczowemu. Wyniki wyszukiwania obejmują wszystkie typy zawartości systemu Content Exchange, które zostały oznaczone tym słowem kluczowym. Aby zawęzić wyniki wyszukiwania do określonych typów zawartości (np. map bitowych, obrazków wektorowych lub czcionek), kliknij odpowiedni przycisk na pasku narzędzi **Filtr**.
Skopiować wypełnienia, wzorce, listy obrazków i ramki zdjęć z systemu Content Exchange do folderu prywatnego	Kliknij przycisk **Więcej opcji** a następnie przycisk **Skopiuj do prywatnego**. Zawartość zostanie skopiowana do odpowiedniego folderu w folderze **Moje dokumenty\Corel\Corel Content**.
Oznaczyć zawartość jako ulubioną	Kliknij przycisk **Ulubione**. Aby usunąć zawartość z ulubionych, kliknij przycisk **Usuń z ulubionych**.
Zagłosować za daną zawartością lub przeciw niej	Kliknij przycisk **Głosuj za** lub **Głosuj przeciw**.
Zgłosić nieodpowiednią zawartość	Kliknij przycisk **Więcej opcji** a następnie przycisk **Oznacz**.
Wykluczyć plik z wyników przyszłych operacji wyszukiwania	Kliknij przycisk **Więcej opcji** a następnie przycisk **Ukryj**.

Aby móc korzystać z zawartości systemu Content Exchange, musisz się zalogować na konto corel.com.

Aby uzyskać dostęp do biblioteki zawartości przechowywanej na dysku CD lub DVD

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Wyszukaj zawartość**, aby otworzyć okno dokowane **Pobierz więcej**, a następnie kliknij **CONNECT**.
2. Włóż dysk CD lub DVD z zawartością do napędu.

   Biblioteka zawartości zostanie wyświetlona w oknie **Biblioteki**.

Aby uzyskać dostęp do skopiowanej na komputer biblioteki zawartości z dysku CD lub DVD

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Wyszukaj zawartość**, aby otworzyć okno dokowane **Pobierz więcej**, a następnie kliknij **CONNECT**.
2. W oknie **Biblioteki** kliknij przycisk **Konfiguruj biblioteki zawartości** .

   Znak ostrzeżenia wyświetlany obok biblioteki zawartości wskazuje, że wymaga ona skonfigurowania.
3. Kliknij bibliotekę zawartości, kliknij pozycję **Zlokalizuj** i przejdź do folderu, w którym jest przechowywana biblioteka zawartości.

   Biblioteka zawartości zostanie wyświetlona w oknie **Biblioteki**.

Przeglądanie zawartości i jej wyszukiwanie

W oknie dokowanym **Pobierz więcej** można przeglądać zawartość lub ją wyszukiwać według słów kluczowych.

Można przeglądać zawartość i szukać jej w jednej lokalizacji lub wielu lokalizacjach na komputerze, w sieci lokalnej i w Internecie. Można również przechodzić do poprzednio oglądanej zawartości.

Wyszukiwanie zawartości

Wyszukiwać można za pomocą nazwy, kategorii (np. obrazki clipart, zdjęcia lub czcionki) lub informacji referencyjnych (np. znaczników lub uwag) związanych z plikiem. Po wpisaniu przez użytkownika terminu w polu **Wyszukiwanie i adres** i rozpoczęciu wyszukiwania wszystkie pasujące pliki są prezentowane w postaci miniatur w oknie wyświetlania. Jeśli na przykład w polu wyszukiwania zostanie wpisane słowo **kwiat**, aplikacja automatycznie odfiltruje wszystkie pliki niespełniające zadanego kryterium, a użytkownik zobaczy tylko te pliki, które zawierają słowo **kwiat** w nazwie pliku, kategorii lub znacznikach dołączonych do pliku. Można też wpisać wyrażenie lub kilka wyrazów oraz zawężać wyniki wyszukiwania przy użyciu operatorów logicznych, takich jak AND, NOT lub OR. Można na przykład wyszukać zawartość przedstawiającą kwiaty i słońce, wpisując **kwiaty AND słońce**. Informacje na temat dodawania znaczników i informacji referencyjnych można znaleźć w sekcji „Aby dokonać edycji właściwości dokumentu” na stronie 107.

Aby zwiększyć szybkość wyszukiwania lokalnej zawartości i uzyskiwać lepsze wyniki, można zmienić opcje usługi Windows Search, dodając więcej lokalizacji do indeksu.

Można też znaleźć wszystkie obrazki dostępne na stronie WWW, wpisując adres internetowy. Na przykład wpisanie **www.corel.com** spowoduje wyświetlenie wszystkich obrazków widocznych w witrynie WWW firmy Corel.

Precyzowanie wyników

Domyślnie wyniki wyszukiwania obejmują całą trafną zawartość, taką jak grafiki wektorowe, mapy bitowe i czcionki. Można zawęzić wyniki wyszukiwania, wykluczając określoną zawartość. Jeśli na przykład szukasz grafik, możesz wyświetlać wyłącznie grafiki wektorowe lub mapy bitowe. Jeśli chcesz wybrać czcionkę do swojego projektu, możesz wyświetlać tylko czcionki.

Można też w dowolnym momencie poszerzyć zakres wyszukiwania albo je anulować.

Aby przeglądać zawartość

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Wyszukaj zawartość**, aby otworzyć okno dokowane **Pobierz więcej**, a następnie kliknij **CONNECT**.
2. Kliknij lokalizację w jednym z następujących okien:
   - **Biblioteki** — umożliwia przeglądanie zawartości internetowej i lokalnej.
   - **Ulubione foldery** — umożliwia przeglądanie ulubionych lokalizacji.
   - **Foldery** — umożliwia przeglądanie struktury folderów dostępnych na komputerze.

Przeglądać można zawartość tylko jednego folderu na raz.

Aby określić lokalizację, które zawartość chcesz przeglądać, wpisz lub wklej ścieżkę w polu **Wyszukiwanie i adres** i naciśnij klawisz **Enter**. Pasek **Wyszukiwanie i adres** przechowuje informacje tylko o lokalizacjach wprowadzonych ręcznie. Aby usunąć wszystkie lokalizacje, kliknij strzałkę rozwijania i kliknij polecenie **Wyczyść listę**.

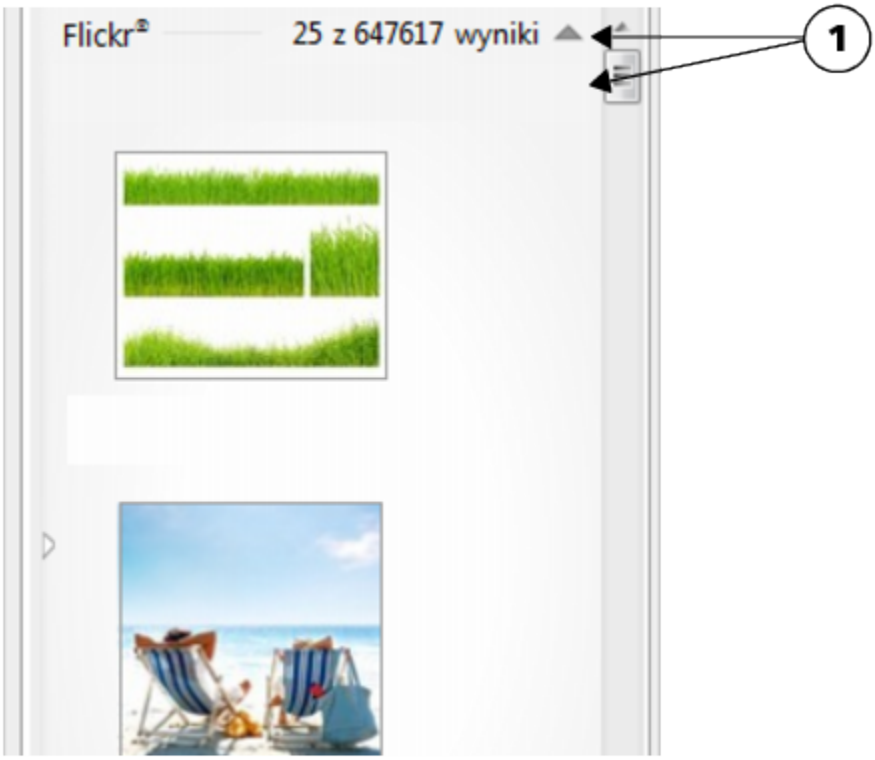
Aby wyszukać zawartość

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Wyszukaj zawartość**, aby otworzyć okno dokowane **Pobierz więcej**, a następnie kliknij **CONNECT**.
2. Kliknij lokalizację w dowolnym z następujących okien:
   - **Biblioteki** — umożliwia wyszukiwanie zawartości internetowej i lokalnej, a także zawartości na dysku CD lub DVD.
   - **Ulubione foldery** — umożliwia wyszukiwanie zawartości w ulubionych lokalizacjach.
   - **Foldery** — umożliwia wyszukiwanie zawartości w strukturze folderów dostępnych na komputerze.
3. Wpisz wyraz lub wyrazy w polu **Wyszukiwanie i adres**, a następnie naciśnij klawisz **Enter**.
   Pliki odpowiadające kryteriom wyszukiwania są przedstawiane w oknie wyświetlania.

   Jeśli chcesz wyszukać wyrażenie, umieść słowa w cudzysłowie.

Można również

Wyszukać treści w wielu lokalizacjach	Zaznacz pola wyboru odpowiadające bibliotekom i folderom, które chcesz przeszukać, i kliknij przycisk **Odśwież** .
Wyświetlić lub ukryć wyniki wyszukiwania w lokalizacji	W oknie wyświetlania kliknij strzałkę **Pokaż/Ukryj** znajdującą się z prawej strony wybranej lokalizacji.
Określić liczbę wyświetlanych wyników wyszukiwania internetowego	Kliknij dostawcę zawartości internetowej w oknie **Biblioteki** i wybierz liczbę z listy **Wyniki wyszukiwania**. Wpisana wartość określa początkową liczbę wyników wyszukiwania widocznych w oknie wyświetlania, a także liczbę dodatkowych wyników wyświetlanych po każdym kliknięciu pozycji **Więcej:**.
Sprecyzować wyszukiwanie przy użyciu operatorów logicznych	Wpisz jeden z następujących operatorów logicznych między wyszukiwanymi terminami: AND — pozwala wyszukiwać zawartość powiązaną z wszystkimi terminami wpisanymi w polu **Wyszukiwanie i adres**. Zamiast operatora AND można też użyć znaku plusa (+). NOT — pozwala wykluczyć zawartość powiązaną z terminem następującym po operatorze NOT. Zamiast operatora NOT można też użyć znaku minusa (-). OR — pozwala wyszukiwać zawartość powiązaną z co najmniej jednym z wyszukiwanych terminów.



Kliknięcie strzałki Pokaż/Ukryj (1) pozwala wyświetlić lub ukryć wyniki wyszukiwania w określonej lokalizacji.

W wynikach wyszukiwania zawartości internetowej są uwzględniane tylko pliki wektorowe i mapy bitowe.

Aby przejrzeć folder, w którym zapisano plik, albo uzyskać dostęp do źródłowej strony WWW obrazka, kliknij plik prawym przyciskiem, a następnie kliknij polecenie **Otwórz lokalizację źródłową**.

Aby wyszukać wszystkie obrazki na stronie WWW

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Wyszukaj zawartość**, aby otworzyć okno dokowane **Pobierz więcej**, a następnie kliknij **CONNECT**.
2. Wpisz adres WWW (na przykład **www.corel.com**) w polu **Wyszukiwanie i adres**.

Aby zawęzić wyniki wyszukiwania

- Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku **filtrów**:
  - **Foldery** — aby ukryć lub wyświetlić foldery w zaznaczonych folderach.
  - **Pliki rysunków wektorowych** — aby ukryć lub wyświetlić grafiki wektorowe obsługiwane przez pakiet.
  - **Pliki map bitowych** — aby ukryć lub wyświetlić mapy bitowe obsługiwane przez pakiet.
  - **Pliki czcionek** — aby ukryć lub wyświetlić czcionki TrueType (TTF), OpenType (OTF) i PostScript (PFB i PFM).
  - **Inne pliki** — aby ukryć lub wyświetlić pliki w formatach nieobsługiwanych w pakiecie.

Kategoria jest uwzględniana w wynikach wyszukiwania, jeśli przycisk jest wciśnięty.

Aby przejść do poprzednio oglądanej treści

- Kliknij przycisk **Przejdź wstecz** lub **Przejdź do przodu** .

Naciskając klawisz **Backspace**, można również powrócić do wyników poprzedniego wyszukiwania.

Do poprzednio oglądanej zawartości można również przejść, klikając strzałkę rozwijania paska **Wyszukiwania i adresu** i wybierając lokalizację z listy. Pasek **Wyszukiwanie i adres** przechowuje informacje tylko o lokalizacjach wprowadzonych ręcznie.

Aby zatrzymać wyszukiwanie

- Kliknij przycisk **Anuluj wyszukiwanie** .

Wyświetlanie zawartości

Obrazki clipart, zdjęcia i czcionki są prezentowane w oknie wyświetlania w postaci miniatur. Można wybrać jedną miniaturę, kilka miniatur lub wszystkie.

Umieszczając wskaźnik myszy nad wybraną miniaturą, można wyświetlić większy podgląd. W przypadku zwartości, która nie pochodzi od dostawcy zawartości internetowej, można też wyświetlić informacje o pliku, takie jak nazwa pliku, jego rozmiar, rozdzielczość i tryb kolorów. Można również wyświetlić podgląd znalezionych czcionek. Funkcja powiększania miniatur ułatwia i przyspiesza rozpoznawanie konkretnych plików.

Aby wybrać miniaturę

1 Aby wyszukiwać lub przeglądać zawartość, można skorzystać ze strony **CONNECT** okna dokowanego **Pobierz więcej**.

2 Kliknij miniaturę.

Można również

Wybrać wiele miniatur	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Przeciągnij ramkę wokół miniatur, które chcesz wybrać. • Przytrzymując klawisz **Ctrl**, kliknij w oknie wyświetlania miniatury, które chcesz zaznaczyć. • Kliknij miniaturę i przytrzymując klawisz **Shift**, kliknij ostatnią miniaturę w zakresie, który chcesz zaznaczyć.
Zaznaczyć wszystkie miniatury	Naciśnij klawisze **Ctrl + A**.

Aby wyświetlić informacje o pliku

- Zatrzymaj wskaźnik na miniaturze.

Aby wyświetlić podgląd czcionki

- Dwukrotnie kliknij miniaturę czcionki.

Podgląd czcionki można również wyświetlić, klikając miniaturę czcionki prawym przyciskiem myszy i klikając polecenie **Otwórz**.

Aby dostosować rozmiar miniatur

- Przeciągnij suwak **Powiększenie** w lewo w celu zmniejszenia rozmiaru miniatur lub w prawo w celu jego zwiększenia.

Korzystanie z zawartości

Aby wyświetlić lub edytować plik przed jego zastosowaniem w projekcie, można go otworzyć w programie CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT lub w aplikacji powiązanej z plikiem.

Zawartość można wstawiać do dokumentu. Obrazki pochodzące ze źródeł internetowych, takich jak iStock, mogą podlegać ograniczeniom użytkowania lub ograniczeniom związanym z prawami autorskimi. Takie obrazki, nazywane też „obrazkami do makiety", mają często niską rozdzielczość lub są oznaczone znakami wodnymi. Aby korzystać z obrazków do makiety, należy najpierw upewnić się, że ich właściciel przyznaje do tego prawa i w razie potrzeby je nabyć. Następnie można zastąpić obrazki do makiety w dokumencie nabytymi obrazkami. Można też wyświetlić listę wszystkich obrazków do makiety w dokumencie.

Aby otworzyć plik

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Wyszukaj zawartość**, aby otworzyć okno dokowane **Pobierz więcej**, a następnie kliknij **CONNECT**.
2. Wyszukaj lub przeglądaj zawartość.
3. Zaznacz miniaturę i wykonaj jedną z czynności wymienionych w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Otworzyć plik z poziomu okna dokowanego **Pobierz więcej**	Wykonaj jedną z następujących czynności: • W pełnym widoku kliknij przycisk **Otwórz**. • W widoku pojedynczego okna kliknij przycisk **Plik - polecenia**, a następnie kliknij pozycję **Otwórz**.
Otworzyć plik z poziomu okna dokowanego **Zasobnik**	Kliknij przycisk **Otwórz**.

Plik można również otworzyć, klikając go prawym przyciskiem myszy i wybierając określoną opcję.

Można też otworzyć wiele zaznaczonych plików.

Aby wstawić plik do aktywnego dokumentu

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wstawić plik do aktywnego dokumentu z poziomu okna dokowanego **Pobierz więcej**	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Przeciągnij plik z okna wyświetlania okna dokowanego **Pobierz więcej** do aktywnego dokumentu,.

Aby	Wykonaj następujące czynności
	• W widoku pojedynczego okna wybierz plik w oknie wyświetlania, kliknij przycisk **Plik - polecenia** i kliknij polecenie **Importuj**, a następnie kliknij w obrębie dokumentu. • W pełnym widoku wybierz plik w oknie wyświetlania, kliknij przycisk **Importuj**, a następnie kliknij w obrębie dokumentu.
Wstawić plik do aktywnego dokumentu z poziomu okna dokowanego **Zasobnik**	Wybierz plik i kliknij przycisk **Importuj** w oknie dokowanym **Zasobnik**.

Plik można również wstawić do aktywnego dokumentu, przeciągając go z okna wyświetlania okna lub okna dokowanego **Zasobnik** do aktywnego dokumentu.

Plik można również wstawić do aktywnego dokumentu, klikając plik prawym przyciskiem myszy w oknie wyświetlania i wybierając polecenie importowania.

Można też wstawić wiele zaznaczonych plików.

Aby sprawdzić, kupić i zastąpić obrazek do makiety

1. W dokumencie kliknij obrazek do makiety, a następnie kliknij przycisk **Otwórz źródło obrazka do makiety** na pasku narzędzi, wyświetlany poniżej obrazka do makiety.
2. W witrynie dostawcy zawartości internetowej sprawdź ograniczenia użytkowania i ograniczenia związane z prawami autorskimi obrazka i w razie potrzeby kup go.
3. W dokumencie wybierz obrazek do makiety, a następnie kliknij przycisk **Zastąp obrazek do makiety** na pasku narzędzi, wyświetlany poniżej obrazka do makiety.
4. Przejdź do nabytego obrazka i kliknij przycisk **Import**.

Transformacje, takie jak skalowanie, obracanie i zmienianie rozmiaru, które zostały zastosowane do obrazka do makiety, zostają zachowane w ostatecznej wersji obrazka. Nie są zachowywane efekty specjalne i dopasowania obrazka.

Dostęp do poleceń **Otwórz źródło obrazka do makiety** i **Zastąp obrazek do makiety** można też uzyskać, klikając obrazek do makiety prawym przyciskiem myszy.

Aby wyświetlić listę wszystkich obrazków do makiety w dokumencie

- Otwórz dokument i wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**, kliknij kartę **Analiza wstępna** (**Problemy**) i kliknij pozycję **Niektóre obrazki mogą być chronione prawami autorskimi i podlegać ograniczeniom użytkowania**.
  - Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Właściwości dokumentu**.

Listę wszystkich obrazków do makiety w podsumowaniach analizy wstępnej można też wyświetlić podczas eksportowania dokumentu jako pliku PDF.

Instalowanie czcionek

Można zainstalować znalezione czcionki oraz rodziny czcionek.

Informacje na temat znajdowania czcionek można znaleźć w sekcjach „Aby przeglądać zawartość” na stronie 118 i „Aby wyszukać zawartość” na stronie 119.

Aby zainstalować czcionki

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Wyszukaj zawartość**, aby otworzyć okno dokowane **Pobierz więcej**, a następnie kliknij **CONNECT**.
2. Znajdź czcionkę, którą chcesz zainstalować.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W oknie przeglądania kliknij jej miniaturę prawym przyciskiem myszy i kliknij pozycję **Instaluj**.

   W prawym dolnym rogu miniatury czcionki zostanie wyświetlony znacznik wyboru, wskazujący, że czcionka została zainstalowana.
   - Aby zainstalować rodzinę czcionek, kliknij jej miniaturę prawym przyciskiem myszy, a następnie kliknij pozycję **Zainstaluj rodzinę czcionek**.

Aby zainstalować czcionkę z kolekcji Content Exchange, należy zalogować się na konto Corel.com, aby uwierzytelnić produkt.

Aby odinstalować czcionkę, kliknij jej miniaturę prawym przyciskiem myszy i kliknij pozycję **Odinstaluj**.

Funkcji Corel Font Manager można także użyć do instalowania lub pobierania czcionek online. Zainstalowane czcionki stają się dostępne we wszystkich aplikacjach na komputerze. Z pobranych czcionek można korzystać tylko w programie CorelDRAW Graphics Suite.

Zarządzanie zawartością

Zawartość można organizować przy użyciu zasobników albo dodając pliki z zawartością do określonych folderów na komputerze.

Zasobnik przydaje się do gromadzenia zawartości z różnych folderów. Choć odniesienia do plików znajdują się w zasobniku, faktycznie pozostają one w swoich lokalizacjach. Zawartość można dodawać do zasobnika lub usuwać ją z niego. Zasobnik to wspólny element programów CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT i Corel CONNECT. Z zasobnika można również otwierać pliki, co pozwala na łatwiejsze wyświetlanie ich podglądów.

Można zmieniać nazwy zasobników na znaczące. Pracując z wieloma zasobnikami, można tymczasowo zamknąć niektóre z nich, aby zwiększyć przejrzystość. W razie potrzeby można bez problemu ponownie otworzyć zasobnik. Ponadto można wczytać plik zasobnika, który nie jest podany jako dostępny zasobnik. Zasobnik można w dowolnej chwili usunąć.

Aby dodać zawartość do zasobnika

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Wyszukaj zawartość**, aby otworzyć okno dokowane **Pobierz więcej**, a następnie kliknij **CONNECT**.
2. Wyszukaj lub przeglądaj zawartość.
3. Wybierz co najmniej jedną miniaturę w oknie wyświetlania i przeciągnij ją do zasobnika.

   Jeśli chcesz otworzyć plik z zasobnika, dwukrotnie kliknij jego miniaturę.

Możesz też przeciągnąć zawartość z folderu na komputerze do zasobnika.

Aby dodać zawartość do folderu

- Zaznacz co najmniej jedną miniaturę w obszarze wyświetlania i przeciągnij ją do folderu w oknie **Ulubione foldery** lub **Foldery** albo do dowolnego innego folderu na komputerze.

Możesz przeciągnąć zawartość z zasobnika do folderu.

Aby usunąć zawartość z zasobnika

- Zaznacz co najmniej jedną miniaturę w zasobniku i kliknij przycisk **Usuń z zasobnika** .

Aby utworzyć zasobnik

- Kliknij przycisk **Dodaj nowy zasobnik** w prawym dolnym rogu okna zasobnika.

  Domyślnie zasobniki zapisywane są w folderze **Moje dokumenty\Corel\Corel Content\Trays**.

Zasobniki mające wyłącznie zawartość internetową można wysyłać pocztą elektroniczną.

Aby pracować z zasobnikami

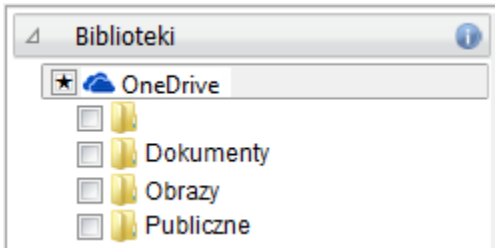
Aby	Wykonaj następujące czynności
Zaznaczyć zasobnik	Kliknij kartę zasobnika.
Zmienić nazwę zasobnika	Kliknij kartę zasobnika prawym przyciskiem myszy, kliknij pozycję **Zmień nazwę** i wpisz nową nazwę.
Otworzyć zasobnik	Kliknij strzałkę **Wszystkie zasobniki** i kliknij zasobnik. Obok nazwy otwartego zasobnika jest widoczny znacznik wyboru.
Zamknąć zasobnik	Kliknij kartę zasobnika prawym przyciskiem myszy i kliknij pozycję **Zamknij**.
Załadować plik zasobnika	Kliknij strzałkę **Wszystkie zasobniki**, kliknij pozycję **Otwórz plik zasobnika** i przejdź do pliku zasobnika.
Poruszać się po wielu zasobnikach	Przytrzymując klawisz **Ctrl**, naciśnij klawisz **Tab**.
Usunąć zasobnik	Kliknij kartę zasobnika prawym przyciskiem myszy i kliknij pozycję **Usuń**.

Zaznaczony zasobnik można też zamknąć lub usunąć z menu **Wszystkie zasobniki**.

Synchronizowanie zasobników z usługą OneDrive

Zasobniki można synchronizować z usługą OneDrive, aby mieć dostęp do swojej zawartości z innych komputerów lub urządzeń przenośnych. Aby móc korzystać z tej funkcji, trzeba mieć konto w usłudze OneDrive. Po zalogowaniu się wszystkie foldery OneDrive są widoczne w oknie **Biblioteki** w programie oknie dokowanym **Pobierz więcej**, a ich zawartość można wyświetlać w oknie przeglądania.

Pliki usuwane z zasobników są — podczas synchronizacji zasobników — usuwane również z usługi OneDrive.



Po zalogowaniu się foldery OneDrive są widoczne w oknie Biblioteki.

Zasobniki są przechowywane w folderze **Moje dokumenty\Corel\Corel Content\Trays**. Każdy zasobnik jest przechowywany jako osobny folder. Jeśli zasobniki nie były nigdy synchronizowane z usługą OneDrive, każdy folder zasobnika zawiera skróty do plików dodanych do zasobnika, a właściwe pliki pozostają w pierwotnych lokalizacjach. Podczas synchronizowania zasobników z usługą OneDrive wszystkie pliki dodane do zasobników są natomiast kopiowane z pierwotnych lokalizacji do folderu danego zasobnika.

Po przeprowadzeniu synchronizacji zasobników z usługą OneDrive zsynchronizowane pliki są widoczne w następującym folderze SkyDrive: **OneDrive\Apps\Corel\Trays**.

Aby zsynchronizować zasobniki z usługą OneDrive

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Wyszukaj zawartość**, aby otworzyć okno dokowane **Pobierz więcej**, a następnie kliknij **CONNECT**.
2. Kliknij pozycję **OneDrive** w oknie **Biblioteki**.
3. Po wyświetleniu monitu zaloguj się.

   Przy pierwszym logowaniu wyświetli się monit o przydzielenie usłudze Corel Cloud praw dostępu do konta. Ustawienie to można zawsze zmienić, logując się do usługi OneDrive online i określając, które aplikacje mają dostęp do konta.
4. Gdy pojawi się pytanie o włączenie synchronizacji z zasobników, kliknij **Tak**.
5. Upewnij się, że pole **Włącz synchronizację zasobników z usługą OneDrive na tym komputerze** jest zaznaczone, i wybierz odpowiednią opcję z listy **Częstotliwość synchronizacji**.

   W oknie przeglądania pojawią się foldery OneDrive i ich zawartość.

Można również

Przesyłać pliki do usługi OneDrive	Przeciągnij pliki z okna przeglądania lub z pulpitu do folderu OneDrive. Możesz też przeciągnąć pliki do zasobnika. Po synchronizacji zasobników znajdujące się w nich pliki zostaną automatycznie przesłane do usługi OneDrive.

Można również

Importować pliki z usługi OneDrive do swojego dokumentu	Wybierz plik w oknie przeglądania i kliknij przycisk **Importuj** lub przeciągnij plik do otwartego dokumentu w programie CorelDRAW lub Corel PHOTO-PAINT.
Usunąć pliki z synchronizowanego folderu OneDrive	Zaznacz plik w zasobniku i kliknij przycisk **Usuń z zasobnika** . Po synchronizacji zasobnika plik jest usuwany z synchronizowanej lokalizacji w usłudze OneDrive. Po usunięciu pliku z synchronizowanego folderu OneDrive plik z lokalnego folderu zasobnika jest podczas synchronizacji zasobników przenoszony do Kosza.
Uzyskać dostęp do usługi OneDrive online	W oknie przeglądania kliknij prawym przyciskiem myszy plik lub folder OneDrive i wybierz z menu kontekstowego polecenie **Otwórz lokalizację źródłową**. W przeglądarce otworzy się strona OneDrive, gdzie można zarządzać plikami i folderami OneDrive.
Wyświetlić właściwości pliku w folderze OneDrive	Kliknij plik prawym przyciskiem myszy i kliknij pozycję **Właściwości**.
Wyświetlić właściwości foldera OneDrive	Kliknij prawym przyciskiem myszy puste miejsce w oknie przeglądania, a następnie kliknij pozycję **Właściwości**.
Wylogować się z usługi OneDrive	W oknie **Biblioteki** kliknij przycisk **Konfiguruj biblioteki zawartości** , a następnie polecenie **Wyloguj** w obszarze **OneDrive**.

Jeśli podczas synchronizacji zasobników wystąpi konflikt między dwoma plikami o tej samej nazwie, oba pliki zostaną zachowane, a do nazwy drugiego pliku zostanie dodany numer.

Jeśli nie włączysz synchronizacji zasobników, nadal możesz przeglądać foldery OneDrive w programie Corel CONNECT i przesyłać lub pobierać pliki.

Ikony na karcie zasobnika informują o jego stanie: offline , błąd , trwa synchronizacja lub zsynchronizowano .

Synchronizację zasobników można włączyć bezpośrednio w dokowanym zasobnika, klikając strzałkę **Wszystkie zasobniki** w lewym dolnym rogu, a następnie klikając pozycje **Synchronizuj z** ▸ **OneDrive**.

Rodzaje zawartości

Rodzaje zawartości obejmują czcionki, obrazki clipart, zdjęcia, interakcyjne ramki, wzorce wektorowe, wzorce map bitowych, ramki zdjęć, listy obrazków itd.

Przykładowe czcionki

Lorem ipsum Lorem ipsum

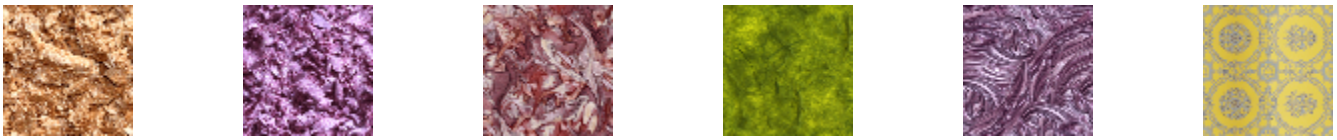
Przykładowy obrazek clipart

Przykładowe zdjęcia

Przykładowe ramki interakcyjne

Przykładowe desenie wektorowe

Przykładowe desenie mapy bitowej



Przykładowe ramki zdjęć

Przykładowe listy obrazków

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Obsługa dotykowa i kontroler Surface Dial

Niniejsza sekcja zawiera następujące tematy:

- „Korzystanie z obsługi dotykowej” (stronie 131)
- „Korzystanie z kontrolera Microsoft Surface Dial” (stronie 133)

Informacje na temat korzystania z pisaka i rysika w programie Corel PHOTO-PAINT można znaleźć w sekcji „Korzystanie z pisaków i urządzeń czułych na nacisk” na stronie 334.

Korzystanie z obsługi dotykowej

Program Corel PHOTO-PAINT posiada funkcję obsługi gestów dotykowych w postaci dotykowego obszaru roboczego, a automatyczne przełączanie obszarów roboczych pomaga maksymalnie wykorzystać urządzenie obsługiwane dotykowo.

Gesty

Można wykorzystać standardowe gesty na ekranie urządzenia dotykowego, aby przewijać, przybliżać i przesuwać dokument, jak również uzyskiwać dostęp do narzędzi zgrupowanych na paletach wysuwanych. W poniższej tabeli opisano, jak wykonywać popularne zadania przy użyciu gestów dotykowych.

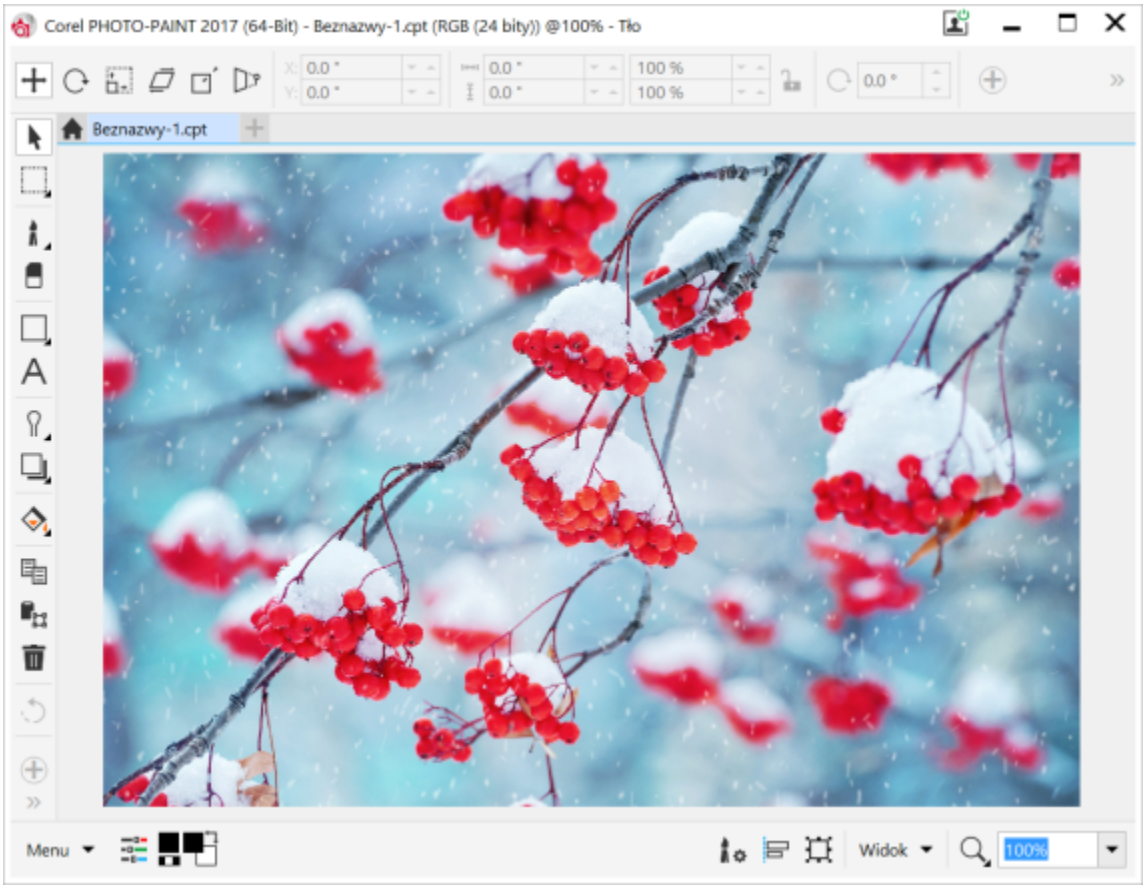
Aby	Wykonaj następujące czynności
Przewinąć dokument	Stuknij ekran dwoma palcami i przeciągnij w kierunku, w którym chcesz przewinąć.
Powiększyć lub pomniejszyć	Dwoma palcami rozsuń ekran, aby powiększyć, lub zsuń, aby pomniejszyć.
Wybrać narzędzie znajdujące się na palecie wysuwanej	W przyborniku stuknij przycisk palety wysuwanej, a następnie stuknij żądane narzędzie.

Dotykowy obszar roboczy

Dotykowy obszar roboczy, zoptymalizowany pod kątem urządzeń obsługiwanych dotykowo, idealnie nadaje się do pracy w terenie i szkicowania. Umożliwia on wykonywanie zadań przy użyciu dotyku, pokrętła lub rysika — nie potrzebujesz myszy ani klawiatury.

Dotykowy obszar roboczy usprawnił interfejs użytkownika, w którym pokazywane są tylko narzędzia i polecenia używane najczęściej podczas korzystania z tabletu. W porównaniu z innymi dostępnymi obszarami roboczymi dotykowy obszar roboczy zawiera następujące zmiany:

- Przyciski i inne elementy interfejsu użytkownika są większe, aby ułatwić obsługę dotykową.
- Przybornik został zmodyfikowany i zawiera tylko te narzędzia, które będą prawdopodobnie często stosowane.
- Przyciski i inne elementy interfejsu użytkownika są większe, aby ułatwić obsługę dotykową.
- Przybornik został zmodyfikowany i zawiera tylko te narzędzia, które będą prawdopodobnie często stosowane.
- W przyborniku można uzyskać dostęp do poleceń cofania i ponawiania, a także kopiowania, wklejania i usuwania.
- Pasek menu nie znajduje się już na górze głównego okna. Dostęp do poleceń menu można uzyskać, klikając przycisk Menu w lewym dolnym rogu paska stanu.
- Pasek stanu umożliwia szybką zmianę poziomu powiększenia, a także uzyskanie dostępu do często używanych poleceń i okien dokowanych.



Dotykowy obszar roboczy w programie Corel PHOTO-PAINT

Przełączanie między dotykowym a stacjonarnym obszarem roboczym

Tryb tabletu to funkcja systemu Windows umożliwiająca optymalizację interfejsu użytkownika pod kątem urządzeń obsługiwanych dotykowo. Zazwyczaj tryb tabletu jest aktywowany po odłączeniu tabletu od podstawy. Gdy tablet jest zamocowany na podstawie, znajduje się w trybie stacjonarnym. W systemie Windows 10 program Corel PHOTO-PAINT automatycznie przełącza się na dotykowy obszar roboczy po włączeniu trybu tabletu. Po wyłączeniu trybu tabletu aplikacja przełącza się na stacjonarny obszar roboczy. Można wybrać, który obszar roboczy ma być używany w trybie stacjonarnym, a który w trybie tabletu. Można również wyłączyć automatyczne przełączanie obszaru roboczego.

Ponadto można niezależnie pokazywać i ukrywać linijki w trybie stacjonarnym i tabletu w zależności od przepływu pracy. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby pokazać lub ukryć linijki w trybie stacjonarnym i trybie tabletu” na stronie 96.

Podobnie jak inne obszary robocze, obszar roboczy tabletu można wybrać z menu **Okno** ▸ **Obszar roboczy**.

Aby ustawić opcje przełączania między trybem tabletu i trybem stacjonarnym

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Tryb tabletu**.
3. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Włączyć lub wyłączyć automatyczne przełączanie obszaru roboczego podczas zmiany trybu ze stacjonarnego na tablet i odwrotnie	Zaznacz pole wyboru **Automatycznie przełączaj między obszarem roboczym tabletu i stacjonarnym** lub usuń jego zaznaczenie. Automatyczne przełączanie obszaru roboczego nie jest dostępne w systemach Windows 8 i Windows 7. Aby przełączyć się na dotykowy obszar roboczy, należy wybrać go ręcznie (**Okno** ▸ **Obszar roboczy**).
Ustawić obszar roboczy dla trybu tabletu	Wybierz obszar roboczy z listy **Tryb tabletu**.
Ustawić obszar roboczy dla trybu stacjonarnego	Wybierz obszar roboczy z listy **Tryb stacjonarny**.

Aby wybrać dotykowy obszar roboczy

- Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Obszar roboczy** ▸ **Dotykowy** ▸ **Dotykowy**.

Korzystanie z kontrolera Microsoft Surface Dial

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia korzystanie z kontrolera Microsoft Surface Dial, nowego narzędzia ułatwiającego skupienie się na zadaniach twórczych. Kontroler Surface Dial, szczególnie użyteczny z połączeniu z rysikiem, pozwala na szybkie powiększanie i pomniejszanie, a także cofanie i ponawianie czynności podczas projektowania.

Kontroler Surface Dial pomaga w powiększaniu i pomniejszaniu, a także cofaniu czynności podczas projektowania.

Informacje na temat konfigurowania kontrolera Surface Dial można znaleźć w instrukcjach producenta.

Aby powiększyć przy użyciu kontrolera Surface Dial

1. Naciśnij kontroler Surface Dial, aby wyświetlić menu ekranowe.
2. Obróć kontroler Surface Dial, aby wybrać opcję **Powiększ** w menu ekranowym, a następnie kliknij.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby powiększyć, obróć kontroler Surface Dial zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
   - Aby pomniejszyć, obróć kontroler Surface Dial przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Aby cofnąć lub ponowić czynność przy użyciu kontrolera Surface Dial

1. Naciśnij kontroler Surface Dial, aby wyświetlić menu ekranowe.
2. Obróć kontroler Surface Dial, aby wybrać opcję **Cofnij** w menu ekranowym, a następnie kliknij.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby cofnąć czynność, obróć kontroler Surface Dial przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.
   - Aby ponowić czynność, obróć kontroler Surface Dial zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Edytowanie obrazków

Zmienianie wymiarów obrazka, rozdzielczości i rozmiaru papieru..... 137

Kadrowanie, zszywanie, skalowanie i zmienianie orientacji..... 141

Retuszowanie..... 153

Dopasowywanie kolorów i odcieni.....167

Praca z soczewkami.....185

Zmiana kształtu obszarów obrazka.....193

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Zmienianie wymiarów obrazka, rozdzielczości i rozmiaru papieru

Wymiary i rozdzielczość obrazka można zmieniać. Można również zmieniać papierowe obramowanie wokół obrazka.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Zmienianie wymiarów obrazka” (stronie 137)
- „Zmienianie rozdzielczości obrazka” (stronie 138)
- „Zmienianie rozmiaru papieru” (stronie 140)

Można również zmienić rozmiar obrazka, usuwając zbędne obszary lub łącząc wiele obrazków. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Kadrowanie, zszywanie, skalowanie i zmienianie orientacji” na stronie 141.

Zmienianie wymiarów obrazka

Fizyczne wymiary obrazka można zmienić, zwiększając lub zmniejszając jego wysokość i szerokość. Podczas zwiększania wymiarów obrazka aplikacja powoduje wstawienie nowych pikseli między istniejące i nadanie im kolorów na bazie kolorów sąsiednich pikseli. Znaczne zwiększenie wymiarów obrazka może mu nadać wygląd rozciągnięty i ziarnisty.

Rozmiar obrazka na ekranie zależy od jego wysokości i szerokości pikselowej, poziomu powiększenia oraz od ustawień monitora. W rezultacie obrazek na ekranie może być wyświetlany w innych wymiarach niż podczas drukowania.

Wysokość i szerokość obrazka można zmieniać bez zmiany rozdzielczości. Od lewej do prawej: obrazek o mniejszych wymiarach, obrazek oryginalny, obrazek o większych wymiarach.

Aby zmienić wymiary obrazka

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Zmień rozmiar/rozdzielczość**.
2. Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
   - **Wygładzanie** — umożliwia wygładzenie krawędzi na obrazku.
   - **Zachowaj proporcje** — chroni przed zmianą kształtu, zachowując stały stosunek szerokości do wysokości obrazka.
3. W polu **Rozmiar obrazka** wpisz wartości w jednym z pól:
   - **Szerokość** i **Wysokość** — umożliwiają określenie wymiarów obrazka.
   - **Szerokość (%)** i **Wysokość (%)** — umożliwiają zmianę rozmiaru obrazka procentowo w stosunku do oryginału.

Przy zmianie wymiarów obrazka lepszy efekt można osiągnąć, zmieniając wysokość i szerokość o wartości, które są czynnikami wartości oryginalnych. Na przykład zmniejszenie rozmiaru obrazka o 50% daje lepszy efekt wizualny niż zmniejszenie go o 77%. Podczas zmniejszania obrazka o 50% usuwany jest co drugi piksel, natomiast podczas zmniejszania o 77% piksele muszą być usuwane nieregularnie.

Zmienianie rozdzielczości obrazka

Rozdzielczość obrazka można zmieniać w celu zmniejszenia lub zwiększenia rozmiaru pliku obrazka. Rozdzielczość wydruku jest mierzona liczbą punktów na cal (dpi). Od wybranej rozdzielczości zależy wygląd obrazka. Obrazki utworzone do wyświetlania tylko na monitorze komputera mają zwykle rozdzielczość 96 lub 72 dpi, a obrazki do prezentowania na stronach WWW — 72 dpi. Obrazki przeznaczone do wydruku na drukarkach biurowych mają zwykle rozdzielczość 150 dpi, natomiast obrazki do wydruku profesjonalnego mają zwykle rozdzielczość 300 dpi lub wyższą.

Zwiększanie rozdzielczości

Obrazki o wyższej rozdzielczości zawierają mniejsze i bardziej zagęszczone piksele niż obrazki w niższej rozdzielczości. Zwiększenie rozdzielczości polega na zwiększeniu liczby pikseli, przypadających na jednostkę miary. Jakość obrazka może ulec pogorszeniu, ponieważ nowe piksele są dopasowywane na bazie kolorów sąsiednich pikseli; piksele oryginalne są po prostu rozrzucane. Nie można użyć zwiększania rozdzielczości do utworzenia szczegółów i nieznacznych gradacji kolorów, których nie było na obrazku oryginalnym. Przy zwiększaniu rozdzielczości obrazka zostaje on powiększony na ekranie; przy drukowaniu obrazek domyślnie zachowuje swoje oryginalne wymiary.

Do zwiększania rozdzielczości obrazków cyfrowych można też użyć modułu dodatkowego PhotoZoom, co pozwala tworzyć ostrzejsze i wyraźniejsze powiększenia obrazków.

Zmniejszanie rozdzielczości

Zmniejszanie rozdzielczości polega na zmniejszeniu liczby pikseli przypadających na jednostkę miary. Ta operacja daje na ogół lepsze wyniki niż zwiększanie rozdzielczości. Najlepsze rezultaty można zazwyczaj osiągnąć, jeżeli zmniejszanie rozdzielczości jest wykonywane po korekcji kolorów i odcieni, ale przed wyostrzeniem obrazka. Więcej informacji na temat poprawiania i wyostrzania obrazków można znaleźć w sekcjach „Dopasowywanie kolorów i odcieni” na stronie 167 i „Retuszowanie” na stronie 153.

Rozdzielczość i rozmiar obrazka można zmieniać jednocześnie. Od lewej do prawej: obrazek po zmniejszeniu rozdzielczości, obrazek oryginalny, obrazek po zwiększeniu rozdzielczości.

Aby zmienić rozdzielczość obrazka

1 Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Zmień rozmiar/rozdzielczość**.

2 Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:

- **Jednakowe wartości** — powoduje ustawienie tych samych wartości w polach **Poziomo** i **Pionowo**.
- **Wygładzanie** — umożliwia wygładzenie krawędzi na obrazku.
- **Zachowaj rozmiar oryginalny** — powoduje zachowanie rozmiaru pliku zapisanego na dysku przy zmianie rozdzielczości obrazka.

3 Wpisz wartości w następujących polach obszaru **Rozdzielczość**:

- **Pozioma**
- **Pionowa**

Po zmianie rozmiaru/rozdzielczości obrazka, przy ustawieniu pikseli jako jednostki miary, rozmiar obrazka również ulegnie zmianie.

Pole wyboru **Jednakowe wartości** jest nieaktywne, jeśli zaznaczone zostało pole wyboru **Zachowaj proporcje**.

Aby uzyskać dostęp do modułu dodatkowego PhotoZoom

1 Kliknij **Plik** ▸ **Eksportuj do** ▸ **PhotoZoom [numer wersji}**.

2 Wykonaj instrukcje wyświetlane w oknie dialogowym PhotoZoom Pro [numer wersji} — odblokuj.

Aby uzyskać dostęp do modułu dodatkowego PhotoZoom, należy najpierw pobrać go z okna dokowanego **Pobierz więcej**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby pobrać aplikację lub moduł dodatkowy” na stronie 112.

Bardziej szczegółowe informacje na temat korzystania z modułu dodatkowego PhotoZoom są dostępne w pomocy modułu PhotoZoom.

Zmienianie rozmiaru papieru

Zmieniając rozmiar papieru, można zmieniać obszar wydruku, obejmujący zarówno obrazek, jak też i pusty papier. Przy zmianie wielkości papieru można zwiększać lub zmniejszać obramowanie w kolorze papieru, ale nie można zmieniać wymiarów oryginalnego obrazka. Zmniejszenie rozmiaru papieru poniżej wymiarów oryginalnego obrazka powoduje wykadrowanie obrazka.

Można zmienić rozmiar papieru wokół oryginalnego obrazka.

Aby zmienić rozmiar papieru

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Rozmiar papieru**.
2. Wybierz jednostkę miary z listy umieszczonej obok pola **Szerokość**.
3. Wpisz wartości w następujących polach:
   - **Szerokość**
   - **Wysokość**

   Aby zablokować proporcje rozmiaru papieru, kliknij ikonę **Zablokuj** .

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Kadrowanie, zszywanie, skalowanie i zmienianie orientacji

Aby usunąć niepożądane obszary lub połączyć kilka obrazków w jeden duży, można wykadrować obrazek. Można też skalować obrazek przy użyciu narzędzia Inteligentne skalowanie ™ lub zmienić orientację obrazka, odbijając go lub obracając.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Kadrowanie obrazków” (stronie 141)
- „Zszywanie obrazków” (stronie 143)
- „Skalowanie obrazków przy użyciu narzędzia Inteligentne skalowanie” (stronie 145)
- „Prostowanie obrazków” (stronie 147)
- „Korygowanie zniekształceń perspektywy” (stronie 150)
- „Obracanie i odbijanie obrazków” (stronie 151)

Kadrowanie obrazków

Aby usunąć niechciane obszary lub poprawić układ obrazka, można go wykadrować. Można wybrać prostokątny obszar do zachowania i odrzucić resztę. Wynikiem tej operacji jest zmniejszenie rozmiaru pliku obrazka bez zmiany jego rozdzielczości.

Kadrowanie pozwala usunąć niepożądane obszary obrazka.

Można również łatwo wykadrować jednokolorowe obramowanie obrazka, np. białą krawędź wokół starej fotografii.

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia również kadrowanie wokół obszarów edytowalnych maski, jednak obrazek wynikowy ma zawsze kształt prostokąta. Informacje na temat masek można znaleźć w sekcji „Praca z maskami” na stronie 275.

Poprzez zmianę wymiarów i rozdzielczości obrazka można również zmienić jego rozmiar bez usuwania i dodawania obszarów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zmienianie wymiarów obrazka, rozdzielczości i rozmiaru papieru” na stronie 137.

Aby wykadrować obrazek

1. Kliknij narzędzie **Kadrowanie** .
2. Przeciągając myszą, zaznacz obszar na obrazku.
3. Kliknij dwukrotnie wewnątrz obszaru kadrowania.

Można również

Powiększyć lub zmniejszyć obszar kadrowania	Przeciągnij odpowiednie uchwyty.
Przesunąć obszar kadrowania	Kliknij wewnątrz obszaru kadrowania i przeciągnij go w inne miejsce.
Obrócić obszar kadrowania, aby go wyprostować	Kliknij wewnątrz obszaru kadrowania, aby wyświetlić uchwyty obracania . Przeciągnij uchwyty obracania, aby dopasować obszar kadrowania do obszaru obrazka, który ma być wykadrowany.
Poszerzyć obszar kadrowania poza oryginalny obrazek	Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Wykadruj** ▸ **Poszerz obszar kadrowania** i przeciągnij uchwyt kadrowania poza obrazek.
Zmienić rozdzielczość obszaru kadrowania	Wybierz wartość z listy **Rozdzielczość kadrowania** na pasku właściwości. To ustawienie pozwala określić nową rozdzielczość kadrowanego obrazka. Można np. wykadrować zdjęcie w wysokiej jakości do żądanego rozmiaru i zmienić jego rozdzielczość na 96 dpi, tak aby przycięty obrazek można było wykorzystać w Internecie.
Zmienić orientację obszaru kadrowania	Kliknij przycisk **Zmień orientację** na pasku właściwości.

Nakładkę kadrowania można ukryć, aby lepiej widzieć kadrowany obrazek. W tym celu kliknij pozycje **Obrazek** ▸ **Kadrowanie** ▸ **Nakładka kadrowania**.

Obszar obrazka można również wykadrować, klikając narzędzie **Kadrowanie** i wpisując wartości w polach **Rozmiar** i **Położenie** na pasku właściwości.

Aby wykadrować kolor obramowania z obrazka

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Kadrowanie** ▸ **Wykadruj kolor obramowania**.

2 Włącz jedną z następujących opcji:

- **Tło** — umożliwia wykadrowanie koloru określonego w próbniku koloru **Tło** , znajdującym się w obszarze sterowania kolorem w przyborniku.
- **Pierwszy plan** — umożliwia wykadrowanie koloru określonego w próbniku koloru **Pierwszy plan** , znajdującym się w obszarze sterowania kolorem w przyborniku.
- **Inne** — umożliwia wykadrowanie koloru wybranego przy użyciu selektora kolorów lub narzędzia **Pipeta**.

3 W obszarze **Tolerancja** włącz jedną z następujących opcji:

- **Zwykła** — określa tolerancję kolorów na podstawie podobieństwa wartości barwy sąsiadujących pikseli.
- **Tryb HSB** — określa tolerancję kolorów na podstawie podobieństwa poziomów barwy, nasycenia i jaskrawości sąsiadujących pikseli.

4 Przesuń suwak **tolerancji**, aby ustawić tolerancję dla koloru, który ma być wykadrowany.

Aby pomyślnie usunąć kolor obramowania, konieczne może być eksperymentowanie z różnymi ustawieniami suwaka **tolerancji**.

Aby wykadrować obszar edytowalny maski

1 Określ obszar edytowalny na obrazku.

2 Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Kadrowanie** ▸ **Wykadruj obrazek do maski**.

Więcej informacji na temat definiowania obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Praca z maskami” na stronie 275.

Zszywanie obrazków

Zszywanie obrazków pozwala bezspoinowo połączyć obrazki dwuwymiarowe. Przykładowo, duży obrazek można zeskanować do postaci mniejszych zachodzących na siebie kawałków i ponownie je złożyć.

Obrazki można zszywać, aby utworzyć jeden duży obrazek. Ten obrazek zeskanowano w czterech etapach i zszyto.

W programie Corel PHOTO-PAINT można interakcyjnie zszywać wiele obrazków. Można zaznaczać, przesuwać i obracać obrazki, jak również zmieniać sposób ich wyświetlania, co umożliwia bardziej precyzyjne ustawienie. Po określeniu położenia obrazka kolor zachodzących na siebie obszarów zmieni się na czarny, sygnalizując prawidłowe wyrównanie krawędzi. Zszyte obrazki można zapisać jako jeden spłaszczony obrazek lub jako obiekty z możliwością indywidualnej edycji.

Obrazki można zszywać we wszystkich trybach koloru, oprócz trybów: czarno-białego, duotone, skali szarości (16 bitów), RGB (48 bitów) i wielokanałowego. Jeżeli wybrane obrazki są w tym samym trybie koloru, za wyjątkiem trybu koloru z paletą, nowy obrazek również będzie w tym trybie. Jeżeli wybrane obrazki są w różnych trybach koloru lub wszystkie są w trybie koloru z paletą, nowy

obrazek będzie w trybie koloru RGB. Więcej informacji na temat trybów kolorów można znaleźć w sekcji „Zmienianie trybów kolorów” na stronie 223.

Aby zszyć obrazki

1 Otwórz obrazki, które chcesz zszyć.

2 Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Zszywanie nićmi**.

3 Wybierz nazwę pliku z listy **Pliki źródłowe** i kliknij przycisk **Dodaj**.
Jeżeli chcesz zaznaczyć wszystkie otwarte obrazki, kliknij przycisk **Dodaj wszystko**.

4 Aby zmienić położenie obrazka, na liście **Pliki wybrane** kliknij nazwę pliku i jeden z następujących przycisków:
- przycisk **W górę**
- przycisk **W dół**

5 Kliknij przycisk **OK**.

6 W oknie dialogowym **Zszywanie obrazków** kliknij narzędzie **Zaznaczenie** .

7 Przeciągnij obrazek w oknie zszywania obrazków, aby wyrównać go z innym.
Powtórz wyrównywanie dla pozostałych obrazków.

8 W polu listy **Metamorfoza obrazka** wpisz wartość definiującą liczbę pikseli zachodzących na siebie w łączonych obrazkach.

9 Włącz jedną z następujących opcji:
- **Połącz z tłem** — umożliwia utworzenie jednego, spłaszczonego obrazka.
- **Utwórz obiekty z obrazków** — umożliwia utworzenie zszytego obrazka, w którym każdy obrazek źródłowy jest oddzielnym obiektem. Później można dostosować jaskrawość i kontrast każdego z obiektów, tak aby do siebie pasowały.

Można również

Wyświetlić wyrównanie obrazka	Kliknij narzędzie **Różnica** . Zachodzące na siebie obszary obrazków są wyróżnione; prawidłowo wyrównane krawędzie obrazków są wyświetlane na czarno.
Obrócić jeden lub kilka zaznaczonych obrazków	Kliknij narzędzie **Obrót** i przeciągnij obrazek. Jeżeli chcesz obrócić obrazek o ustalony kąt, wpisz wartość w polu **Obróć obrazek**.
Powiększyć obszar w celu sprawdzenia obszaru połączenia obrazków	Kliknij narzędzie **Powiększ** , a następnie miejsce, które chcesz powiększyć.
Zmniejszyć	Kliknij narzędzie **Pomniejsz** i kliknij obrazek.
Wyświetlić obszary poza oknem zszywania obrazka	Kliknij narzędzie **Chwyt** i przeciągnij obrazek.

Pliki obrazków zszytych i spłaszczonych mają mniejsze rozmiary niż obrazków zawierających po zszyciu oddzielne obiekty.

Aby precyzyjnie przenieść, obrócić i wyświetlić obrazki w oknie zszywania obrazka za pomocą narzędzi **Zaznaczenie**, **Obrót** i **Chwyt**, należy używać **klawiszy strzałek**.

Skalowanie obrazków przy użyciu narzędzia Inteligentne skalowanie

Narzędzie Inteligentne skalowanie pozwala zwęzić, poszerzyć, skrócić lub wydłużyć obrazek bez zniekształcania zawartości. Ta funkcja pozwala zmienić proporcje bez zauważalnej zmiany treści obrazka dzięki wstawianiu pikseli tła oraz automatycznemu wykrywaniu i usuwaniu obszarów obrazka zawierających mało szczegółów strukturalnych. Można też określić, które obszary obrazka mają zostać zachowane lub usunięte — niezależnie od ich szczegółowości.

Narzędzie Inteligentne skalowanie pozwala selektywnie usuwać lub chronić obszary podczas skalowania obrazka.

Można też skalować obrazek przy użyciu funkcji Zmień rozmiar/rozdzielczość. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zmienianie wymiarów obrazka, rozdzielczości i rozmiaru papieru” na stronie 137.

Aby skalować obrazek przy użyciu narzędzia Inteligentne skalowanie

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Inteligentne skalowanie**.
2. W obszarze **Inteligentne skalowanie** wykonaj jedno lub więcej zadań z poniższej tabeli, a następnie kliknij przycisk **OK**.

   W oknie podglądu zostaną wyświetlone wyniki działań.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Określić szerokość obrazka w pikselach	Określ wartość w polu **Szerokość**. Minimalna szerokość to 10% szerokości oryginalnego obrazka. Maksymalna szerokość to dwukrotna szerokość oryginalnego obrazka.
Określić wysokość obrazka w pikselach	Określ wartość w polu **Wysokość**. Minimalna wysokość to 10% wysokości oryginalnego obrazka. Maksymalna wysokość to dwukrotna szerokość oryginalnego obrazka.
Zmniejszać szerokość obrazka o niewielkie wartości	Klikaj przycisk **Ściśnij obrazek w poziomie**, aż do uzyskania wybranej szerokości.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmniejszać wysokość obrazka o niewielkie wartości	Klikaj przycisk **Ściśnij obrazek w pionie**, aż do uzyskania wybranej wysokości.
Zwiększać szerokość obrazka o niewielkie wartości	Klikaj przycisk **Poszerz obrazek w poziomie**, aż do uzyskania wybranej szerokości.
Zwiększać wysokość obrazka o niewielkie wartości	Klikaj przycisk **Poszerz obrazek w pionie**, aż do uzyskania wybranej wysokości.

Można też zapisać bieżące ustawienia w oknie dialogowym **Inteligentne skalowanie**, klikając przycisk **Zapisz wzorzec** i podając nazwę w polu **Nazwa ustawienia**.

Aby usunąć obszar podczas skalowania obrazka

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Inteligentne skalowanie**.
2. W obszarze **Usunięcie obiektu** kliknij przycisk **Usuń** i określ rozmiar pędzla w polu **Rozmiar końcówki**.
3. W oknie podglądu zamaluj obszary obrazka, które chcesz usunąć.
   Na zaznaczonych obszarach pojawi się czerwona nakładka.
4. Kliknij przycisk **Automatycznie ściśnij w poziomie** lub **Automatycznie ściśnij w pionie**, aby skalować obrazek, jednocześnie usuwając obszar oznaczony czerwoną nakładką.
5. Kliknij przycisk **Połączenie tła**, aby wygładzić miejsce, gdzie zaznaczony obszar został wycięty, a pozostałe części zostały scalone.

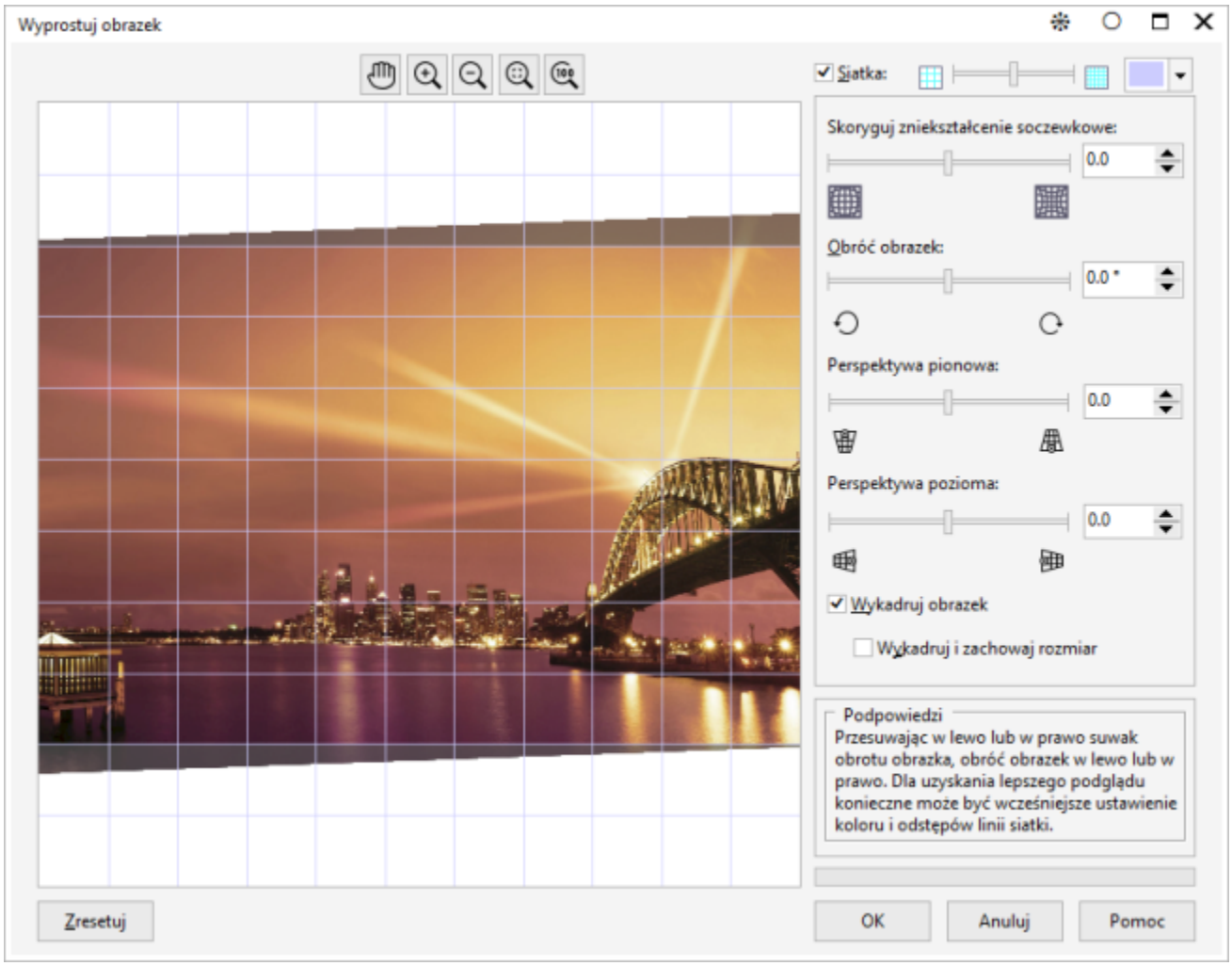
Można również	
Chronić obszar obrazka	Kliknij przycisk **Zachowaj** i zamaluj obszar obrazka, który chcesz chronić. Na zaznaczonym obszarze pojawi się zielona nakładka.
Dostosować obszar, który ma być chroniony lub zostać usunięty, usuwając części nakładki zaznaczenia	Kliknij przycisk **Gumka** i przeciągnij wskaźnik na te części nakładki zaznaczenia, które chcesz usunąć.
Ukryć nakładkę zaznaczenia w oknie podglądu	Zaznacz pole wyboru **Ukryj maskę**.
Odrzucić zmiany wprowadzone do obrazka i zacząć pracę od nowa	Kliknij przycisk **Zresetuj**.
Cofnąć ostatnie pociągnięcie pędzla lub gumki	Kliknij przycisk **Cofnij**.

Można również

Przywrócić ostatnio cofnięte działanie	Kliknij przycisk **Ponów** .
Powiększyć lub pomniejszyć obrazek	Kliknij przycisk **Powiększ** lub **Pomniejsz** i kliknij w oknie podglądu.
Wyświetlić obszar spoza okna podglądu	Kliknij przycisk **Chwyt** i przeciągnij w oknie podglądu.
Wyświetlić obrazek w jego rzeczywistym rozmiarze	Kliknij przycisk **Powiększ do 100%** .
Dopasować rozmiar obrazka do okna podglądu	Kliknij przycisk **Dopasuj powiększenie** .

Prostowanie obrazków

Korzystając z okna dialogowego **Wyprostuj obrazek**, można szybko skorygować zniekształcenia soczewkowe i prostować mapy bitowe. Ta funkcja przydaje się do prostowania zdjęć, które zostały wykonane lub zeskanowane pod kątem lub zawierają zniekształcenia spowodowane przez soczewki obiektywu.



Okno dialogowe Wyprostuj obrazek

Korygowanie zniekształceń spowodowanych przez soczewki obiektywu aparatu

W przypadku zdjęć zawierających zniekształcenia spowodowane przez soczewki obiektywu aparatu zaleca się rozpocząć pracę od skorygowania tych zniekształceń. Możliwe jest skorygowanie dwóch rodzajów zniekształceń, które powodują, że linie proste są na zdjęciu zakrzywione: zniekształcenia beczkowego i poduszkowego. Zniekształcenia beczkowe powodują, że zdjęcia wyglądają tak, jakby zostały wypchnięte na zewnątrz w środkowej części (owinięte wokół beczki). Zniekształcenia poduszkowe sprawiają, że zdjęcia wyglądają tak, jakby zostały wepchnięte do środka środkowej części (nałożone na poduszkę).

Obracanie i podgląd

Okno dialogowe **Wyprostuj obrazek** umożliwia obracanie obrazka przez przesunięcie suwaka, wprowadzenie wartości kąta obrotu oraz za pomocą klawiszy strzałek. Można określić niestandardowy kąt obrotu w zakresie od -15 do 15 stopni.

Można skorzystać z okna podglądu, aby dynamicznie wyświetlać dokonywane poprawki. Aby przed wyprostowaniem obrazka zmienić jego orientację, można najpierw obrócić obrazek o 90 stopni w prawo lub w lewo.

W celu ułatwienia prostowania obrazka w oknie podglądu wyświetlana jest siatka. Regulacja rozmiaru komórki siatki pozwala na dokonywanie bardziej precyzyjnej korekty. Aby zwiększyć kontrastowość siatki na tle kolorów obrazka, można zmienić kolor siatki. Można również ukryć siatkę, aby zobaczyć podgląd wyników bez linii siatki. Aby ocenić wyniki, można również powiększać i pomniejszać oraz przemieszczać obrazek w oknie podglądu.

Kadrowanie

Wyprostowany obrazek jest domyślnie kadrowany do obszaru kadrowania wyświetlanego w oknie podglądu. Uzyskany obrazek ma takie same proporcje jak obrazek oryginalny, ale mniejsze wymiary. Można jednak zachować pierwotną szerokość i wysokość obrazka, kadrując go i zmieniając jego rozmiar/rozdzielczość.

Można również utworzyć obraz pod kątem, wyłączając kadrowanie, a następnie używając narzędzia **Kadrowanie** do wykadrowania obrazka w oknie rysunku. Kiedy kadrowanie jest wyłączone, wyprostowany obrazek jest wyświetlany na tle o wybranym kolorze.

Aby wyprostować obrazek

1. Kliknij kolejno **Dopasowanie** ▸ **Wyprostuj obrazek**.
   Jeśli na zdjęciu widoczne jest zniekształcenie spowodowane przez obiektyw, przesuń suwak **Skoryguj zniekształcenie soczewkowe** w lewo, aby skorygować zniekształcenie beczkowe, lub w prawo, aby skorygować zniekształcenie poduszkowe.
2. Przesuń suwak **Obróć obrazek** lub wpisz wartość z zakresu od **-15** do **15** w polu **Obróć obrazek**.
3. W razie konieczności przesuń suwak **Siatka**, aby dostosować rozmiar komórek siatki.
4. W celu wykadrowania i wyprostowania obrazka zaznacz pole wyboru **Wykadruj obrazek**.
   Obrazek zostanie wykadrowany, tak aby zachować proporcje obrazka oryginalnego. Oznacza to, że uzyskany obrazek będzie mniejszy niż obrazek oryginalny.

   Jeśli chcesz zachować szerokość i wysokość oryginalnego obrazka, zaznacz pole wyboru **Wykadruj i zmień rozmiar/rozdzielczość na pierwotną**. Końcowy obrazek zostanie poddany zmianie rozmiaru/rozdzielczości.

Można również

Zmienić kolor siatki	Wybierz kolor za pomocą selektora kolorów **Siatka**.
Wyrównać obszar obrazka do linii siatki	Za pomocą narzędzia **Chwyt** przeciągaj obrazek do momentu wyrównania jego obszaru do linii siatki. Narzędzia **Chwyt** można użyć dopiero po powiększeniu obrazka.
Obrócić obrazek o 90 stopni w prawo lub w lewo	Kliknij przycisk **Obróć w lewo** lub przycisk **Obróć w prawo**.
Ukryć lub wyświetlić siatkę	Zaznacz pole wyboru **Siatka** lub usuń zaznaczenie tego pola.
Ustawić kąt obrotu ze skokiem 0,1 stopnia	Kliknij wewnątrz pola **Obróć obrazek** i naciskaj klawisze strzałek **w górę** lub **w dół**.
Przywrócić oryginalną orientację obrazka	Kliknij przycisk **Zresetuj**.
Powiększyć lub pomniejszyć obrazek	Wybierz narzędzie **Powiększ** lub **Pomniejsz** i kliknij w oknie podglądu.
Dopasować rozmiar obrazka do okna podglądu	Kliknij przycisk **Dopasuj powiększenie**.

Można również

Wyświetlić obrazek w jego rzeczywistym rozmiarze	Kliknij przycisk **100%** .

Mimo że obrazek w trybie duotone wyświetlany jest w oknie podglądu okna dialogowego **Wyprostuj obrazek** jako obrazek w skali szarości, otrzymany obrazek będzie w trybie duotone.

Korygowanie zniekształceń perspektywy

Program umożliwia korygowanie zniekształceń perspektywy na zdjęciach zawierających proste linie i płaskie powierzchnie, np. zdjęciach architektury i budynków.

Zniekształcenia perspektywy zazwyczaj występują podczas fotografowania wysokich lub szerokich obiektów, gdy czujnik aparatu jest ustawiony pod kątem. W efekcie fotografowane obiekty mogą sprawiać wrażenie pochylonych lub ustawionych pod kątem. Skorygowanie perspektywy pionowej pomaga wyprostować pochylone obiekty, a skorygowanie perspektywy poziomej jest pomocne w przypadku obiektów ustawionych pod kątem. Aby uzyskać najlepsze rezultaty, często konieczne jest skorygowanie zarówno perspektywy pionowej, jak i poziomej.

Korygowanie zniekształceń perspektywy

Aby skorygować zniekształcenia perspektywy na zdjęciach

1. Kliknij kolejno **Dopasowanie** ▸ **Wyprostuj obrazek**.
2. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Skorygować perspektywę pionową	Przesuń suwak **Perspektywa pionowa**. Jeśli wydaje się, że obiekt na zdjęciu pochyla się do tyłu, przesuń suwak w lewo. Wysokie budynki i zdjęcia często sprawiają wrażenie pochylonych do tyłu, gdy są fotografowane z poziomu gruntu.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Skorygować perspektywę poziomą	Przesuń suwak **Perspektywa pozioma**. Jeśli podczas robienia zdjęcia aparat znajdował się na prawo od obiektu, przesuń suwak w lewo.
Wykadrować i zmienić rozmiar/rozdzielczość skorygowanego obrazu na pierwotną	Zaznacz pole wyboru **Kadrowanie**, a następnie zaznacz pole wyboru **Wykadruj i zmień rozmiar/rozdzielczość na pierwotną**.

Obracanie i odbijanie obrazków

Poprzez obracanie i odbijanie obrazka można zmienić jego orientację w oknie. Aby zmienić położenie zeskanowanego obrazka lub utworzyć efekty specjalne, można odbijać obrazek w pionie lub w poziomie.

Przy obracaniu obrazka można określić kąt i kierunek obrotu, a także kolor papieru, który stanie się widoczny po wykonaniu operacji obrotu.

Odbijając obrazek, można utworzyć jego lustrzane odbicie.

Aby odbić obrazek

- Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Odbij** i kliknij jedną z następujących opcji:
  - **W poziomie**
  - **W pionie**

Aby obrócić obrazek

1. Kliknij pozycje **Obrazek** ▸ **Obróć** ▸ **Niestandardowy**.
2. Wpisz wartość w polu **Kąt**.
3. Włącz jedną z następujących opcji:
   - **W prawo**
   - **W lewo**
4. Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
   - **Zachowaj oryginalny rozmiar obrazka** — umożliwia zachowanie oryginalnego rozmiaru obrazka.
   - **Wygładzanie** — umożliwia wygładzenie krawędzi na obrazku.
5. Otwórz selektor kolorów **Kolor tła** i kliknij kolor.

Obrazek można obrócić, klikając kolejno **Obrazek** ▸ **Obróć** i klikając opcję **90° w prawo**, **90° w lewo** lub **180°**.

Obrazek można obrócić w celu zmiany jego orientacji.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Retuszowanie

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia retuszowanie obrazków w celu polepszenia ich jakości lub modyfikacji ich zawartości.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Ulepszanie skanowanych obrazków” (stronie 153)
- „Usuwanie efektu „czerwonych oczu”” (stronie 154)
- „Usuwanie kurzu i rys” (stronie 155)
- „Klonowanie obszarów obrazka” (stronie 158)
- „Wyostrzanie obrazków” (stronie 161)
- „Usuwanie artefaktów i szumu z obrazków JPEG” (stronie 162)
- „Wymazywanie obszarów obrazka” (stronie 162)
- „Smużenie, rozmazywanie lub mieszanie kolorów” (stronie 164)

Ulepszanie skanowanych obrazków

Istnieje możliwość usunięcia linii ze skanowanych obrazków lub obrazków wideo z przeplotem. Te linie można zastąpić kopiami sąsiednich linii pikseli lub kolorami pochodzącymi z pikseli otaczających. Można również usunąć morę lub szum. Mora jest efektem o kształcie fali powstającym w wyniku nałożenia w tym samym obrazku dwóch rastrów o różnej gęstości. Szum to efekt „śnieżenia” powstający podczas skanowania lub przechwytywania wideo.

Linie na skanowanych obrazkach można usuwać za pomocą filtru Usuń przeplot.

Aby ulepszyć skanowane obrazki

Aby	Wykonaj następujące czynności
Usunąć morę	Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Szum** ▸ **Usuń morę** i określ potrzebne ustawienia.
Usuń szum	Kliknij kolejno **Efekty** ▸ **Szum** ▸ **Usuń szum** i określ żądane ustawienia.
Usunąć linie	Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Transformacje** ▸ **Usuń przeplot**.

Usuwanie efektu „czerwonych oczu”

Ze zdjęć można usuwać efekt „czerwonych oczu”. Efekt „czerwonych oczu” powstaje, gdy światło lampy błyskowej odbija się od siatkówki oka.

Ze zdjęć można usunąć efekt „czerwonych oczu”.

Aby usunąć efekt „czerwonych oczu”

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Usuwanie efektu „czerwonych oczu”** .
2. W polu **Rozmiar końcówki** wpisz wartość, aby dopasować rozmiar pędzla do wielkości obrazu oka.
3. Kliknij obraz oka, aby usunąć czerwone piksele.

Można również

Zmienić poziom tolerancji	Na pasku właściwości wybierz wartość z listy **Tolerancja**.
Zmienić kształt pędzla	Na pasku właściwości wybierz kształt pędzla z selektora **Kształt końcówki**.

Można również

Zmienić przezroczystość pociągnięcia pędzlem	Naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.
Zmienić wtapianie pociągnięcia pędzlem	Naciśnij i przytrzymaj klawisze **Ctrl + Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.
Kontrolować zakres stosowania efektu ślimaka za pomocą nacisku pióra cyfrowego	Kliknij przycisk **Nacisk pióra** na pasku właściwości.

Domyślna wartość w polu **Tolerancja** powoduje usunięcie efektu „czerwonych oczu" w przypadku większości zdjęć; jeżeli jednak trudno jest wyizolować obszar oka, a na twarzy postaci występują czerwone zabarwienia, można zmniejszyć wartość w polu **Tolerancja**, aby rozróżnić czerwień oczu od odcienia skóry.

Narzędzia **Usuwanie efektu „czerwonych oczu"** można używać na obrazkach w następujących trybach kolorów: Z paletą, Lab, RGB i CMYK.

Czerwony obszar oka można szybko powiększyć, klikając narzędzie **Powiększenie** i przeciągając narzędziem w oknie obrazka tak, aby prostokątem powiększania objąć obszar oka.

Rozmiar pędzla można interaktywnie dostosowywać, przytrzymując klawisz **Shift** podczas przeciągania w oknie obrazka.

Usuwanie kurzu i rys

Program Corel PHOTO-PAINT oferuje różne sposoby ulepszania wyglądu obrazka, na którym widoczne są kurz lub rysy. Filtr można zastosować do całego obrazka lub, jeżeli na obrazku występuje jedna lub kilka rys w określonym obszarze, można utworzyć maskę wokół rys i na obszarach edytowalnych zastosować filtr.

Działanie filtru polega na eliminowaniu kontrastu między pikselami, które przekraczają ustawiony próg kontrastu. Istnieje możliwość ustawienia promienia określającego liczbę pikseli, których dotyczyć będą zmiany. Ustawienia zależą od rozmiaru skazy i otaczającego ją obszaru. Przykładowo jeżeli na obrazku na czarnym tle widoczna jest biała rysa o szerokości 1 lub 2 pikseli, można ustawić promień o wielkości 2 lub 3 pikseli i ustawić próg kontrastu wyżej niż w przypadku tej samej rysy na białym tle.

Można również usunąć z obrazka usterki, na przykład ślady rozdarcia, zadrapania, zmarszczki, mieszając ich tekstury i kolory. Tak jak w przypadku korzystania z filtru, wybiera się zakres pikseli potrzebnych do poprawienia obrazka, w zależności od wielkości poprawki i obszaru otaczającego.

Jeżeli rysa lub skaza jest dużych rozmiarów lub występuje w obszarze o zróżnicowanych kolorach i teksturze, takich jak liście na drzewie, lepsze rezultaty można uzyskać, klonując obszary obrazka. Więcej informacji na temat klonowania można znaleźć w sekcji „Klonowanie obszarów obrazka" na stronie 158.

Aby usunąć kurz i rysy z całego obrazka

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Korekcja** ▸ **Kurz i rysy**.
2. Przesuń następujące suwaki:

- **Promień** — określa zakres pikseli wykorzystywanych do utworzenia efektu. Aby zachować szczegóły obrazka, ustaw możliwie najmniejszą wartość promienia.
- **Próg** — określa zakres redukcji szumu. Aby zachować szczegóły obrazka, ustaw możliwie największą wartość.

Z obrazka można usunąć kurz i rysy, stosując filtr Kurz i rysy.

Aby usunąć rysy z części obrazka

1. Określ obszar edytowalny obejmujący rysy.
2. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Korekcja** ▸ **Kurz i rysy**.
3. Przesuń następujące suwaki:
   - **Promień** — określa zakres pikseli wykorzystywanych do utworzenia efektu. Aby zachować szczegóły obrazka, ustaw możliwie najmniejszą wartość promienia.
   - **Próg** — określa zakres redukcji szumu. Aby zachować szczegóły obrazka, ustaw możliwie największą wartość.

Można usunąć rysę z określonego obszaru, otaczając ją maską przed zastosowaniem filtru Kurz i rysy. Obecność maski wskazuje linia przerywana lub zabarwiona na czerwono nakładka.

Aby określić obszar edytowalny, który obejmuje rysy, można użyć narzędzia **Pędzel maski**. Wybierz końcówkę o rozmiarze szerszym od rysy, tak aby pędzel bez problemu pokrył rysę. Więcej informacji na temat narzędzia **Pędzel maski** można znaleźć w sekcji „Aby zdefiniować obszar edytowalny za pomocą narzędzia Maska odręczna” na stronie 279.

Wtapianie krawędzi obszaru edytowalnego może poprawić wyniki dzięki zmiękczeniu przejścia między naprawionymi obszarami a pierwotnym obrazkiem. Więcej informacji na temat wtapiania można znaleźć w sekcji „Aby wtopić krawędzie obiektu” na stronie 397.

Aby usunąć niedokładności obrazka, mieszając tekstury i kolory

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Pędzel poprawek** .
2. Wybierz końcówkę za pomocą selektora **Kształt końcówki**.
3. Wpisz wartość w polu **Rozmiar końcówki**, aby określić rozmiar końcówki.
4. Wybierz opcję z listy **Siła**, aby ustawić intensywność efektu.
5. Kliknij wskaźnikiem pędzla w oknie obrazka, aby zastosować efekt.

Za pomocą narzędzia Pędzel poprawek można usunąć niedoskonałości z obrazka przez mieszanie tekstur i kolorów.

Można również

Stosować efekt jednocześnie do obiektu i tła	Kliknij przycisk **Scalanie ze źródłem** na pasku właściwości.
Zmienić rozmiar pędzla	Podczas przeciągania w oknie obrazka przytrzymaj klawisz **Shift**. Gdy rozmiar końcówki zmieni się odpowiednio, należy zwolnić klawisz.
Zmienić przezroczystość pociągnięcia pędzlem	Naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.
Zmienić wtapianie pociągnięcia pędzlem	Naciśnij i przytrzymaj klawisze **Ctrl + Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.
Kontrolować zakres stosowania efektu ślimaka za pomocą nacisku pióra cyfrowego	Kliknij przycisk **Nacisk pióra** na pasku właściwości.

Narzędzia **Pędzel poprawek** można używać do obrazków w następujących trybach kolorów: skala szarości, duotone, Lab, RGB i CMYK.

Można szybko wybrać kształt kwadratowego lub okrągłego pędzla, klikając przycisk **Okrągła końcówka** lub przycisk **Kwadratowa końcówka** na pasku właściwości.

Klonowanie obszarów obrazka

Możliwe jest kopiowanie pikseli z jednego obszaru obrazka do drugiego, aby zakryć uszkodzone lub niepożądane elementy obrazka. Można na przykład naprawić rozdarcie lub usunąć osobę z obrazka, stosując sklonowane piksele do obszaru, który ma zostać usunięty. Wybrane elementy obrazka można klonować z myślą o zastosowaniu ich do innego obszaru obrazka lub innego obrazka. W przypadku klonowania obiektu nowo sklonowane obszary są dodawane do aktywnego obiektu. Możliwe jest również tworzenie abstrakcyjnych obrazków w oparciu o piksele pobrane z obrazka oryginalnego.

Podczas klonowania w oknie obrazka widoczne są dwa pędzle: pędzel pikseli źródłowych i pędzel klonowania, który stosuje piksele klonowane z pikseli źródłowych. Na pędzlu pikseli źródłowych wyświetlany jest wskaźnik krzyżowy w celu odróżnienia go od pędzla klonowania. Pędzel pikseli źródłowych przesuwa się wraz z pędzlem klonowania podczas przeciągania wzdłuż obrazka.

Naszyjnik został usunięty za pomocą narzędzia Klonowanie.

Niedoskonałości ze zdjęć można usuwać bez śladu także dzięki nakładaniu na nie fragmentów o podobnej teksturze, dostosowanych kolorem do otaczającego je obszaru. Pędzel punktu źródłowego pobiera fragment tekstury z punktu źródłowego. Pędzel punktu docelowego nakłada pobraną teksturę, dostosowując ją do koloru bezpośredniego otoczenia. Można zresetować punkt źródłowy, a także użyć tego samego punktu źródłowego dla wielu pociągnięć pędzlem.

Z twarzy dziewczyny po lewej usunięto niedoskonałości, nakładając pobraną teksturę.

Aby sklonować obszar obrazka lub obiektu

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Klonowanie** .
2. Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię klonowania a potem typ klonowania.
3. Określ wymagane ustawienia na pasku właściwości.
4. Kliknij obrazek, aby określić punkt źródłowy operacji klonowania.
   Jeżeli chcesz zresetować punkt źródłowy, kliknij prawym przyciskiem myszy obszar, który chcesz sklonować.
5. Przeciągnij pędzel klonowania w oknie obrazka, aby zastosować piksele z punktu źródłowego.

Można również

Utworzyć abstrakcyjny obrazek w oparciu o piksele pobrane z punktu źródłowego	Przed przeciągnięciem w oknie obrazka wybierz kategorię **Klonowanie impresjonistyczne** lub **Klonowanie puentylistyczne** w selektorze **Pędzel**.
Utworzyć wiele klonów danego obiektu	Kliknij przycisk **Przełącz składanie** na pasku **Atrybuty pociągnięć** wyświetlanym w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**. Opcja ta jest dostępna tylko dla niektórych narzędzi **Efekt** oraz dla narzędzia **Klonowanie**. Jeśli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia pędzla**.
Klonować jednocześnie obiekt i tło	Kliknij przycisk **Przełącz scalanie ze źródłem** na pasku **Atrybuty dotknięć** wyświetlanym w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**. Ta opcja dostępna jest tylko wtedy, gdy przycisk **Przełącz składanie** jest wyłączony.

Można również

Zmienić rozmiar końcówki pędzla	Przytrzymaj naciśnięty klawisz **Shift** i przesuń do lub od punktu środkowego końcówki.
Zmienić przezroczystość pociągnięcia pędzlem	Naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.
Zmienić wtapianie pociągnięcia pędzlem	Naciśnij i przytrzymaj klawisze **Ctrl + Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka wtapiania.
Użyć tego samego punktu źródłowego, co przy ostatnim pociągnięciu pędzlem.	Naciśnij i przytrzymaj klawisze **Shift** + **Alt**, a następnie przeciągnij teksturę w oknie obrazu.
Malować pędzlem tylko linie proste	Podczas przeciągania w oknie obrazka naciśnij i przytrzymaj klawisz **Ctrl**. Aby zmienić kierunek linii prostej (z pionowej na poziomą i odwrotnie), naciśnij i przytrzymaj klawisz **Shift**.
Sklonować fragment obrazka w linii prostej między dwoma kliknięty mi punktami	Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby ustawić punkt źródłowy i rozpocząć klonowanie. Naciśnij i przytrzymaj klawisze **Ctrl + Alt + Shift**, a następnie kliknij w oknie obrazu, aby sklonować fragment obrazka w linii prostej.

Aby retuszować obszary obrazka przy użyciu pobranej tekstury

1. W obszarze przybornika kliknij narzędzie **Klonowanie korygujące** .
2. Określ wymagane ustawienia na pasku właściwości.
3. Kliknij obraz, aby ustawić punkt źródłowy i pobrać żądaną teksturę.
   Aby zresetować punkt źródłowy, kliknij prawym przyciskiem myszy obszar, z którego chcesz pobrać teksturę.
4. Przeciągnij teksturę na obszar, który chcesz zakryć.

Można również

Użyć tego samego punktu źródłowego, co przy ostatnim pociągnięciu pędzlem.	Naciśnij i przytrzymaj klawisze **Shift** + **Alt**, a następnie przeciągnij teksturę w oknie obrazu.
Zmienić rozmiar końcówki pędzla	Przytrzymaj naciśnięty klawisz **Shift** i przesuń do lub od punktu środkowego końcówki.
Zmodyfikować atrybuty pędzla	Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokujące** ▸ **Ustawienia pędzla**, a następnie kliknij strzałkę w dół na dostępnych paskach w oknie dokującym **Ustawienia pędzla** i określ wartości żądanych atrybutów.

Można również

Zwiększyć wydajność pracy z narzędziem	Na pasku właściwości kliknij przycisk **Podgląd** , aby go wyłączyć. Efekt wyłączenia podglądu jest widoczny wyłącznie podczas używania dużych końcówek pędzla.

Wyostrzanie obrazków

Obrazki można wyostrzyć, aby poprawić kontrast, uwypuklić krawędzie obrazka lub zmniejszyć wielkość cienia. Aby wyostrzyć obrazek lub obszar edytowalny na danym obrazku, można użyć filtrów lub pociągnięć pędzla. Filtry można również stosować przy użyciu soczewki. Więcej informacji na temat soczewek można znaleźć w sekcji „Praca z soczewkami” na stronie 185. Wyostrzanie jest zazwyczaj wykonywane po dostosowaniu koloru i tonu obrazka oraz po zmianie rozdzielczości lub rozmiaru obrazka.

Wyostrzenie obrazka pozwoli wydobyć szczegóły.

Aby wyostrzyć obrazek za pomocą filtra

1. Kliknij kolejno pozycje **Obrazek** ▸ **Korekcja** ▸ **Strojenie wyostrzania**.
2. Przesuń suwak **Procent**, aby określić stopień wyostrzenia, które będzie stosowane za każdym razem, gdy klikniesz przycisk miniatury.
3. Naciśnij dowolny przycisk miniatury:
   - **Maska wyostrzająca** — umożliwia podkreślenie szczegółów krawędzi i ustawienie ostrości rozmazanych obszarów na obrazku bez usuwania obszarów o niskich częstotliwościach.
   - **Wyostrzanie adaptacyjne** — umożliwia uwydatnienie krawędzi szczegółów przez analizę wartości sąsiadujących pikseli. Ten filtr zachowuje najwięcej szczegółów, ale jego działanie jest najbardziej widoczne na obrazkach o wysokiej rozdzielczości.
   - **Wyostrzanie** — umożliwia uwydatnienie szczegółów krawędzi obrazka przez ustawienie ostrości rozmazanych obszarów i zwiększenie kontrastu między sąsiadującymi pikselami. Przesuń suwak **Tło**, aby ustawić próg efektu. Niższe wartości zwiększają liczbę pikseli zmienionych przez efekt wyostrzania.
   - **Wyostrzanie kierunkowe** — umożliwia uwydatnienie krawędzi obrazka bez tworzenia efektu ziarnistości.

Można również

Usunąć zacienienie	Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Wyostrzanie** ▸ **Filtr górnoprzepustowy**. Filtr górnoprzepustowy usuwa szczegóły obrazka i cienie, w wyniku czego uzyskane zostaje wrażenie

Można również

poświaty przez uwydatnienie światła i jasnych miejsc obrazka. Może to jednak wpłynąć na kolor i ton obrazka.

W wypadku większości fotografii najlepsze wyniki zapewnia filtr **Maska wyostrzająca**.

Większość filtrów wyostrzających obsługuje wszystkie tryby koloru, z wyjątkiem 48-bitowego trybu RGB, 16-bitowej skali szarości, trybu kolorów z paletą oraz trybu czarno-białego. Filtr **Wyostrzanie** może być stosowany we wszystkich trybach koloru, z wyjątkiem trybu koloru z paletą oraz czarno-białego.

Każdy filtr wyostrzania można uruchamiać oddzielnie, klikając kolejno **Efekty** ▸ **Wyostrzanie** i klikając wybrany filtr.

Tej procedury można użyć, aby wyostrzyć obszary edytowalne obrazka.

Aby wyostrzyć zaznaczone obszary za pomocą pociągnięć pędzla

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Efekt** .
2. Na pasku właściwości otwórz selektor **Pędzel**, kliknij pozycję **Wyostrzanie** i wybierz pędzel.
3. Wybierz końcówkę za pomocą selektora **Kształt końcówki**.
4. Wpisz wartość w polu **Rozmiar**, aby określić rozmiar końcówki.
5. Przeciągnij wzdłuż obszaru obrazka.

Można szybko wybrać kształt kwadratowego lub okrągłego pędzla, klikając przycisk **Okrągła końcówka** lub przycisk **Kwadratowa końcówka** na pasku właściwości.

Usuwanie artefaktów i szumu z obrazków JPEG

Z obrazków JPEG można usunąć niepożądane artefakty i szum przy użyciu filtru Inteligentne rozmycie.

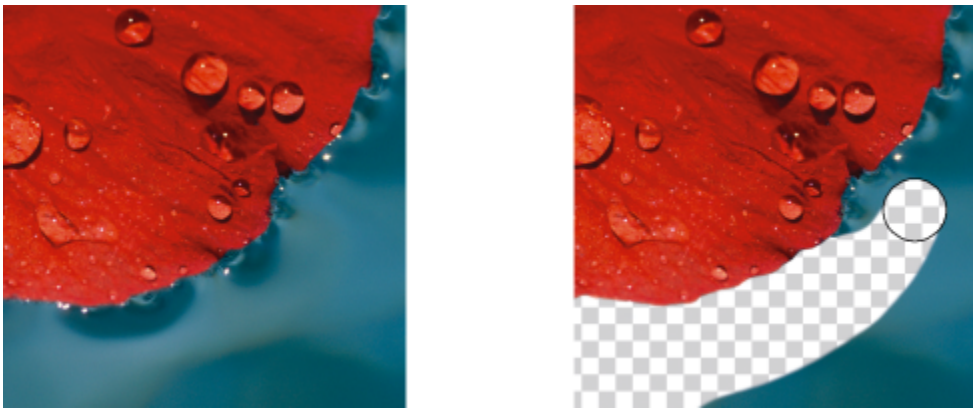
Aby usunąć artefakty i szum z obrazka JPEG

1. Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Rozmywanie** ▸ **Inteligentne rozmycie**.
2. Przesuń suwak **Wielkość**.

Wymazywanie obszarów obrazka

Obrazki i obiekty można edytować, wymazując obszary. Można na przykład wymazać część obiektu, aby zmienić jego kształt lub w większym stopniu odsłonić warstwę znajdującą się poniżej. Można również wymazać obszary obrazka, aby odkryć kolor tła lub wymazać część ostatniej czynności zastosowanej do obrazka.

Narzędzia używane do wymazywania mają wiele takich samych ustawień jak pędzle, co oznacza, że można kontrolować ich rozmiar, kształt oraz przezroczystość w celu tworzenia niepowtarzalnych efektów. Przykładowo, można zastosować wypełnienie mapą bitową do całego obrazka, zwiększyć wartość przezroczystości narzędzia wymazywania i utworzyć efekt nakładania, częściowo wymazując wypełnienie (ostatnia wykonana czynność). Obrazek można również wymazać w oparciu o kolor. Kolor tła zastępuje wymazywany kolor pierwszego planu.



Wymazano tło za pomocą narzędzia Gumka.

Aby wymazać część obiektu

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij narzędzie **Gumka** .
3. Określ wymagane ustawienia na pasku właściwości.
4. Przeciągnij wskaźnik myszy przez obszar, który chcesz wymazać.

Wymazanie obszaru powoduje odsłonięcie obiektu znajdującego się poniżej.

Aby zachować kształt obiektu, włącz przycisk **Zablokuj przezroczystość obiektu** w oknie dokowanym **Menedżer obiektu**.

Jeśli okno dokowane **Menedżer obiektów** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer obiektów**.

Aby interakcyjnie dopasować przezroczystość, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.

Aby interakcyjnie dopasować wtapianie, naciśnij i przytrzymaj klawisze **Ctrl + Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka wtapiania.

Aby wymazać obszary obrazka i odsłonić kolor tła

1. Kliknij narzędzie **Gumka** .
2. Określ wymagane ustawienia na pasku właściwości.
3. Przeciągnij wskaźnik myszy nad obszarem obrazka, który chcesz wymazać.

Aby interakcyjnie dopasować przezroczystość, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.

Aby interakcyjnie dopasować wtapianie, naciśnij i przytrzymaj klawisze **Ctrl + Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka wtapiania.

Aby wymazać ostatnią czynność zastosowaną do obrazka

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Cofnij pędzel** .

2 Określ wymagane ustawienia na pasku właściwości.

3 Przeciągnij wskaźnik myszy przez obszar, który chcesz wymazać.

Aby całkowicie wymazać ostatnią czynność, kliknij przycisk **Cofnij** na standardowym pasku narzędzi. Więcej informacji na temat cofania czynności można znaleźć w sekcji „Cofanie, ponawianie, powtarzanie i osłabianie efektu czynności” na stronie 99.

Można również wymazać ostatnią czynność zastosowaną do obiektu, ale aby wymazać sam obiekt, należy użyć narzędzia **Gumka** .

Aby interakcyjnie dopasować przezroczystość, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.

Aby interakcyjnie dopasować wtapianie, naciśnij i przytrzymaj klawisze **Ctrl + Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka wtapiania.

Aby zamienić kolor pierwszego planu na kolor tła

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Pędzel zamiany kolorów** .

2 Na pasku właściwości wybierz kształt końcówki z selektora **Kształt końcówki**.

3 Wpisz wartość w polu **Tolerancja**, aby określić tolerancję koloru na podstawie podobieństwa kolorów.

4 W obszarze sterowania kolorem w przyborniku dwukrotnie kliknij próbnik koloru **Pierwszy plan** i wybierz kolor.

5 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Można zaznaczyć kolor pierwszego planu na obrazku, klikając narzędzie **Pipeta** i klikając kolor w oknie obrazka. Wybrany kolor wyświetlany jest w próbniku **Kolor pierwszego planu**.

Można szybko wybrać kształt kwadratowego lub okrągłego pędzla, klikając przycisk **Okrągła końcówka** lub przycisk **Kwadratowa końcówka** na pasku właściwości.

Aby interakcyjnie dopasować przezroczystość, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.

Aby interakcyjnie dopasować wtapianie, naciśnij i przytrzymaj klawisze **Ctrl + Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka wtapiania.

Smużenie, rozmazywanie lub mieszanie kolorów

Kolor w obrazku można smużyć, rozmazywać i mieszać. Smużenie daje podobny efekt do przeciągania po mokrej farbie. Rozmazywanie daje taki efekt jak pocieranie palcem po rysunku wykonanym pastelami. Zastosowanie mieszania powoduje wygładzenie przejść między kolorami i zmiękczenie ostrych krawędzi. Można smużyć, rozmazywać lub mieszać kolory na całym obrazku lub na zdefiniowanym obszarze edytowalnym. Więcej informacji na temat definiowania obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Praca z maskami” na stronie 275.

Kształty otaczające gwiazdę zostały zmodyfikowane za pomocą narzędzia Smużenie.

Aby zastosować smużenie, rozmazywanie lub mieszanie kolorów na obrazku

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Efekt** .
2. Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości i wybierz jedną z następujących kategorii pędzli:
   - **Smużenie**
   - **Rozmazanie**
   - **Metamorfoza**
3. Z otwartego selektora **Pędzel** wybierz pędzel.
4. Wybierz końcówkę z selektora **Kształt końcówki** na pasku właściwości.
5. Wpisz wartość w polu **Rozmiar końcówki**, aby określić rozmiar końcówki.
6. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Można również

Zwiększyć efekt pędzla wzdłuż obszaru, unikając wielokrotnego klikania w danym obszarze	Kliknij przycisk **Składanie** na pasku **Atrybuty pociągnięć** wyświetlanym w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**. Opcja ta jest dostępna tylko dla niektórych narzędzi **Efekt** oraz dla narzędzia **Klonowanie**. Jeśli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia pędzla**.
Stosować efekt jednocześnie do obiektu i tła	Kliknij przycisk **Scalanie ze źródłem** na pasku **Atrybuty dotknięć** wyświetlanym w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**. Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy przycisk **składania** jest wyłączony.
Zmienić przezroczystość pociągnięcia pędzlem	Naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.

Można również

Zmienić wtapianie pociągnięcia pędzlem	Naciśnij i przytrzymaj klawisze **Ctrl + Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.

Można szybko wybrać kształt kwadratowego lub okrągłego pędzla, klikając przycisk **Okrągła końcówka** lub przycisk **Kwadratowa końcówka** na pasku właściwości.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Dopasowywanie kolorów i odcieni

Aby poprawić jakość obrazka, można poprawić jego kolory oraz tony (odcienie). Można skorygować przebarwienie, zrównoważyć nadmierną ciemność lub jasność albo zmodyfikować określone kolory.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Posługiwanie się Pracownią dopasowywania obrazka” (stronie 167)
- „Posługiwanie się poszczególnymi efektami i narzędziami do dopasowywania kolorów” (stronie 172)
- „Przedstawienie filtrów dopasowujących” (stronie 177)
- „Praca z kanałami kolorów” (stronie 181)

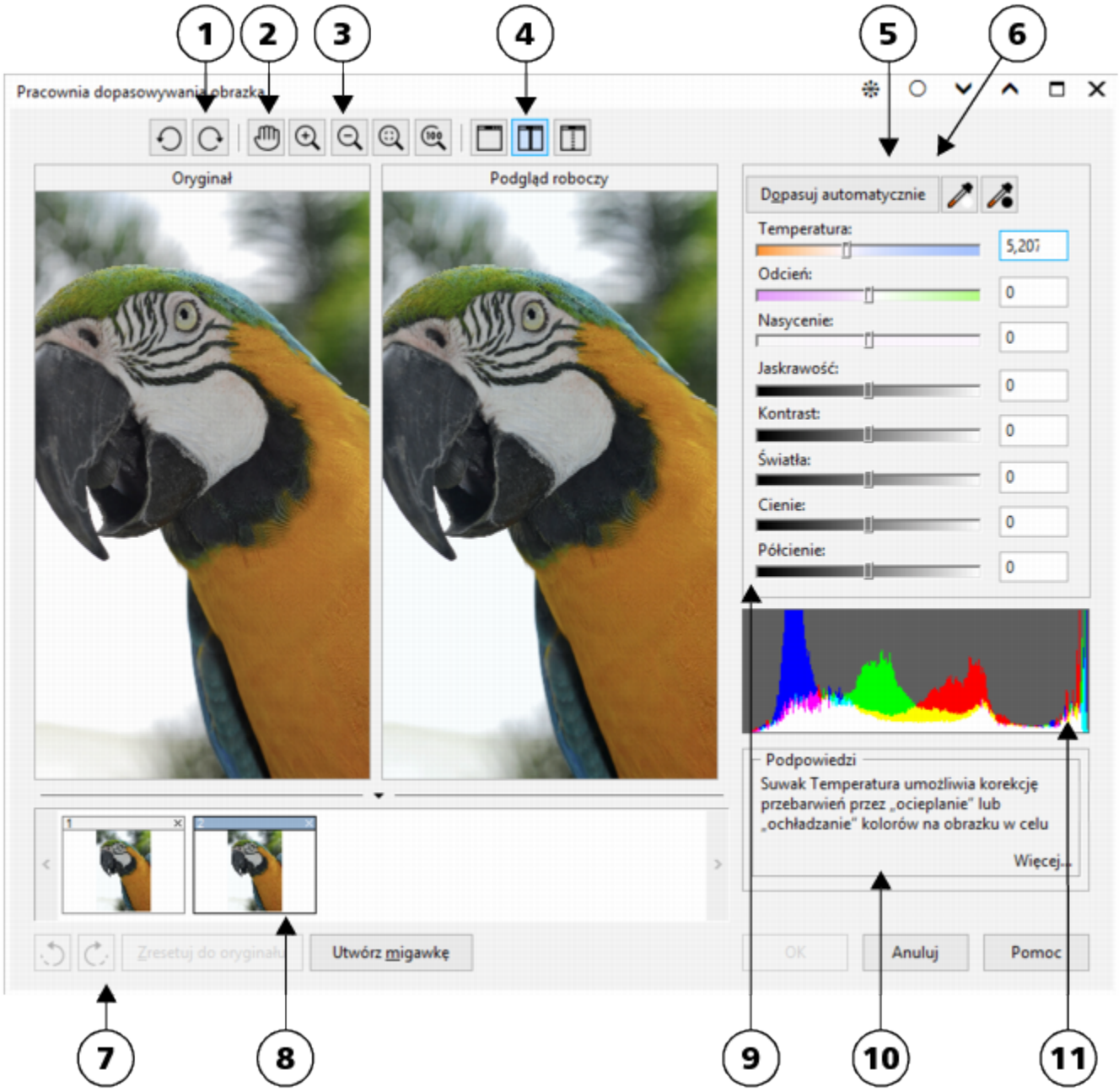
Posługiwanie się Pracownią dopasowywania obrazka

Pracownia dopasowywania obrazka pozwala na szybkie i łatwe poprawianie kolorów oraz tonów większości zdjęć.

Pracownia dopasowywania obrazka składa się ze zorganizowanych logicznie automatycznych i ręcznych elementów sterujących służących do poprawiania obrazka. Spośród elementów rozmieszczonych w pionie, począwszy od prawej górnej części okna, można użyć tych, które są potrzebne do poprawienia wad występujących w danym obrazku. Wysoce wskazane jest wykadrowanie lub wyretuszowanie obrazka jeszcze przed rozpoczęciem korekcji kolorów i tonów. Więcej informacji na temat kadrowania i retuszowania obrazków można znaleźć w sekcjach „Kadrowanie obrazków” na stronie 141 i „Retuszowanie” na stronie 153.

Podczas pracy w Pracowni dopasowywania obrazka można korzystać z następujących elementów:

- **Utwórz migawkę** — w dowolnej chwili umożliwia utrwalenie poprawionej wersji obrazka w formie „migawkowej”. Miniatury migawek są wyświetlane w oknie poniżej obrazka. Migawki ułatwiają porównywanie poprawionych wersji obrazka i wybór najlepszej z nich.
- **Cofnij**, **Ponów**, **Zresetuj do oryginału** — korekcja obrazka może się odbywać metodą prób i błędów, ważna jest zatem możliwość wycofywania i ponawiania korekcji. Polecenie **Zresetuj do oryginału** umożliwia wyczyszczenie wszystkich korekcji i rozpoczęcie operacji od nowa.



1. Narzędzia obrotu

2. Narzędzie Chwyt

3. Narzędzia powiększenia

4. Tryby podglądu

5. Wybieranie punktu bieli

6. Wybieranie punktu czerni

7. Cofnij, Ponów i Zresetuj

8. Migawki

9. Suwaki

10. Podpowiedź dla bieżącego narzędzia

11. Histogram

Korzystanie z automatycznych elementów sterujących

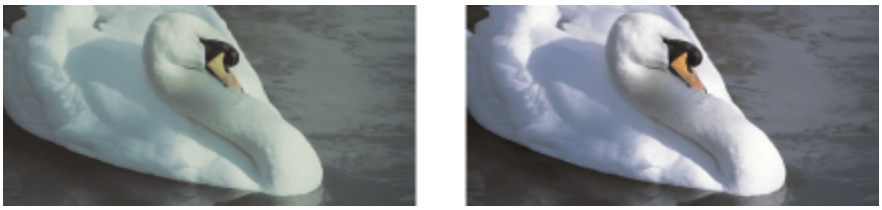
Na początek można użyć automatycznych elementów sterujących korekcji:

- **Dopasuj automatycznie** — automatycznie koryguje kontrast i kolory obrazka, wykrywając najjaśniejsze oraz najciemniejsze obszary i dopasowując do nich zakres tonalny w każdym z kanałów koloru. W niektórych wypadkach użycie tego elementu jest w zupełności wystarczające do poprawienia obrazka. W pozostałych wypadkach można cofnąć zmiany i posłużyć się elementami o większej precyzji.
- Narzędzie **Wybierz punkt bieli** — automatycznie dopasowuje kontrast obrazka do ustawionego punktu bieli. Używając narzędzia **Wybierz punkt bieli**, można na przykład rozjaśnić zbyt ciemny obrazek.
- Narzędzie **Wybierz punkt czerni** — automatycznie dopasowuje kontrast obrazka do ustawionego punktu czerni. Używając narzędzia **Wybierz punkt czerni**, można na przykład przyciemnić zbyt jasny obrazek.

Korzystanie z elementów sterujących korekcji kolorów

Po użyciu automatycznych elementów sterujących można skorygować przebarwienia obrazka. Przebarwienia zwykle wynikają z warunków oświetlenia, w jakich zdjęcie było robione; na ich powstawanie może mieć także wpływ procesor w cyfrowym aparacie fotograficznym lub skanerze.

- Suwak **Temperatura** — umożliwia korekcję przebarwień przez „ocieplenie” lub „schłodzenie” kolorów obrazka w celu skompensowania warunków oświetlenia, jakie istniały podczas robienia zdjęcia. Aby na przykład skorygować żółtą dominantę barwną spowodowaną słabym oświetleniem żarowym podczas robienia zdjęcia we wnętrzu, można zwiększyć wartość temperatury (w stopniach Kelvina), przesuwając suwak w kierunku niebieskiego końca. Niższe wartości odpowiadają słabemu oświetleniu, na przykład światłu świeczki lub żarówki; w takich warunkach powstaje przebarwienie pomarańczowe. Wyższe wartości odpowiadają intensywnemu oświetleniu, na przykład światłu słonecznemu; w takich warunkach powstaje przebarwienie niebieskie.
- Suwak **Odcień** — umożliwia korekcję przebarwień poprzez regulowanie na obrazku koloru zielonego lub purpurowego. Przesuwając suwak w prawo, można zwiększyć ilość koloru zielonego; przesuwając suwak w lewo, można zwiększyć ilość koloru purpurowego. Przesuwając suwak **Odcień** po użyciu suwaka **Temperatura**, można precyzyjnie dopasować kolory obrazka.
- Suwak **Nasycenie** — umożliwia regulowanie wyrazistości kolorów. Na przykład przesuwając suwak w prawo, można zwiększyć wyrazistość błękitnego nieba na obrazku. Przesuwając suwak w lewo, można zmniejszyć wyrazistość kolorów. Przesuwając suwak do lewego końca, tak aby z obrazka zostały usunięte wszystkie kolory, można uzyskać efekt zdjęcia czarno-białego.

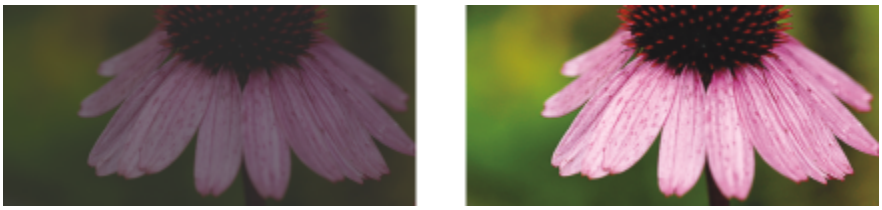


Korekcja przebarwienia zależy od rodzaju światła, które je spowodowało. Zdjęcie po lewej stronie zostało zrobione we wnętrzu przy oświetleniu żarowym. Po prawej widoczna jest jego poprawiona wersja.

Dopasowywanie jaskrawości i kontrastu na całym obrazku

Obrazek można rozjaśnić, przyciemnić lub poprawić jego kontrast, używając następujących elementów sterujących:

- Suwak **Jaskrawość** — umożliwia rozjaśnianie lub przyciemnianie całego obrazka. Za pomocą tego elementu można korygować skutki niewłaściwego naświetlenia spowodowane zbyt dużą ilością światła (prześwietlenie) lub zbyt małą ilością światła (niedoświetlenie) podczas robienia zdjęcia. Aby rozjaśnić lub przyciemnić określone obszary obrazka, można użyć suwaków **Światła**, **Cienie** i **Półcienie**. Regulacja za pomocą suwaka **Jaskrawość** przeprowadzana jest nieliniowo, nie wpływa więc na wartości punktu bieli i punktu czerni.
- Suwak **Kontrast** — zwiększa lub zmniejsza różnicę tonów między ciemnymi a jasnymi obszarami obrazka. Przesunięcie suwaka w prawo powoduje rozjaśnienie obszarów jasnych i przyciemnienie obszarów ciemnych. Na przykład, jeśli obrazek jest w przytłumionej, szarej tonacji, to jego szczegóły można wyostrzyć, zwiększając kontrast.



Poprawiając jaskrawość i kontrast obrazka, można wydobyć z niego więcej szczegółów.

Dopasowywanie świateł, cieni i półcieni

Można rozjaśniać lub przyciemniać określone obszary obrazka. W wielu wypadkach położenie lub intensywność źródła światła w chwili robienia zdjęcia sprawia, że niektóre obszary wychodzą zbyt ciemne, a inne zbyt jasne.

- Suwak **Światła** — umożliwia zmianę jaskrawości w najjaśniejszych obszarach obrazka. Na przykład, jeśli zdjęcie zostało zrobione z lampą błyskową, co spowodowało przejaskrawienie obiektów na pierwszym planie, można przesunąć suwak **Światła** w lewo, aby przyciemnić przejaskrawione obszary obrazka. Za pomocą suwaka **Światła**, w połączeniu z suwakami **Cienie** i **Półcienie**, można zrównoważyć oświetlenie.
- Suwak **Cienie** — umożliwia zmianę jaskrawości w najciemniejszych obszarach obrazka. Na przykład jasne światło za obiektem (podświetlenie) w czasie robienia zdjęcia może spowodować, że obiekt ten wyjdzie na zdjęciu zaciemniony. Takie zdjęcie można poprawić, przesuwając suwak **Cienie** w prawo, aby rozjaśnić ciemne obszary i wydobyć więcej szczegółów. Za pomocą suwaka **Cienie**, w połączeniu z suwakami **Światła** i **Półcienie**, można zrównoważyć oświetlenie.
- Suwak **Półcienie** — umożliwia zmianę jaskrawości obszarów w środkowym zakresie tonów obrazka. Po dopasowaniu świateł i cieni można precyzyjnie dopasować obrazek za pomocą suwaka **Półcienie**.

Za pomocą suwaków Światła i Cienie można rozjaśniać lub przyciemniać określone obszary obrazka.

Korzystanie z histogramu

Histogram umożliwia zapoznanie się z zakresem tonalnym obrazka w celu dokonania oceny i dopasowania kolorów oraz tonów. Więcej informacji na temat histogramu można znaleźć w sekcji „Korzystanie z histogramów” na stronie 174.

Wyświetlanie obrazków w Pracowni dopasowywania obrazka

Narzędzia w Pracowni dopasowywania obrazka umożliwiają wyświetlanie obrazków na różne sposoby, co pozwala na dokonanie oceny dopasowania kolorów i tonów. Na przykład można obracać obrazki, chwytać je i przemieszczać w oknie, powiększać lub pomniejszać oraz wybierać sposób wyświetlania poprawionych obrazków w oknie podglądu.

Używanie innych filtrów dopasowujących

Chociaż Pracownia dopasowywania obrazka umożliwia poprawianie kolorów i tonów w sposób wystarczający w wypadku większości obrazków, jednak czasami potrzebne są specjalistyczne filtry dopasowujące. Dzięki efektywnym filtrom dopasowującym w programie Corel PHOTO-PAINT można przeprowadzać precyzyjne korekty obrazków. Na przykład, można korygować obrazki, używając histogramu lub krzywej tonalnej. Więcej informacji na temat filtrów dopasowujących można znaleźć w sekcji „Posługiwanie się poszczególnymi efektami i narzędziami do dopasowywania kolorów” na stronie 172.

Aby użyć Pracowni dopasowywania obrazka

1. Kliknij kolejno **Dopasowanie** ▸ **Pracownia dopasowywania obrazka**.
2. Kliknij przycisk **Dopasuj automatycznie**.

Przycisk **Dopasuj automatycznie** powoduje automatyczne skorygowanie kolorów i kontrastu przez ustawienie punktu bieli i punktu czerni obrazka.

Aby precyzyjniej określić punkt bieli i punkt czerni, kliknij narzędzie **Wybierz punkt bieli** i kliknij najjaśniejszy obszar obrazka.

Następnie kliknij narzędzie **Wybierz punkt czerni** i kliknij najciemniejszy obszar obrazka.

3 Wykonaj co najmniej jedno zadanie z poniższej tabeli.

Aby	**Wykonaj następujące czynności**
Poprawić kolory na obrazku	Ustaw suwak **Temperatura** tak, aby ocieplić lub schłodzić kolory, a następnie precyzyjnie dopasuj korekcję kolorów, używając suwaka **Odcień**.
Zwiększyć lub zmniejszyć wyrazistość kolorów	Przesuń suwak **Nasycenie** w prawo, aby zwiększyć stopień koloru na obrazku; przesuń suwak w lewo, aby zmniejszyć stopień koloru na obrazku.
Rozjaśnić lub przyciemnić obrazek	Przesuń suwak **Jaskrawość** w prawo, aby rozjaśnić obrazek; przesuń suwak w lewo, aby przyciemnić obrazek.
Poprawić ostrość obrazka, dopasowując ton	Przesuń suwak **Kontrast** w prawo, aby rozjaśnić obszary jasne i przyciemnić obszary ciemne.
Rozjaśnić lub przyciemnić określone obszary	Ustaw suwak **Światła** tak, aby odpowiednio rozjaśnić lub przyciemnić najjaśniejsze obszary obrazka. Następnie ustaw suwak **Cienie** tak, aby odpowiednio rozjaśnić lub przyciemnić najciemniejsze obszary obrazka. Na koniec ustaw suwak **Półcienie** tak, aby precyzyjnie dopasować obszary w środkowym zakresie tonów obrazka.

Pracownia dopasowywania obrazka nie jest dostępna dla obrazków CMYK. W wypadku obrazków CMYK można użyć filtra **Dopasuj automatycznie** i innych filtrów dopasowujących z menu **Dopasowanie**.

Można przechwycić bieżącą wersję obrazka, klikając przycisk **Utwórz migawkę**. Miniatury migawek są wyświetlane w oknie poniżej obrazka. Poszczególne migawki są numerowane kolejno; można je usuwać, klikając przycisk znajdujący się w prawym górnym rogu paska tytułu takiego obrazka.

Dokonane korekcje można cofać lub ponawiać, klikając przycisk **Cofnij** lub **Ponów**. Aby cofnąć wszystkie poprawki, kliknij przycisk **Zresetuj do oryginału**.

Aby wyświetlić obrazki w Pracowni dopasowywania obrazka

1 Kliknij kolejno **Dopasowanie** ▸ **Pracownia dopasowywania obrazka**.

2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Obrócić obrazek	Kliknij przycisk **Obróć w lewo** lub przycisk **Obróć w prawo** .
Przemieścić do innego obszaru obrazka	Za pomocą narzędzia **Chwyt** przeciągnij obrazek do obszaru, który chcesz wyświetlić.
Powiększyć lub pomniejszyć	Używając narzędzia **Powiększ** lub narzędzia **Pomniejsz** , kliknij w oknie podglądu.
Dopasować rozmiar obrazka do okna podglądu	Kliknij przycisk **Dopasuj powiększenie** .
Wyświetlić obrazek w jego rzeczywistym rozmiarze	Kliknij przycisk **100%** .
Wyświetlić poprawiony obrazek w pojedynczym oknie podglądu	Kliknij przycisk **Pełny podgląd** .
Wyświetlić poprawiony obrazek w jednym oknie, a obrazek oryginalny w innym oknie	Kliknij przycisk **Pełny podgląd „przed” i „po”** .
Wyświetlić obrazek w jednym oknie z linią dzielącą wersje oryginalną i poprawioną	Kliknij przycisk **Dzielony podgląd „przed” i „po”** . Przesuń wskaźnik na dzielącą linię przerywaną i przeciągając ją, przesuń linię w inny obszar obrazka.

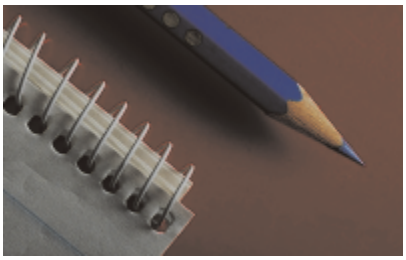
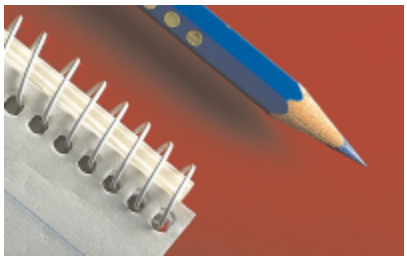
Posługiwanie się poszczególnymi efektami i narzędziami do dopasowywania kolorów

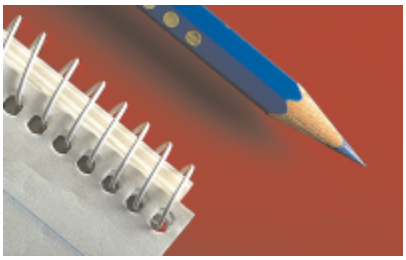
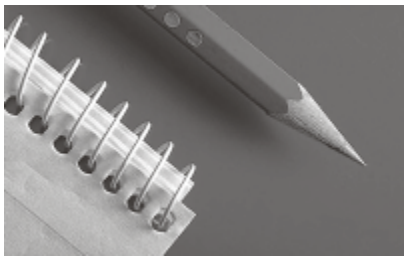
W programie Corel PHOTO-PAINT dostępne są filtry (efekty dopasowujące) i narzędzia służące do dopasowywania kolorów i tonów obrazków. Podczas dopasowywania kolorów i tonów dopasowywane są elementy, takie jak barwa, nasycenie, jaskrawość, kontrast lub intensywność. W przypadku dopasowywania kolorów i tonów na całym obrazku bezpośrednio do obrazka można zastosować filtr dopasowujący lub soczewkę, która jest obecna na oddzielnej warstwie obiektu i którą można edytować bez zmian w obrazku oryginalnym. Informacje na temat soczewek można znaleźć w sekcji „Praca z soczewkami” na stronie 185.

Przed zastosowaniem filtru dopasowującego możliwe jest dopasowanie części obrazka poprzez edycję rozmiaru i kształtu soczewek lub utworzenie obszarów edytowalnych. Więcej informacji na temat obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Praca z maskami” na stronie 275.

Zanim skorzystasz z poszczególnych filtrów, spróbuj użyć Pracowni dopasowywania obrazka. Informacje na temat Pracowni dopasowywania obrazka można znaleźć w sekcji „Posługiwanie się Pracownią dopasowywania obrazka” na stronie 167.

W poniższej tabeli przedstawiono filtry, które można stosować w celu dopasowania obrazków.

Aby dopasować	Zastosuj poniższe filtry
 Naświetlenie, cienie, półcienie i światła	 Dopasuj automatycznie, Krzywa tonalna, Gamma, Balans próbka/ wynik, Automatyczny balans tonów, Równoważenie histogramu
Wszystkie kolory	Barwa koloru, Balans kolorów, Mikser kanałów
Określone kolory	Selektywna zmiana kolorów, Zamień kolory
Blade obrazki o słabym kontraście	Odcień koloru, Jaskrawość-Kontrast-Intensywność, Poprawa kontrastu, Równoważenie lokalne

Aby dopasować	Zastosuj poniższe filtry
	
Nasycenie	Barwa-Nasycenie-Jasność, Zmniejsz nasycenie do zera

Wybieranie filtrów kolorów i tonów

Niektóre filtry automatycznie poprawiają obrazek, natomiast inne umożliwiają sterowanie procesem dopasowania na różnych poziomach. Przykładowo filtr **Dopasuj automatyczne** powoduje automatyczne dopasowanie zakresu tonalnego we wszystkich kanałach kolorów, natomiast filtr **Krzywa tonalna** umożliwia użytkownikowi wyznaczenie i dopasowanie tonu i koloru za pomocą oddzielnych kanałów kolorów. Filtry bardziej zaawansowane, takie jak **Krzywa tonalna** i **Poprawa kontrastu**, są precyzyjne i stosując je można skorygować wiele różnych problemów, ale wymaga to praktyki.

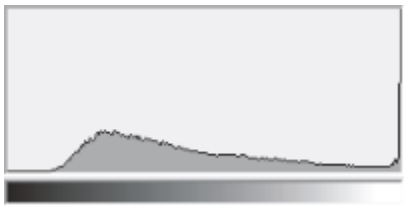
Korzystanie z histogramów

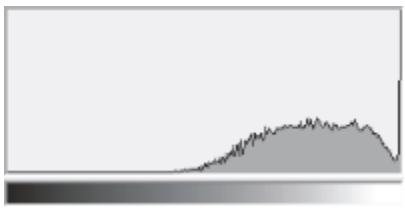
Aby ocenić i dopasować kolory oraz tony obrazka za pomocą histogramu, można wyświetlić jego zakres tonalny. Na przykład histogram pomaga w wykrywaniu ukrytych szczegółów na zdjęciu zbyt ciemnym z powodu niedoświetlenia (czyli zdjęciu zrobionym przy niedostatecznym świetle).

Histogram to poziomy wykres słupkowy, obrazujący wartości jaskrawości pikseli obrazka na skali od 0 (ciemne) do 255 (jasne). Lewa część histogramu odpowiada cieniom obrazka, część środkowa — półtonom, a strona prawa — światłom. Wysokość poszczególnych słupków wskazuje liczbę pikseli o danej jaskrawości. Przykładowo, duża liczba ciemnych pikseli (lewa strona histogramu) wskazuje, że w ciemnych obszarach obrazu znajdują się szczegóły.

Histogram dostępny jest dla następujących filtrów:

- Poprawa kontrastu
- Równoważenie histogramu
- Balans próbka/wynik
- Krzywa tonalna





Każde z powyższych zdjęć ma inne naświetlenie: średnie (u góry), zbyt duże (na środku), zbyt małe (u dołu). Histogramy każdego zdjęcia (po prawej) pokazują ilościowy rozkład pikseli, od ciemnych do jasnych. Na zdjęciu o średnim naświetleniu piksele są rozłożone bardziej równomiernie w zakresie tonalnym.

Dopasowywanie kolorów i tonów za pomocą efektów pędzla

Jaskrawość, kontrast, barwę i nasycenie w części obrazka można dopasować przez zastosowanie efektów pędzla. Na przykład w celu rozjaśnienia jednego obiektu na zdjęciu można użyć narzędzia **Jaskrawość**, aby rozjaśnić dany fragment bez oddziaływania na otaczający go obszar.

Można wykorzystać gotowe pędzle lub utworzyć pędzel niestandardowy. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Tworzenie pędzli niestandardowych” na stronie 332.

Aby dopasować kolory i tony obrazka

1. Kliknij **Dopasowanie** i kliknij filtr dopasowujący.
2. Określ odpowiednie ustawienia w oknie dialogowym.

Opis filtrów dopasowujących można znaleźć w sekcji „Przedstawienie filtrów dopasowujących” na stronie 177.

Obrazek poddany dopasowaniu można porównać z oryginalnym, klikając w oknie dialogowym filtru przycisk **podwójnego podglądu** .

Dopasowanie kolorów i tonów w obszarze edytowalnym jest możliwe poprzez zdefiniowanie takich obszarów przed kliknięciem filtru dopasowującego.

Aby interakcyjnie dopasować ton obrazka za pomocą histogramu

1. Kliknij kolejno **Dopasowanie** ▸ **Poprawa kontrastu**.
2. Przesuń strzałki **Obcinanie wartości wejściowych** , aby dopasować cienie i światła.
   Strzałka lewa pozwala zaciemniać obszary cieni. Przeciągnij strzałkę do miejsca, w którym histogram zaczyna wzrastać.
   Strzałka z prawej strony pozwala rozjaśniać obszary świateł. Przeciągnij strzałkę do miejsca, w którym histogram przestaje wzrastać.
3. Przesuń suwak **Gamma**, aby dopasować półtony.
4. Przesuwając strzałki **Kompresja zakresu wyjściowego** , precyzyjnie wyreguluj kontrast.
   Aby rozjaśnić ciemne obszary, przesuń lewą strzałkę w prawo.
   Aby przyciemnić jasne obszary, przesuń prawą strzałkę w lewo.

Można również

Dopasować kolor obrazka	Przed dopasowaniem tonu wybierz kanał kolorów z listy **Kanał**.

Można również

Dokonać automatycznej redystrybucji pikseli w danym zakresie tonalnym	Zaznacz pole wyboru **Dopasuj automatycznie**.
Ustawić wartości wejścia i wyjścia przez zaznaczenie pikseli na obrazku	Włącz opcję **Ustaw wartości wejściowe** lub **Ustaw wartości wyjściowe** w obszarze **Próbkowanie pipetą**. Kliknij przycisk **pipety cienia**, aby próbkować obszary cienia lub kliknij przycisk **pipety światła**, aby próbkować obszary światła.

W histogramie dopasowane wartości wyświetlane są jako czarny kontur, natomiast oryginalne jako szare cieniowanie.

Obrazek poddany dopasowaniu można porównać z oryginalnym, klikając w oknie dialogowym filtru przycisk **podwójnego podglądu**.

Aby dopasować kolory i tony obrazka za pomocą efektów pędzla

1. Zaznacz obiekt lub obrazek tła.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Efekt**.
3. Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości i wybierz jedną z następujących kategorii pędzli:
   - **Jaskrawość** — umożliwia rozjaśnienie lub przyciemnienie obrazka.
   - **Kontrast** — umożliwia zwiększenie lub zmniejszenie kontrastu.
   - **Barwa** — umożliwia przesunięcie wszystkich barw na kole kolorów o liczbę stopni określoną w polu **Wielkość**.
   - **Zamiana barw** — umożliwia zachowanie jaskrawości i nasycenia oryginalnych kolorów przy jednoczesnym zastąpieniu wszystkich barw bieżącym kolorem farby.
   - **Gąbka** — umożliwia zwiększenie lub zmniejszenie nasycenia kolorów.
   - **Odcień** — powoduje zabarwienie obrazka bieżącym kolorem farby.
   - **Rozjaśnianie/Przyciemnianie** — umożliwia rozjaśnienie (prześwietlenie) lub przyciemnienie (niedoświetlenie) obrazka. Z listy **Typ pędzla** można wybrać wzorzec pędzla Rozjaśniania lub Przyciemniania.
4. Wybierz wzorzec pędzla z selektora **Pędzel**.
   Aby dostosować ustawienia pędzla, należy na pasku właściwości określić żądane ustawienia.
5. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Można również

Zwiększyć efekt narzędzia typu pędzel bez wielokrotnego klikania	W oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** kliknij przycisk **Składanie** na pasku **Atrybuty pociągnięć**. Ta opcja jest dostępna tylko dla niektórych narzędzi **Efekt**. Jeśli okno

Można również	
	dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia pędzla**.
Stosować efekt jednocześnie do obiektu i tła	W oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** kliknij przycisk **Scalanie ze źródłem** na pasku **Atrybuty dotknięć**. Opcja ta dostępna jest tylko wtedy, gdy przycisk **Składanie** jest wyłączony.

Przedstawienie filtrów dopasowujących

W programie Corel PHOTO-PAINT dostępnych jest wiele filtrów służących do dopasowywania kolorów i tonów obrazków. Niektóre z tych filtrów udostępniają elementy sterujące, które można znaleźć również w Pracowni dopasowywania obrazka. Jednak większość filtrów to zaawansowane narzędzia zapewniające większy wpływ na proces korekcji obrazka lub umożliwiające zmianę kolorów dla uzyskania szczególnych efektów. Wiele z tych filtrów to jednocześnie typy wzorców soczewek. Więcej informacji na temat używania soczewek można znaleźć w sekcji „Praca z soczewkami” na stronie 185.

Dopasuj automatycznie

Filtr **Dopasuj automatycznie** umożliwia równoważenie cieni, półcieni i świateł przez automatyczną zmianę rozkładu wyróżniających się wartości pikseli w całym zakresie tonalnym. Dopasowanie jest przeprowadzane na każdym kanale koloru obrazka, powodując zmiany w kolorach i tonach obrazka.

Poprawa kontrastu

Filtr **Poprawa kontrastu** umożliwia dopasowanie tonu, koloru i kontrastu obrazka, zachowując jednocześnie szczegóły w obszarach cieni i świateł, które ulegają utracie podczas dopasowywania jaskrawości, kontrastu i intensywności obrazka. Za pomocą interakcyjnego histogramu można rozszerzyć lub ograniczyć wartości jaskrawości, tak aby mieściły się w granicach dopuszczalnych przy drukowaniu. Histogram można również dopasować za pomocą próbki wartości z obrazka.

Równoważenie lokalne

Filtr **Równoważenie lokalne** umożliwia zwiększenie kontrastu w pobliżu krawędzi i wydobycie szczegółów zarówno w obszarach jasnych, jak i ciemnych. Aby uzyskać efekt stylizowania, filtr wykorzystuje sąsiednie piksele.

Równoważenie histogramu

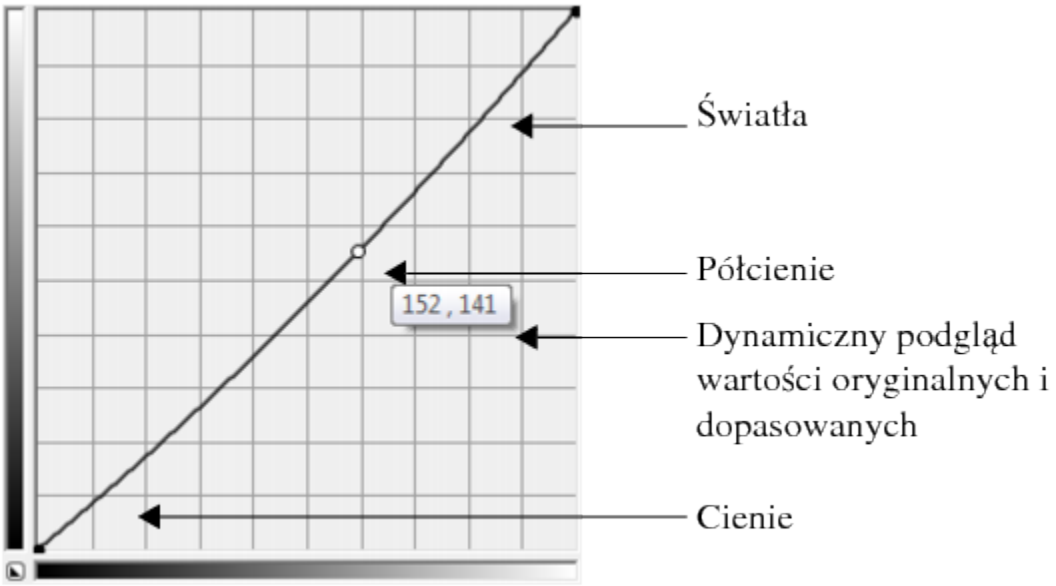
Filtr **Równoważenie histogramu** umożliwia wyświetlenie zakresu tonalnego obrazka i zmianę rozkładu zrównoważenia cieni, półcieni i świateł w kanale pełnokolorowym lub w wybranym kanale kolorów, w zależności od wzorca modelu histogramu.

Balans próbka/wynik

Filtr **Balans próbka/wynik** umożliwia przesunięcie zakresu tonalnego obrazka poprzez próbkowanie określonych obszarów obrazka. Próbki można pobrać z obszarów cienia, półcienia oraz podświetlenia i ustawić zakres tonalny przez wybranie koloru z modelu kolorów. Przykładowo, aby zwiększyć zakres tonalny, można pobrać próbkę z obszaru cienia i ustawić kolor odniesienia jako czarny, a następnie pobrać próbkę z obszaru światła i ustawić kolor odniesienia jako biały. Można również dokonać przesunięcia w zakresie tonalnym określonego kanału kolorów. Zakres tonalny wyświetlany jest jako histogram.

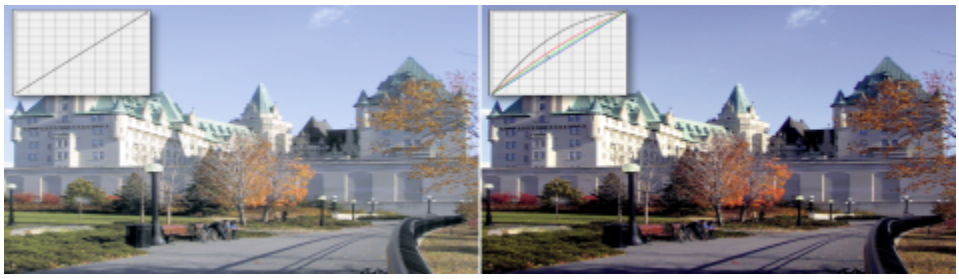
Krzywa tonalna

Filtr **Krzywa tonalna** umożliwia korekcję kolorów i tonów poprzez dopasowanie wybranych kanałów kolorów lub kanału pełnokolorowego (czyli połączonych wszystkich kanałów). Wartości poszczególnych pikseli są rozmieszczane na wykresie krzywej tonalnej i obrazują stopień zrównoważenia cieni (dolna część wykresu), półcieni (środek wykresu) i świateł (górną część wykresu). Oś x wykresu reprezentuje wartości tonalne oryginalnego obrazka, natomiast oś y wykresu reprezentuje wartości tonalne obrazka po dopasowaniach.



Krzywa tonalna obrazuje zrównoważenie cieni, półcieni i świateł obrazka. Podczas przeciągania krzywej tonalnej oryginalne (x) i dopasowane (y) wartości pikseli są wyświetlane obok siebie. W tym przykładzie przedstawione jest niewielkie dopasowanie zakresu tonalnego: wartość pikseli wynosząca 152 została zastąpiona wartością 141.

Kłopotliwe obszary można skorygować, dodając do krzywej tonalnej węzły i przeciągając krzywą. W celu dopasowania konkretnych obszarów obrazka można użyć narzędzia **Pipeta** i zaznaczyć je w oknie obrazka. Następnie, w celu osiągnięcia żądanego efektu, można przeciągnąć węzły wyświetlone na krzywej tonalnej.



Obrazek oryginalny (po lewej); obrazek po dopasowaniu zakresu tonalnego (po prawej).

Histogram umożliwia zapoznanie się z dopasowanym zakresem tonalnym i ocenę wyników. Więcej informacji na temat histogramów można znaleźć w sekcji „Korzystanie z histogramów” na stronie 174.

Aby dokonać precyzyjnych regulacji, można wybrać styl krzywej z listy **Styl**. Można na przykład zmodyfikować krzywą za pomocą linii odręcznych lub segmentów linii prostej.

Kolory i tony obrazka można dopasować przez zastosowanie wzorca. Aby sięgnąć do wzorca, kliknij przycisk **Otwórz** na prawo od pola **Wzorce**. Ustawienia tonalne można zapisać jako wzorce, aby wykorzystać je w innych obrazkach.

Dodatkowo można wyrównać zakres tonalny obrazka, klikając przycisk **Automatyczny balans tonów**. Aby określić piksele skrajne (piksele obcinane) na każdym końcu zakresu tonalnego, można kliknąć przycisk **Ustawienia** i wpisać wartości w oknie dialogowym **Automatyczne dopasowanie zakresu**.

Automatyczny balans tonów

Filtr **Automatyczny balans tonów** umożliwia równoważenie cieni, półcieni i świateł przez automatyczną zmianę rozkładu wartości pikseli w całym zakresie tonalnym.

Jaskrawość-Kontrast-Intensywność

Filtr **Jaskrawość-Kontrast-Intensywność** umożliwia zmianę jaskrawości, kontrastu i intensywności obrazka. Wartości pikseli mogą być przesuwane w górę lub w dół zakresu tonalnego. Dopasowanie jaskrawości powoduje jednakowe rozjaśnienie lub przyciemnienie wszystkich kolorów. Zwykle zmianie kontrastu towarzyszy dopasowanie intensywności, gdyż zwiększenie kontrastu może spowodować zanik szczegółów w cieniach i obszarach rozjaśnionych, a zwiększenie intensywności może te szczegóły odtworzyć.

Gamma

Filtr **Gamma** umożliwia wydobycie szczegółów na mało kontrastowych obrazkach w sposób nie powodujący znaczącej zmiany w cieniach i światłach. W wypadku tego filtru korekcja tonalna obrazka oparta jest na różnym postrzeganiu tonów w zależności do otaczającego obszaru. Na przykład jeżeli jedno koło wypełnione 10-procentową szarością zostanie umieszczone na czarnym tle, a drugie identyczne na białym tle, to koło w otoczeniu czerni będzie wyglądało na jaśniejsze, mimo że wartości jaskrawości w obu wypadkach będą identyczne. Filtr **Gamma** wpływa na wszystkie wartości kolorów w obrazku, jednak jego funkcja jest oparta na krzywej, dlatego największe zmiany zachodzą w zakresie półcieni.

Zmniejsz nasycenie do zera

Filtr **Zmniejsz nasycenie do zera** tworzy obrazek w skali szarości, przy czym nie zmienia trybu kolorów. Filtr **Zmniejsz nasycenie do zera** można na przykład zastosować do zdjęcia kolorowego w celu uzyskania efektu zdjęcia czarno-białego. Spowoduje to automatyczne zmniejszenie nasycenia każdego koloru do zera, usunięcie składowej barwy i zamianę każdego koloru na jego odpowiednik w skali szarości.

Skala szarości

Filtr Skala szarości umożliwia stworzenie czarno-białego obrazka bez zmieniania trybu kolorów. Ponadto umożliwia regulowanie poszczególnych kolorów pod kątem przekształcenia, w rezultacie czego zostaje zmodyfikowana intensywność tonów szarości obrazka podczas jego przekształcania. Dodatkowo można podbarwić obrazek, modyfikując barwę i nasycenie. Na przykład obrazkowi można nadać podbarwienie, aby osiągnąć efekt sepii.

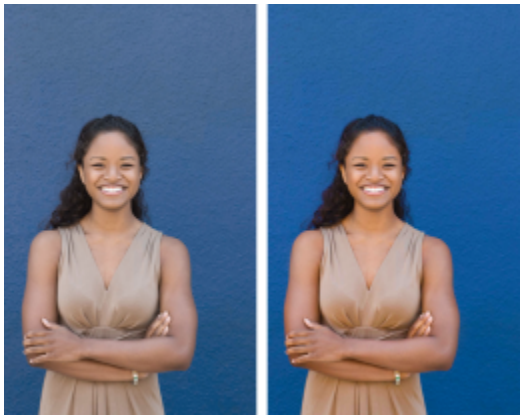
Zdjęcie przed zastosowaniem (po lewej) i po zastosowaniu (po prawej) filtru Skala szarości.

Barwa-Nasycenie-Jasność

Filtr **Barwa-Nasycenie-Jasność** umożliwia zmianę wartości barwy, nasycenia i jasności obrazka lub kanału. Barwa reprezentuje kolor, nasycenie reprezentuje głębię lub intensywność koloru, a jasność reprezentuje ogólny procentowy udział bieli w kolorach obrazka. Na pasku kolorów wyświetlone są przesunięcia barw.

Żywość

Filtr Żywość umożliwia zwiększanie nasycenia obrazka RGB bez obcinania, czyli progowania różnych kolorów obrazka na jednakowym maksimum. Obcinanie występuje wtedy, gdy obszar obrazka jest zbyt jaskrawy i szczegóły kolorów na tym obszarze zostają utracone, co może się zdarzyć, gdy nasycenie obrazka zostanie nierozważnie zwiększone. Filtr Żywość proporcjonalnie reguluje nasycenie, zwiększając bardziej nasycenie mniej nasyconych kolorów niż kolorów nasyconych. Filtr ten przydaje się do regulowania nasycenia zdjęć przedstawiających postać na tle bogatym w szczegóły. Na przykład umożliwia duże zwiększenie nasycenia szczegółów tła bez szkody dla kolorytu skóry postaci na zdjęciu.



Zdjęcie przed zastosowaniem (po lewej) i po zastosowaniu (po prawej) filtru Żywość.

Selektywna zmiana kolorów

Filtr **Selektywna zmiana kolorów** umożliwia modyfikowanie koloru poprzez zmianę procentowego udziału składowych kolorów rozbarwianych (wartości CMYK) w spektrum kolorów (czerwonych, żółtych, zielonych, niebieskozielonych, niebieskich i purpurowych). Filtr ten umożliwia także dodanie koloru rozbarwianego do składowej tonalnej obrazka w skali szarości. Selektywne zmiany kolorów zwiększają i zmniejszają procentowy udział kolorów niebieskozielonego, purpurowego, żółtego i czarnego, które składają się na każdy z kolorów podstawowych w spektrum kolorów. Na przykład zmniejszenie procentowego udziału purpury w spektrum odcieni koloru czerwonego spowoduje przesunięcie kolorów w kierunku żółtego. Analogicznie, zwiększenie udziału procentowego purpury w spektrum

odcieni czerwonych spowoduje przesunięcie kolorów w kierunku purpury i ogólne zwiększenie udziału czerwieni. Zakres możliwych modyfikacji kolorów jest uzależniony od wybranej metody dopasowania procentowego.

Mikser kanałów

Aby zrównoważyć kolory w obrazku można mieszać kanały kolorów. Przykładowo, jeżeli obrazek zawiera zbyt dużo czerwonego, aby polepszyć jego jakość można w trybie RGB dopasować kanał czerwony. Więcej informacji na temat mieszania kanałów można znaleźć w sekcji „Praca z kanałami kolorów” na stronie 181.

Zamień kolory

Filtr **Zamień kolory** umożliwia zastąpienie jednego koloru obrazka innym. W celu zdefiniowania koloru, który zostanie zastąpiony, tworzy się maskę koloru. W zależności od ustawionego zakresu, można zastępować jeden kolor lub przesuwać między zakresami poszczególnych kolorów cały obrazek. Dla nowego koloru można ustawić barwę, nasycenie i jasność.

Balans kolorów

Filtr **Balans kolorów** umożliwia dopasowanie balansu kolorów obrazka poprzez przesuwanie kolorów w ramach dopełniających się par wartości kolorów podstawowych RGB i dodatkowych CMY. Ta metoda jest użyteczna podczas poprawiania przebarwień. Aby ograniczyć na przykład ilość czerwieni na fotografii, można przesunąć wartości kolorów od czerwonego do niebieskozielonego. Można też modyfikować wartości barwy w celu zmiany kolorów używanych w obrazku.

Barwa koloru

Filtr **Barwa koloru** umożliwia zmienianie barwy obrazka poprzez klikanie miniatur próbek. Przykładowo, żółte przebarwienia można usunąć z obrazka klikając próbkę barwy niebieskiej. Efekt nasycenia odpowiednio wzrasta po każdym kliknięciu. Miniatury próbek umożliwiają również podgląd dopasowania barwy koloru.

Odcień koloru

Filtr **Odcień koloru** umożliwia zmianę jaskrawości, nasycenia i kontrastu kolorów poprzez klikanie miniatur próbek. Efekt nasycenia odpowiednio wzrasta po każdym kliknięciu. Miniatury próbek umożliwiają również podgląd dopasowania odcienia koloru.

Praca z kanałami kolorów

Kolory i tony obrazka można dopasowywać, wprowadzając zmiany bezpośrednio w kanałach kolorów obrazka. Liczba kanałów kolorów zależy od liczby elementów trybu kolorów skojarzonego z obrazkiem. Na przykład obrazki w trybie czarno-białym, skali szarości, duotone i z paletą mają tylko jeden kanał kolorów, obrazki w trybie RGB i Lab mają trzy kanały, a obrazki w trybie CMYK mają cztery kanały kolorów. Więcej informacji na temat tych modeli kolorów można znaleźć w sekcji „Opis modeli kolorów” na stronie 199. Można użyć dodatkowych kanałów, aby zachować na obrazku kolory dodatkowe. Więcej informacji na temat kanałów kolorów dodatkowych można znaleźć w sekcji „Korzystanie z kanałów kolorów dodatkowych” na stronie 219.

Wyświetlanie, mieszanie i edytowanie kanałów kolorów

Kanały kolorów odpowiadają kolorowym elementom obrazka, ale domyślnie w oknie obrazka wyświetlane są jako obrazki w skali szarości. Można jednak wyświetlić je również w odpowiadających im odcieniach, wówczas kanał czerwony jest przedstawiany w odcieniach czerwieni, kanał niebieski w odcieniach niebieskiego itd.

Aby zrównoważyć kolory w obrazku można mieszać kanały kolorów. Przykładowo, jeżeli obrazek zawiera zbyt dużo czerwonego, aby polepszyć jego jakość można w trybie RGB dopasować kanał czerwony.

Kanały kolorów można edytować w ten sam sposób, w jaki edytuje się inne obrazki w skali szarości. Można np. zaznaczać obszary, malować, stosować wypełnienia, efekty specjalne i filtry oraz wycinać i wklejać obiekty.

Rozdzielanie i łączenie obrazków z zastosowaniem kanałów kolorów

Obrazek można podzielić na szereg plików zawierających 8-bitowe obrazki w skali szarości — jeden dla każdego kanału kolorów w danym trybie kolorów. Rozdzielenie obrazka na pliki oddzielnych kanałów umożliwia edycję jednego z nich bez wpływu na pozostałe. Dla dokonania edycji, przed przekształceniem obrazka w inny tryb lub skojarzeniem kanałów z różnych trybów, należy zapisać informacje o kanale. Na przykład jeśli okazało się, że kolory obrazka RGB są zbyt mocno nasycone, można obniżyć nasycenie, rozdzielając ten obrazek na kanały trybu HSB i zmniejszyć kanał nasycenia (S). Po zakończeniu edycji można je ponownie połączyć w jeden obrazek. Połączenie obrazków nastąpi automatycznie z zastosowaniem równych wartości kolorów.

Obrazek można rozdzielić na następujące kanały kolorów:

Tryb rozdzielenia	Tworzone kanały kolorów
RGB	Czerwony (R), zielony (G), niebieski (B)
CMYK	Niebieskozielony (C), purpurowy (M), żółty (Y) i czarny (K)
HSB	Barwa (H), nasycenie (S) i jaskrawość (B)
HLS	Barwa (H), jasność (L) i nasycenie (S)
YIQ	Luminancja (Y) i dwie wartości chromatyczności (I, Q)
Lab	Luminancja (L), proporcja koloru zielonego do purpurowego (a) i koloru niebieskiego do żółtego (b)

Scalanie kanałów lub obrazków z zastosowaniem obliczeń

Możliwe jest modyfikowanie istniejącego obrazka lub tworzenie nowego obrazka pełnokolorowego przez scalenie danych o kanałach z jednego obrazka z danymi o kanałach z innego. Obliczenia trybu scalania są wykonywane na pikselach i stosowane do określonego kanału, otwartego obrazka lub nowego pliku. Obliczenia można wykorzystać do korekcji obrazków poprzez scalenie kanałów jednego obrazka lub poprzez scalenie dwóch obrazków utworzonych przez rozdzielenie jednego obrazka. Poprzez scalenie różnych obrazków można uzyskać efekt nałożenia. Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Opis trybów scalania” na stronie 338.

Aby wyświetlić kanały kolorów

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały**.
  - Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Kanały**.

Kanały kolorów można wyświetlać z użyciem odpowiadających im kolorów. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**. Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Wyświetlanie** i zaznacz pole wyboru **Zabarw kanały kolorów na ekranie**.

Aby mieszać kanały kolorów

1. Kliknij kolejno **Dopasowanie** ▸ **Mikser kanałów**.
2. Z listy **Model kolorów** wybierz tryb kolorów.

3 Wybierz kanał wyników z listy **Kanał wyników**.

4 Przesuń suwaki w obszarze **Kanały wejściowe**.

Aby edytować kanał kolorów

1 W oknie dokowanym **Kanały** kliknij kanał, który chcesz edytować.

Jeśli okno dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały** lub **Obrazek** ▸ **Kanały**.

2 Edytuj obrazek.

Aby wyświetlić edytowany obrazek, można u góry okna dokowanego **Kanały** kliknąć kanał pełnokolorowy.

Aby rozdzielić obrazek z zastosowaniem kanałów kolorów

- Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Rozdziel kanały na**, a następnie kliknij tryb kolorów.

Obrazki w trybach kolorów CMYK i Lab muszą być rozdzielane na własne, oryginalne kanały składowe.

Aby połączyć obrazki z zastosowaniem kanałów kolorów

1 Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Połącz kanały**.

2 W obszarze **Tryb** wybierz opcję trybu koloru.

3 W obszarze **Kanał** wybierz opcję kanału i na liście **Obrazki** kliknij nazwę pliku, aby skojarzyć kanał z plikiem.

4 Powtarzaj krok 3, dopóki wszystkie kanały z obszaru **Kanał** nie zostaną skojarzone z obrazkami z listy **Obrazki**.

Aby scalić kanały kolorów lub obrazki z zastosowaniem obliczeń

1 Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Obliczenia**.

2 W obszarze **Źródło 1** wybierz nazwę pliku z listy **Obrazek**.

3 Wybierz typ kanału z listy **Kanał**.

4 W obszarze **Źródło 2** wybierz nazwę pliku z listy **Obrazek**.

5 Wybierz typ kanału z listy **Kanał**.

6 W obszarze **Przeznaczenie** wybierz nazwę pliku z listy **Obrazek** i typ kanału z listy **Kanał**.

7 W obszarze **Metoda** wybierz z listy metodę scalania.

8 Wpisz wartość w polu **Krycie**.

Tryb scalania określa sposób mieszania kolorów. Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Opis trybów scalania” na stronie 338.

Polecenie **Obliczenia** jest niedostępne, jeśli obraz zawiera obiekty. Przed wykonaniem obliczeń wszystkie obiekty znajdujące się na obrazku muszą zostać scalone z tłem.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Praca z soczewkami

Soczewki umożliwiają podglądanie efektów specjalnych, korekcji lub dopasowania na oddzielnych warstwach obiektu przed wprowadzeniem ich w obrazku. W niektórych programach soczewki są określane mianem warstw dopasowywania.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Tworzenie soczewek” (stronie 185)
- „Edytowanie soczewek” (stronie 190)
- „Scalanie soczewek z tłem obrazka” (stronie 191)

Tworzenie soczewek

Soczewki umożliwiają podglądanie zmian oraz efektów specjalnych, które mają być zastosowane w obrazku. Po utworzeniu soczewki, zmiany nie są wprowadzane w pikselach obrazka, lecz zostają wyświetlone na ekranie przez soczewkę. Soczewka jest tworzona jako oddzielny obiekt warstwy ponad tłem obrazka, możliwe jest więc wykonanie oddzielnej edycji soczewki i tła obrazka. Po uzyskaniu zamierzonego efektu soczewkę można scalić z tłem obrazka. Po wyeksportowaniu lub wydrukowaniu obrazka widoczne są na nim efekty zastosowanej soczewki.

Tworzona soczewka może pokryć cały obrazek. Można też utworzyć soczewkę z obszaru edytowalnego dowolnej maski. W obrazku można utworzyć dowolną liczbę soczewek i przypisać każdej z nich unikatową nazwę. Aby wprowadzać kolejne modyfikacje określonego obszaru obrazka, można używać wielu soczewek.

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia tworzenie następujących soczewek:

Typ soczewki	Opis
Dodaj szum	Umożliwia utworzenie efektu ziarnistości poprzez wprowadzenie faktury do płaskiego lub nadmiernie rozmytego obrazka. Można określić typ oraz poziom szumu dodawanego do obrazka.
Skala szarości	Umożliwia tworzenie czarno-białych obrazków z kolorowego zdjęcia przez odpowiednie wyregulowanie zakresu tonalnego kanałów kolorów.

Typ soczewki	Opis
Jaskraw.-Kontrast-Intensywn.	Umożliwia zmianę jaskrawości, kontrastu oraz intensywności obrazka przez przesunięcie wartości pikseli w górę lub w dół zakresu tonalnego.
Mikser kanałów	Umożliwia tworzenie niepowtarzalnych efektów fotograficznych przez regulowanie konkretnych kanałów kolorów obrazka.
Balans kolorów	Umożliwia regulację balansu kolorów obrazka przez przesunięcie kolorów w ramach dopełniających się par wartości kolorów podstawowych RGB i dodatkowych CMY.
Poprawa kontrastu	Umożliwia regulowanie tonów, kolorów i kontrastu mapy bitowej przy zachowaniu szczegółów w światłach i cieniach.
Zmniejsz nasycenie do zera	Umożliwia utworzenie obrazka w skali szarości bez zmiany trybu kolorów. Spowoduje to automatyczne zmniejszenie nasycenia każdego koloru do zera, usunięcie składowej barwy i zamianę każdego koloru na jego odpowiednik w skali szarości.
Gamma	Umożliwia wydobywanie szczegółów z mało kontrastowych obrazków w sposób nie powodujący znaczącej zmiany w cieniach i światłach. W wypadku tego filtru korekcja tonalna obrazka oparta jest na różnym postrzeganiu tonów w zależności od otaczającego obszaru.
rozkład Gaussa	Umożliwia uzyskanie efektu zamglenia przez obniżenie ostrości obrazka zgodnie z rozkładem Gaussa, w którym statystyka wartości pikseli jest rozciągana według krzywych dzwonowych.
Mapa gradientu	Umożliwia zastosowanie kolorów do obrazka czarno-białego lub zmianę kolorów w obrazku kolorowym.
Barwa-Nasycenie-Jasność	Umożliwia zmianę wartości barwy, nasycenia i jasności obrazka lub kanału. Barwa reprezentuje kolor, nasycenie reprezentuje głębię lub intensywność koloru, a jasność reprezentuje ogólny procentowy udział bieli w kolorach obrazka.
Dopełnienie	Umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu negatywu fotograficznego przez odwrócenie jego kolorów.
Usuwanie plamek	Umożliwia stworzenie efektu miękkości, rozmycia z minimalnym zniekształceniem przez rozproszenie kolorów obrazka. Ta soczewka najlepiej sprawdza się przy usuwaniu chropawych krawędzi, które mogą pojawiać się na rysunkach kreskowych lub obrazkach o dużym kontraście.

Typ soczewki	Opis
Filtr fotograficzny	Umożliwia zastosowanie podbarwienia do obrazka. Można regulować intensywność podbarwienia oraz wybrać zachowanie albo usunięcie ustawienia jasności obrazka.
Ziarnistość	Umożliwia podział obrazka na komórki kwadratowe, prostokątne lub okrągłe.
Posteryzacja	Umożliwia usunięcie przejść tonalnych i utworzenie większych obszarów jednolitego koloru przez zmniejszenie liczby wartości tonalnych w obrazku.
Psychodeliczna	Umożliwia zmianę kolorów na obrazku na jaskrawe, elektryzujące kolory, takie jak pomarańczowy, jaskraworóżowy, niebieskozielony i jaskrawozielony.
Usuń szum	Umożliwia usuwanie pikseli losowo rozmieszczonych na powierzchni obrazka, przypominających szum występujący na ekranie telewizyjnym, poprzez regulację wartości kolorów pikseli na podstawie minimalnych wartości kolorów pikseli sąsiednich.
Zamień kolory	Umożliwia zastąpienie jednego koloru obrazka innym kolorem. W celu zdefiniowania koloru, który zostanie zastąpiony, tworzy się maskę koloru. W zależności od ustawionego zakresu, można zastępować jeden kolor lub przesuwać między zakresami poszczególnych kolorów cały obrazek. Dla nowego koloru można ustawić barwę, nasycenie i jasność.
Balans próbka/wynik	Umożliwia przesunięcie zakresu tonalnego obrazka na podstawie próbkowania konkretnych obszarów obrazka. Próbki można pobrać z obszarów cienia, półcienia oraz podświetlenia i ustawić zakres tonalny przez wybranie koloru z modelu kolorów. Można również dokonać przesunięcia w zakresie tonalnym określonego kanału kolorów. Zakres tonalny wyświetlany jest jako histogram.
Rozpraszanie	Umożliwia zniekształcenie obrazka przez rozproszenie pikseli. Można określić kierunek rozpraszania.
Selektywna zmiana kolorów	Umożliwia zmodyfikowanie koloru przez zmianę procentowego udziału składowych kolorów rozbarwianych (wartości CMYK) w spektrum kolorów (odcieni czerwonego, żółtego, zielonego, niebieskozielonego, niebieskiego i purpurowego). Umożliwia także dodanie koloru rozbarwianego do składowej tonalnej obrazka w skali szarości. Selektywne zmiany kolorów zwiększają i zmniejszają procentowy udział kolorów niebieskozielonego, purpurowego, żółtego i czarnego, które składają się na każdy z kolorów podstawowych w spektrum kolorów.

Typ soczewki	Opis
Wyostrzanie	Umożliwia uwydatnienie krawędzi występujących na obrazku przez ustawienie ostrości rozmazanych obszarów i zwiększenie kontrastu między sąsiadującymi pikselami.
Wygładzanie	Umożliwia wygładzenie obrazka bez utraty szczegółów przez zmniejszenie różnic między sąsiednimi pikselami. Filtr ten jest szczególnie przydatny do usuwania szumów będących efektem symulacji kolorów, które powstają podczas konwersji obrazka z trybu z paletą do trybu RGB. Efekt soczewki Wygładzanie jest mniej wyrazisty niż soczewki Zmiękczanie.
Zmiękczanie	Umożliwia wygładzanie i tonowanie ostrych krawędzi występujących na obrazku bez utraty ważnych szczegółów. Różnica między soczewkami Wygładzanie i Zmiękczanie jest niewielka, lecz często wyraźnie widoczna przy wyświetlaniu obrazków w wysokiej rozdzielczości.
Solaryzacja	Umożliwia transformowanie kolorów na obrazku przez odwrócenie jego tonów.
Próg	Umożliwia określenie progu dla wartości jaskrawości. Piksele o wartościach jaskrawości większych lub mniejszych od progu są wyświetlane na biało lub czarno, w zależności od określonej opcji progu.
Krzywa tonalna	Umożliwia korekcje kolorów i tonów poprzez regulowanie wybranych kanałów kolorów lub kanału pełnokolorowego (czyli wszystkich kanałów razem). Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Krzywa tonalna” na stronie 178.
Maska wyostrzająca	Pozwala wyostrzyć zdjęcia, zwiększając kontrast między sąsiadującymi pikselami. Zachowuje zarówno szczegóły o wysokiej częstotliwości, na p[rzykład krawędzie, jak i szczegóły o niskiej częstotliwości, na przykład struktury, gradienty i kolory tła. Więcej informacji na temat wyostrzania obrazków można znaleźć w sekcji „Wyostrzanie obrazków” na stronie 161.
Żywość	Umożliwia proporcjonalne zwiększenie nasycenia na obrazie RGB, zwiększając bardziej nasycenie mniej nasyconych kolorów niż kolorów nasyconych. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Żywość” na stronie 180.

Podczas tworzenia soczewki należy wybrać typ soczewki w zależności od rodzaju zmian w obrazku. Dostępne typy soczewek zależą jednak od trybu koloru. Nie można na przykład użyć soczewki kolorowej dla obrazka w skali szarości, ponieważ nie zawiera on kolorów, które można byłoby zamieniać. W przypadku korekcji lub dopasowania kolorów i odcieni obrazka należy wybrać typ soczewki odpowiadający filtrom dopasowania i transformacji. Więcej informacji na temat stosowania filtrów można znaleźć w sekcji „Dopasowywanie kolorów i odcieni” na stronie 167. Aby zastosować efekt specjalny w celu polepszenia jakości lub znacznego

przekształcenia obrazka, należy wybrać filtr efektów specjalnych. Więcej informacji na temat efektów specjalnych można znaleźć w sekcji „Stosowanie efektów specjalnych” na stronie 343.

Zdjęcie mężczyzny to obiekt wycięty z ciemniejszego obrazka. Zastosowano soczewkę do rozjaśnienia obiektu obrazka bez trwałej zmiany obiektu lub tła.

Aby utworzyć soczewkę

1. Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Utwórz** ▸ **Nowa soczewka**.
2. Wybierz soczewkę z listy **Typ soczewki**.
3. W polu **Nazwa soczewki** wpisz nazwę.
4. Kliknij przycisk **OK**.

Po wyświetleniu okna dialogowego zdefiniuj właściwości soczewki.

Aby utworzyć soczewkę, można także kliknąć przycisk **Nowa soczewka** w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**. Jeśli okno dokowane **Menedżer obiektów** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer obiektów**.

Aby utworzyć soczewkę z obszaru edytowalnego

1. Zdefiniuj obszar edytowalny.
2. Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Utwórz** ▸ **Nowa soczewka**.
3. Zaznacz pole wyboru **Utwórz soczewkę z maski**.
4. Wybierz soczewkę z listy **Typ soczewki**.
5. W polu **Nazwa soczewki** wpisz nazwę.
6. Kliknij przycisk **OK**.
7. W oknie dialogowym określ właściwości soczewki.

Aby utworzyć nową soczewkę z obszaru edytowalnego, można także, po jego zdefiniowaniu, kliknąć przycisk **Nowa soczewka** w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**. Jeśli okno dokowane **Menedżer obiektów** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer obiektów**.

Edytowanie soczewek

Po utworzeniu soczewki można ją edytować. Można na przykład zwiększać lub zmniejszać jej obszar. W celu precyzyjnego dostosowania zmian, które mają być wprowadzone do obrazka, można też zmieniać właściwości lub przezroczystość soczewki.

Soczewki można zaznaczać i poddawać przekształceniom, tak samo jak obiekty. Więcej informacji na temat zaznaczania i przekształcania obiektów można znaleźć w sekcjach „Praca z obiektami” na stronie 373 i „Modyfikowanie obiektów” na stronie 391. Korzystając z filtrów do efektów specjalnych, można także zmieniać kształt soczewki. Więcej informacji na temat efektów specjalnych można znaleźć w sekcji „Stosowanie efektów specjalnych” na stronie 343.

Aby powiększyć obszar soczewki

1. Kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** .
2. Zaznacz soczewkę.
3. Kliknij jedną z następujących opcji:
   - Narzędzie **Malowanie**
   - Narzędzie **Prostokąt**
   - Narzędzie **Elipsa**
   - Narzędzie **Wielokąt**
   - Narzędzie **Linia**
4. Na pasku właściwości zdefiniuj atrybuty wybranego narzędzia.

   Upewnij się, że przycisk **Nowy obiekt** na pasku właściwości jest wyłączony.
5. Przeciągnij wskaźnik myszy nad obszarami, o które chcesz powiększyć obszar soczewki.

Podczas zwiększania obszaru soczewki wartość koloru pierwszego tła lub koloru wypełnienia w skali szarości wpływają na krycie soczewki. Kolor biały powoduje dodanie obszaru do soczewki, natomiast kolor czarny powoduje, że obszar soczewki staje się przezroczysty. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Praca z przezroczystością” na stronie 259.

Domyślnie narzędzia **Prostokąt**, **Elipsa**, **Wielokąt** i **Linia** tworzą nowe obiekty.

Aby zmniejszyć obszar soczewki

1. Kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** .
2. Zaznacz soczewkę.
3. Kliknij narzędzie **Gumka** .
4. Na pasku właściwości zdefiniuj atrybuty narzędzia **Gumka**.
5. Przeciągnij wskaźnik myszy nad obszarami, które mają być usunięte z soczewki.

Aby zmodyfikować właściwości soczewki

1. Kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** .
2. Zaznacz soczewkę.

3 Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Edytuj soczewkę**.

4 Edytuj właściwości soczewki.

Nie można zmieniać właściwości soczewki typu **Zmniejsz nasycenie do zera** ani soczewki typu **Dopełnienie**.

Aby zmniejszyć przezroczystość soczewki

1 Kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** .

2 Zaznacz soczewkę.

3 W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** wpisz wartość w polu **Krycie**.

Jeśli okno dokowane **Menedżer obiektów** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer obiektów**.

Pole **Krycie** jest niedostępne podczas pracy z obrazkami czarno-białymi zapisanymi w formacie 1-bitowym.

Aby zmienić kształt soczewki za pomocą filtru efektów specjalnych

1 Kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** .

2 Zaznacz soczewkę.

3 Z menu **Efekty** wybierz rodzaj efektu specjalnego.

4 Zdefiniuj ustawienia filtru efektów specjalnych.

Tylko niektóre efekty specjalne zmieniają kształt soczewek. Należy do nich na przykład wiele efektów specjalnych z kategorii **3D** oraz **Zniekształcenie**.

Scalanie soczewek z tłem obrazka

Aby zastosować modyfikacje soczewki i efekty specjalne do pikseli na obrazku, należy scalić soczewkę z tłem obrazka. Po scaleniu soczewki z obrazkiem zmniejsza się rozmiar pliku i możliwe staje się zapisanie obrazka w formacie innym niż rodzimy format programu. Jeśli obrazek jest zapisywany jako plik w formacie programu Corel PHOTO-PAINT, razem z obrazkiem zapisywane są także soczewki i nie trzeba ich scalać z tłem. Po scaleniu soczewki z tłem obrazka nie można jej już zaznaczyć ani zmodyfikować.

Podczas scalania można natomiast wybrać tryb scalania, aby poprawić ostateczny wynik. Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Opis trybów scalania” na stronie 338.

Scalanie soczewki z tłem obrazka

1 Kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** .

2 Zaznacz soczewkę.

3 W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** wybierz tryb scalania z listy **Tryb scalania**.

Jeśli okno dokowane **Menedżer obiektów** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer obiektów**.

4 Kliknij **Obiekt** ▸ **Połącz**, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:

- **Połącz obiekty z tłem** — łączy zaznaczoną soczewkę z obrazkiem w tle.
- **Połącz wszystkie obiekty z tłem** — łączy zaznaczoną soczewkę i wszystkie inne obiekty z obrazkiem w tle.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Zmiana kształtu obszarów obrazka

Narzędzia Płyn pozwalają zmienić kształt określonych obszarów obrazka bez modyfikowania jego pozostałej części. Efekt zmiany kształtu może być dowolnie subtelny i intensywny, dzięki czemu narzędzia Płyn są idealne zarówno do retuszowania zdjęć, jak i do tworzenia efektów artystycznych.

Dostęp do tych narzędzi można uzyskać z przybornika i z paska narzędzi **Narzędzia Płyn** (**Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Narzędzia Płyn**).

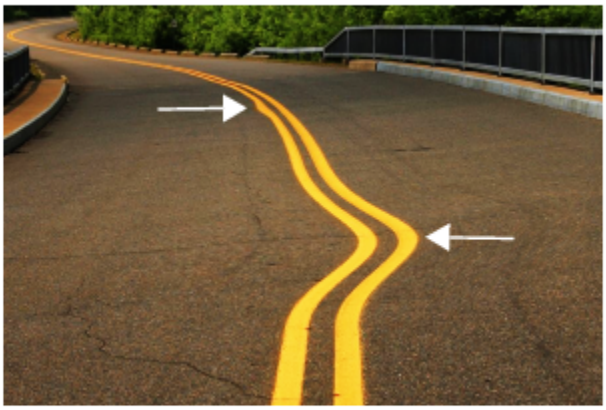
W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Smużenie na obszarach obrazka” (stronie 193)
- „Dodawanie efektów ślimaka” (stronie 194)
- „Zmiana kształtu obszarów obrazka przez przyciąganie lub odpychanie pikseli” (stronie 195)

Smużenie na obszarach obrazka

Narzędzie **Płyn - smużenie** pozwala zastosować efekt smużenia na określonych obszarach obrazka bez modyfikowania jego pozostałej części. Efekt przypomina przeciągnięcie przez obszar mokrego pędzla.

Aby kontrolować efekt smużenia, można ustawić rozmiar końcówki pędzla i siłę efektu. Można też stosować nacisk pióra cyfrowego. Podczas stosowania efektu smużenia pociągnięcia pędzla mogą być szpiczaste lub zaokrąglone.



Smużenie na obszarach obrazka w celu uzyskania subtelnego (na górze) i wyrazistego (na dole) efektu

Aby zastosować smużenie na obszarach obrazka

1 Kliknij narzędzie **Płyn - smużenie** ▸ w przyborniku.

2 Przeciągnij kursor przez obszar, na którym chcesz zastosować efekt smużenia.

Można również

Ustawić rozmiar końcówki pędzla	Wpisz wartość w polu **Rozmiar końcówki** na pasku właściwości. Aby zmienić rozmiar końcówki pędzla, możesz też przeciągnąć w oknie obrazka, przytrzymując klawisz **Shift**. Przeciągnij w stronę środka końcówki, aby zmniejszyć jej promień, albo na zewnątrz, aby go zwiększyć.
Ustawić siłę smużenia	Wpisz wartość w polu **Nacisk** na pasku właściwości. Aby dostosować siłę smużenia, możesz też przeciągnąć w oknie obrazka, przytrzymując klawisz **Alt**.
Zastosować efekt smużenia zaokrąglonego	Kliknij przycisk **Smużenie gładkie** na pasku właściwości.
Zastosować efekt smużenia szpiczastego	Kliknij przycisk **Smużenie ostre** na pasku właściwości.
Kontrolować siłę smużenia za pomocą nacisku pióra cyfrowego	Kliknij przycisk **Nacisk pióra** na pasku właściwości.

Różnica między gładkim a ostrym smużeniem jest zauważalna jedynie przy wyższych wartościach ustawienia **Nacisk**.

Dodawanie efektów ślimaka

Na obszarach obrazka można utworzyć efekt ślimaka. Aby dostosować efekt ślimaka, można zmienić rozmiar końcówki pędzla, szybkość stosowania efektu i kierunek ślimaka. Do określenia intensywności efektu ślimaka można też użyć nacisku pióra cyfrowego.

Efekty ślimaka przy różnych rozmiarach końcówki pędzla i w różnych kierunkach

Aby dodać efekt ślimaka

1 Kliknij narzędzie **Płyn - ślimak** w przyborniku.

2 Kliknij obrazek i przytrzymaj przycisk myszy do momentu uzyskania odpowiedniego rozmiaru ślimaka.

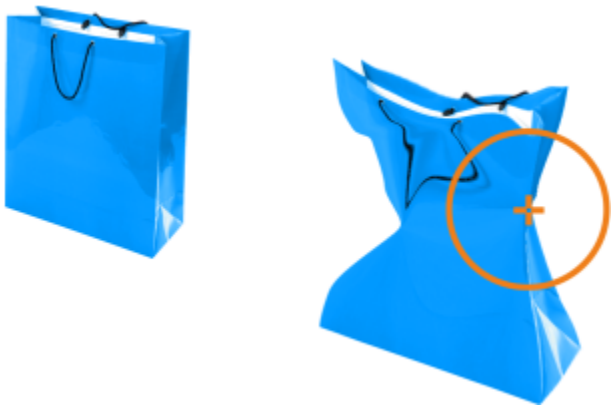
Aby określić położenie i zmienić kształt ślimaka, przeciągnij narzędziem podczas przytrzymywania przycisku myszy.

Można również

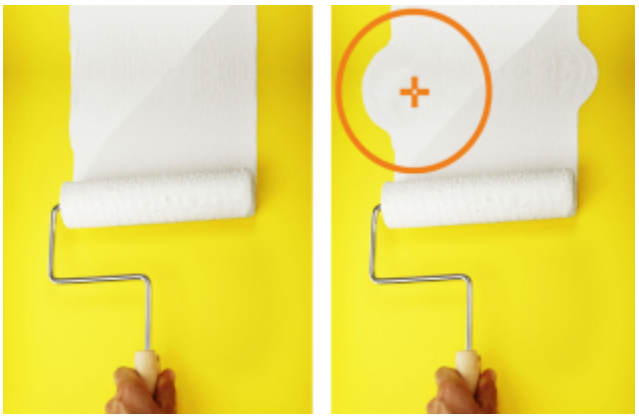
Ustawić rozmiar końcówki pędzla	Wpisz wartość w polu **Rozmiar końcówki** na pasku właściwości. Aby zmienić rozmiar końcówki pędzla, możesz też przeciągnąć w oknie obrazka, przytrzymując klawisz **Shift**. Przeciągnij w stronę środka końcówki, aby zmniejszyć jej promień, albo na zewnątrz, aby go zwiększyć.
Ustawić szybkość stosowania efektu ślimaka	Wpisz wartość z zakresu od 1 do 100 w polu **Szybkość** na pasku właściwości. Aby dostosować szybkość, możesz też przeciągnąć w oknie obrazka, przytrzymując klawisz **Alt**.
Ustawić kierunek efektu ślimaka	Kliknij przycisk **Ślimak w lewo** lub przycisk **Ślimak w prawo** na pasku właściwości
Kontrolować siłę efektu ślimaka za pomocą nacisku pióra cyfrowego	Kliknij przycisk **Nacisk pióra** na pasku właściwości.

Zmiana kształtu obszarów obrazka przez przyciąganie lub odpychanie pikseli

Narzędzia **Płyn - przyciąganie** i **Płyn - odpychanie** pozwalają kształtować obszary obrazka przez przyciąganie lub odpychanie pikseli. Aby kontrolować efekt kształtowania, można ustawić rozmiar końcówki pędzla i szybkość przyciągania lub odpychania pikseli. Można też stosować nacisk pióra cyfrowego.



Używanie narzędzia Płyn - przyciąganie do zmiany kształtu obszaru obrazka



Używanie narzędzia Płyn - odpychanie do zmiany kształtu obszaru obrazka

Aby zmienić kształt obszaru obrazka przez przyciąganie lub odpychanie pikseli

1 W przyborniku kliknij jedno z następujących narzędzi:

- **Płyn - przyciąganie**
- **Płyn - odpychanie**

2 Kliknij obrazek i przytrzymaj przycisk myszy.

Można również

Ustawić rozmiar końcówki pędzla	Wpisz wartość w polu **Rozmiar końcówki** na pasku właściwości. Aby zmienić rozmiar końcówki pędzla, możesz też przeciągnąć w oknie obrazka, przytrzymując klawisz **Shift**. Przeciągnij w stronę środka końcówki, aby zmniejszyć jej promień, albo na zewnątrz, aby go zwiększyć.
Ustawić szybkość stosowania efektu,	Wpisz wartość w polu **Tempo** na pasku właściwości. Aby dostosować szybkość, możesz też przeciągnąć w oknie obrazka, przytrzymując klawisz **Alt**.
Kontrolować efekt za pomocą nacisku pióra cyfrowego	Kliknij przycisk **Nacisk pióra** na pasku właściwości.

Kolory, wypełnienia i przezroczystości

Praca z kolorami **199**

Zmienianie trybów kolorów **223**

Korzystanie z zarządzania kolorami **231**

Wypełnianie obrazków **249**

Praca z przezroczystością **259**

Zarządzanie wypełnieniami i przezroczystościami oraz udostępnianie ich **269**

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Praca z kolorami

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia wybieranie i tworzenie kolorów przy użyciu wielu standardowych palet kolorów, mikserów kolorów oraz modeli kolorów. W celu przechowywania często używanych kolorów do późniejszego wykorzystania można używać palety obrazka lub tworzyć i edytować niestandardowe palety kolorów.

Ponadto sposób wyświetlania palety kolorów na ekranie można dostosować do własnych potrzeb, zmieniając rozmiar próbników, liczbę wierszy w paletach i inne właściwości.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Opis modeli kolorów” (stronie 199)
- „Opis głębi kolorów” (stronie 201)
- „Wybieranie kolorów” (stronie 202)
- „Korzystanie z palety obrazka” (stronie 209)
- „Tworzenie i edytowanie niestandardowych palet kolorów” (stronie 211)
- „Ustawianie właściwości palety kolorów” (stronie 218)
- „Korzystanie z kanałów kolorów dodatkowych” (stronie 219)

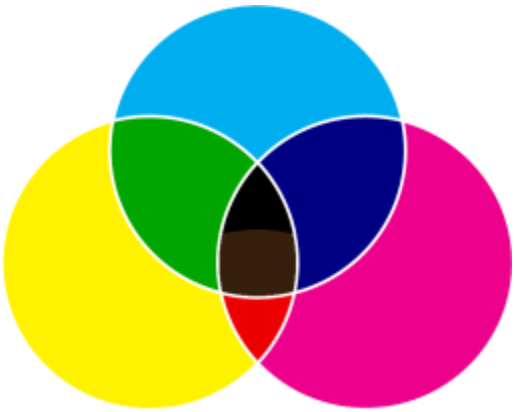
Opis modeli kolorów

Modele kolorów zapewniają precyzyjną metodę definiowania kolorów. W każdym modelu są one definiowane przez użycie określonych składowych kolorów. Podczas tworzenia grafiki można wybrać wiele modeli kolorów.

Model kolorów CMYK

W modelu kolorów CMYK, używanym w poligrafii, kolor definiowany jest przez kolory składowe: niebieskozielony (C), purpurowy (M), żółty (Y) i czarny (K). Zakres tych składowych obejmuje wartości od 0 do 100 i są to wartości procentowe.

W subtraktywnych modelach kolorów, takich jak CMYK, kolor (tzn. farba drukarska) jest nanoszony na powierzchnię, na przykład biały papier. Kolor ten „odejmuje” wtedy część jaskrawości powierzchni. Gdy wartość każdego z kolorów składowych (C, M, Y) wynosi 100, otrzymywany jest kolor czarny. Gdy wartością każdej składowej jest równa 0, żaden kolor nie jest nanoszony na powierzchnię, więc pozostaje ona odsłonięta — w tym wypadku jest to biały papier. Czerń (K) jest w tym modelu kolorów stosowana do celów drukarskich, ponieważ czarna farba jest neutralna i ciemniejsza niż mieszanina równych ilości składowych kolorów niebieskozielonego (C), purpurowego (M) i żółtego (Y). Czarna farba daje bardziej wyraziste wydruki, zwłaszcza w przypadku tekstu. Ponadto czarna farba jest zazwyczaj tańsza niż kolorowa.

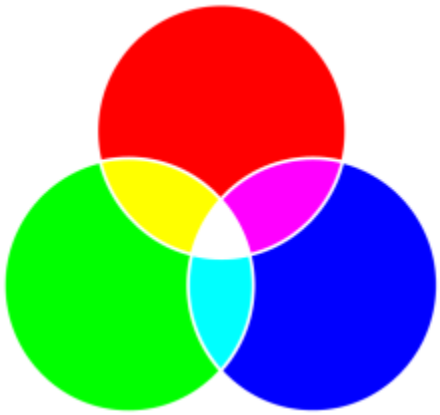


Kolor czarny jest wynikiem połączenia trzech kolorów CMY, z których każdy ma maksymalną intensywność.

Model kolorów RGB

Model kolorów RGB jest oparty na składowych: czerwonej (R), zielonej (G) i niebieskiej (B), na podstawie których definiowane są ilości światła czerwonego, zielonego i niebieskiego w danym kolorze. W obrazku 24-bitowym każda składowa jest wyrażana liczbą z zakresu od 0 do 255. W obrazku o większej głębi bitowej, na przykład 48-bitowej, zakres wartości jest szerszy. Połączenie tych składowych definiuje pojedynczy kolor.

W addytywnych modelach kolorów, takich jak RGB, kolor powstaje ze światła przepuszczanego. Dlatego model RGB jest używany w monitorach, gdzie przez zróżnicowane mieszanie światła czerwonego, niebieskiego i zielonego powstaje szeroka gama kolorów. Gdy światła czerwone, niebieskie i zielone o maksymalnych intensywnościach zostają połączone, oko postrzega wynikowy kolor jako biały. W rzeczywistości nadal wyświetlane są kolory czerwony, zielony i niebieski, ale piksele monitora są tak blisko siebie, że oko nie jest w stanie zobaczyć osobno tych trzech kolorów. Gdy wartość każdej składowej wynosi 0, co oznacza brak światła, oko postrzega kolor jako czarny.



Kolor biały jest wynikiem połączenia trzech kolorów RGB, a każdy z nich jest wyświetlany z maksymalną intensywnością.

RGB jest najczęściej używanym modelem kolorów, ponieważ umożliwia przechowywanie i wyświetlanie szerokiego zakresu kolorów.

Model kolorów HSB

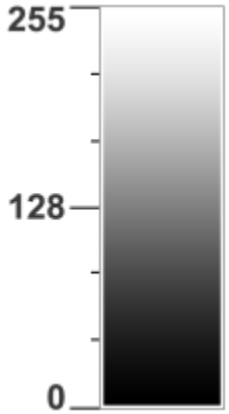
Model kolorów HSB jest oparty na barwie (H), nasyceniu (S) i jaskrawości (B), stanowiących elementy składowe koloru. Model HSB nazywany też bywa modelem HSV (ze składowymi określanymi jako: barwa (H), nasycenie (S) i wartość (V)). Barwa opisuje pigment koloru i wyrażana jest w stopniach, co odzwierciedla położenie na standardowym kole kolorów. Na przykład czerwony jest położony na 0 stopniach, żółty na 60 stopniach, zielony na 120 stopniach, niebieskozielony na 180 stopniach, niebieski na 240 stopniach, a purpurowy na 300 stopniach.

Nasycenie opisuje żywość lub stłumienie koloru. Nasycenie obejmuje wartości w zakresie od 0 do 100 i są to wartości procentowe (im wyższa wartość, tym żywszy kolor). Jaskrawość opisuje ilość bieli w kolorze. Wartości jaskrawości, tak jak wartości nasycenia, zawierają się w zakresie od 0 do 100 i są to wartości procentowe (im wyższa wartość, tym jaskrawszy kolor).

Model kolorów HSB

Model kolorów skali szarości

W modelu kolorów skali szarości kolor jest definiowany za pomocą tylko jednej składowej, jasności, która wyraża się wartościami w zakresie od 0 do 255. Każdy kolor skali szarości ma jednakowe wartości składowych modelu kolorów RGB: czerwonej, zielonej i niebieskiej. W wyniku zmiany zdjęcia kolorowego na model skali szarości powstaje zdjęcie czarno-białe.



Model kolorów skali szarości

Opis głębi kolorów

Głębia kolorów to maksymalna liczba kolorów, które mogą się znajdować na obrazku. Głębia kolorów zależy od głębi bitowej obrazka (liczby bitów określających odcień lub kolor każdego piksela mapy bitowej). Na przykład piksel o głębi bitowej 1 może przyjmować dwie wartości: czerń lub biel. Im większa jest głębia bitowa, tym więcej kolorów może zawierać obrazek i tym dokładniejsze jest odwzorowanie kolorów. Na przykład 8-bitowy obrazek w formacie GIF może zawierać do 256 kolorów, natomiast 24-bitowy obrazek w formacie JPEG może zawierać około 16 milionów kolorów.

W obrazkach w trybie RGB, skali szarości oraz CMYK na każdy kanał koloru przypada zwykle 8 bitów danych. Dlatego właśnie obrazek w trybie RGB to inaczej obrazek w 24-bitowym formacie RGB (8 bitów x 3 kanały), obrazek w skali szarości to obrazek w 8-bitowej skali szarości (8 bitów x 1 kanał), a obrazek CMYK jest również określany jako obrazek w 32-bitowym formacie CMYK (8 bitów x 4 kanały).

Niezależnie od tego, ile kolorów zawiera obrazek, ich wyświetlanie na ekranie jest ograniczone do maksymalnej liczby kolorów obsługiwanej przez monitor, na którym obrazek jest wyświetlany. Na przykład monitor 8-bitowy może wyświetlić tylko do 256 kolorów obrazka 24-bitowego.

Wybieranie kolorów

Kolory tła, pierwszego planu i wypełnienia można wybierać z obszaru sterowania kolorem, palet kolorów, przeglądarki kolorów, harmonii kolorów i przejść kolorów lub pobierając próbki kolorów z obrazka.

Informacje na temat stosowania wybranych kolorów można znaleźć w sekcjach „Stosowanie wypełnień jednolitych” na stronie 249, „Rysowanie i malowanie” na stronie 319 i „Praca z obiektami” na stronie 373.

Obszar sterowania kolorem

W obszarze sterowania kolorem można zobaczyć wybrane kolory pierwszego planu, tła i wypełnienia oraz wybrać nowe kolory. Kolor pierwszego planu stosowany jest do wszystkich narzędzi malowania oraz tekstu podczas pierwszego wpisywania. Kolor tła odnosi się do tła okna obrazka, natomiast próbnik koloru wypełnienia wskazuje wybrany typ i kolor wypełnienia.

Domyślna paleta kolorów

Paleta kolorów to kolekcja próbników kolorów. W niektórych programach palety kolorów są nazywane „paletami próbników”.

W programie Corel PHOTO-PAINT domyślna paleta kolorów jest oparta na trybie kolorów obrazka. Na przykład jeśli otwarty zostanie obrazek CMYK, w oknie obrazka pojawi się paleta CMYK, a jeśli zostanie otwarty obrazek z paletą, w oknie obrazka pojawi się paleta RGB.

Kolory pierwszego planu, tła i wypełnienia można wybierać za pomocą domyślnej palety kolorów, która zawiera kolory z modelu kolorów RGB.

Paleta obrazka

Gdy tworzony jest nowy obrazek, aplikacja automatycznie generuje pustą paletę, tzw. paletę obrazka. Ułatwia to rozeznanie, jakie kolory zostały użyte, gdyż są one przechowywane i można ich użyć ponownie. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Korzystanie z palety obrazka” na stronie 209.

Biblioteki palet i niestandardowe palety kolorów

Palet kolorów znajdujących się w bibliotekach palet nie można edytować bezpośrednio. Część z nich jest dostarczana przez niezależnych producentów, na przykład PANTONE, HKS Colors czy TRUMATCH. Warto mieć drukowany próbnik kolorów, będący zbiorem próbek kolorów, dzięki którym można dokładnie sprawdzić, jak każdy kolor będzie wyglądał po wydrukowaniu.

Niektóre palety znajdujące się w bibliotekach palet — PANTONE, HKS Colors, TOYO, DIC, Focoltone i SpectraMaster — to zestawy kolorów dodatkowych. Jeśli na potrzeby druku tworzone są wyciągi barwne, każdy kolor dodatkowy wymaga osobnej płyty drukarskiej, co może poważnie wpłynąć na koszt realizacji zadania drukowania. Chcąc użyć wyciągów barwnych, a jednocześnie uniknąć używania kolorów dodatkowych, podczas drukowania można je przekształcić w kolory rozbarwiane. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Drukowanie wyciągów barwnych” na stronie 486.

Niestandardowe palety kolorów mogą zawierać kolory z dowolnego modelu kolorów, w tym z palet znajdujących się w bibliotekach palet, na przykład z palety kolorów dodatkowych. Niestandardową paletę kolorów można zapisać i wykorzystać w przyszłości. Więcej informacji na temat pracy z niestandardowymi paletami kolorów można znaleźć w sekcji „Tworzenie i edytowanie niestandardowych palet kolorów” na stronie 211.

Próbkowanie kolorów

Aby użyć koloru, który występuje już w obiekcie lub obrazku, można pobrać próbkę koloru w celu osiągnięcia dokładnego dopasowania. Domyślnie próbkowany jest pojedynczy piksel z okna obrazka.

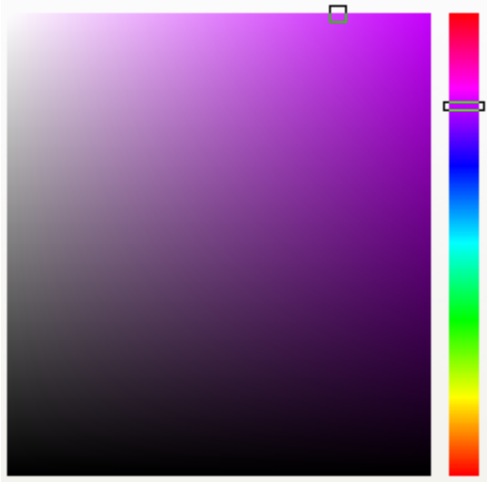
W przypadku próbkowania koloru ze zdjęcia, obszar o jednolitym z wyglądu kolorze może być w rzeczywistości delikatnie cieniowany lub symulowany. W takiej sytuacji przydatne jest uśrednienie kolorów pikseli na większym obszarze próbki. Wielkość obszaru próbki

można ustawić na 3×3 piksele lub na 5×5 pikseli w wypadku obrazków o wysokiej rozdzielczości. Próbkować można również piksele w zaznaczonym obszarze.

Chcąc próbkować i wykorzystywać większą liczbę kolorów z okna obrazka, można je przechowywać w niestandardowej palecie kolorów. Więcej informacji na temat niestandardowych palet kolorów można znaleźć w sekcji „Tworzenie i edytowanie niestandardowych palet kolorów” na stronie 211.

Przeglądarki kolorów

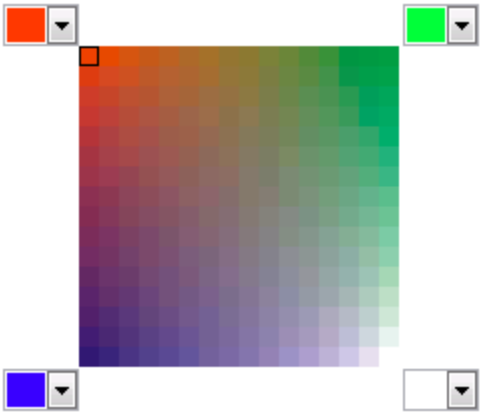
Przeglądarki kolorów przedstawiają zakres kolorów w postaci dwu- lub trójwymiarowych kształtów. Domyślna przeglądarka kolorów jest oparta na modelu kolorów HSB, lecz można jej używać do wybierania kolorów CMYK, CMY lub RGB. Więcej informacji na temat modeli kolorów można znaleźć w sekcji „Opis modeli kolorów” na stronie 199.



Przykładowa przeglądarka kolorów

Przejścia kolorów

Wybierając kolor za pomocą przejścia kolorów, otrzymuje się go na drodze łączenia kolorów podstawowych. W polu mieszania wyświetlana jest siatka kolorów powstałych na podstawie czterech wybranych kolorów podstawowych.



Przykładowe przejścia kolorów

Wybieranie kolorów internetowych

Kolorów internetowych można używać do projektowania dokumentów, które zostaną opublikowane w Internecie. Kolory internetowe w programie Corel PHOTO-PAINT można definiować za pomocą wartości heksadecymalnych modelu RGB (na przykład: #aa003f).

Aby wybrać kolor za pomocą obszaru sterowania kolorem

1 Kliknij dwukrotnie jedną z następujących pozycji w obszarze sterowania kolorem w przyborniku:

- Próbnik **Kolor pierwszego planu**
- Próbnik **Kolor tła**

2 Przesuń suwak koloru w górę lub w dół, aby ustawić zakres kolorów wyświetlanych w obszarze wyboru kolorów.

3 Kliknij kolor w obszarze wyboru kolorów.

Można również

Wybrać kolor wypełnienia	Kliknij dwukrotnie próbnik **Kolor wypełnienia** w obszarze sterowania kolorem, kliknij próbnik **Wypełnienie jednolite** i kliknij przycisk **Edytuj**.
Przywrócić domyślne kolory próbników kolorów	Kliknij ikonę **Zresetuj kolory** . Przywrócony zostanie kolor czarny jako kolor pierwszego planu i wypełnienia oraz kolor biały jako kolor tła.
Zamienić kolory pierwszego planu i tła	Kliknij strzałkę w prawym górnym rogu obszaru sterowania kolorem.

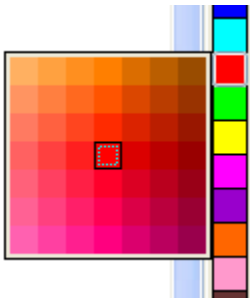
Kolory pierwszego planu, tła i wypełnienia można wybierać również za pomocą okna dokowanego Kolor. Aby otworzyć okno dokowane Kolor, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kolor**.

Aby wybrać kolor za pomocą domyślnej palety kolorów

Aby	**Wykonaj następujące czynności**
Wybrać kolor pierwszego planu	Kliknij próbnik koloru.
Wybrać kolor tła	Przytrzymaj klawisz **Ctrl** i kliknij próbnik koloru.
Wybrać kolor wypełnienia	Kliknij prawym przyciskiem myszy próbnik koloru.

Wskazując próbnik, można wyświetlić nazwę koloru.

Kolory pierwszego planu, tła i wypełnienia można wybierać również za pomocą okna dokowanego **Kolor**. Aby otworzyć okno dokowane **Kolor**, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kolor**.



Przykładowa podręczna paleta kolorów

Aby wybrać kolor za pomocą palety kolorów

1 Kliknij dwukrotnie jedną z następujących pozycji w obszarze sterowania kolorem w przyborniku:

- Próbnik **Kolor pierwszego planu**
- Próbnik **Kolor tła**

2 Kliknij kartę **Palety** .

3 Z listy **Paleta** wybierz paletę kolorów.

4 Przesuń suwak koloru w górę lub w dół, aby ustawić zakres kolorów wyświetlanych w obszarze wyboru kolorów.

5 Kliknij kolor w obszarze wyboru kolorów.

Można również

Wybrać kolor wypełnienia	Kliknij dwukrotnie próbnik koloru **Wypełnienie** w obszarze sterowania kolorem, kliknij przycisk **Wypełnienie jednolite** w oknie dialogowym **Wybierz wypełnienie** i kliknij przycisk **Edytuj**.
Zamienić kolory	Kliknij kolejno pozycje **Opcje** ▸ **Zamień kolory**. Spowoduje to zamianę koloru **Starego** (bieżącego koloru pierwszego planu lub tła) i **Nowego** (wybranego w obszarze wyboru kolorów).

Każdy próbnik koloru dodatkowego na palecie kolorów oznaczony jest białym kwadracikiem.

Używanie jednego modelu kolorów do wszystkich kolorów na obrazku pozwoli na zachowanie spójności oraz ułatwi dokładniejsze przewidzenie wyglądu kolorów w materiałach wynikowych. Więcej informacji na temat dokładnego odtwarzania kolorów można znaleźć w sekcji „Korzystanie z zarządzania kolorami” na stronie 231.

Dostęp do palet kolorów można również uzyskać w oknie dokowanym **Kolor**, klikając przycisk **Pokaż palety kolorów** i wybierając paletę z listy. Jeśli okno dokowane **Kolor** nie jest otwarte, należy kliknąć kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kolor**.

Aby pobrać próbkę koloru

1 Kliknij narzędzie **Pipeta** .

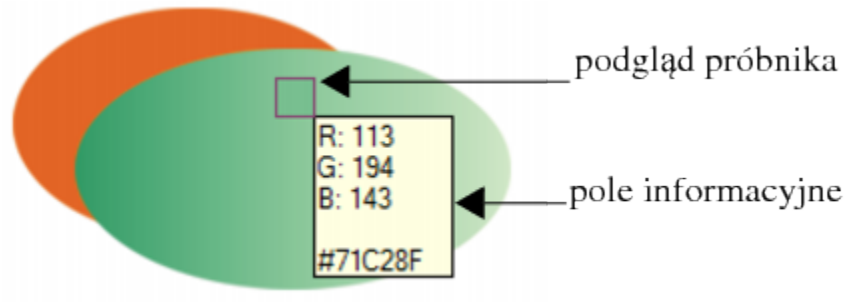
2 Kliknij obrazek, aby wybrać kolor pierwszego planu.

Domyślny rozmiar próbki to 1 piksel.

Można również

Zwiększyć rozmiar próbki	Na pasku właściwości kliknij przycisk **3 × 3** .
Zwiększyć rozmiar próbki w przypadku obrazka o wysokiej rozdzielczości	Na pasku właściwości kliknij przycisk **5 × 5** .
Pobrać próbkę koloru z zaznaczonego obszaru	Kliknij przycisk **Wybierz próbkę** na pasku właściwości i przeciągnij wskaźnikiem myszy w oknie obrazka, aby zaznaczyć obszar.
Wybrać kolor tła	Naciśnij klawisz **Ctrl** i kliknij obrazek.
Wybrać kolor wypełnienia	Kliknij obrazek prawym przyciskiem myszy.

W oknie obrazka do narzędzia **Pipeta** jest dołączony podgląd próbnika wraz z polem informacyjnym, w którym wyświetlane są wartości składowych modelu kolorów. W przypadku próbkowania koloru RGB pole informacyjne zawiera również heksadecymalną wartość koloru.



Narzędzie **Pipeta** można również uaktywnić, naciskając klawisz **E**. Naciśnij **klawisz spacji**, aby powrócić do poprzednio wybranego narzędzia.

Używając okna dokowanego **Informacje o obrazku**, można również wyświetlić wartości składowych piksela obrazka w danym modelu kolorów, na przykład składowych czerwonej, zielonej i niebieskiej piksela na obrazku RGB, lub jego heksadecymalną wartość koloru. Jeśli okno dokowane **Informacje o obrazku** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Informacje**.

Aby wybrać kolor za pomocą przeglądarki kolorów

1 Kliknij dwukrotnie jedną z następujących pozycji w obszarze sterowania kolorem w przyborniku:

- Próbnik **Kolor pierwszego planu**
- Próbnik **Kolor tła**

2 Kliknij kartę **Modele** .

3 Z listy **Model** wybierz model kolorów.

4 Kliknij **Opcje**, wybierz **Przeglądarki kolorów** i kliknij przeglądarkę kolorów.

5 Przesuń suwak koloru.

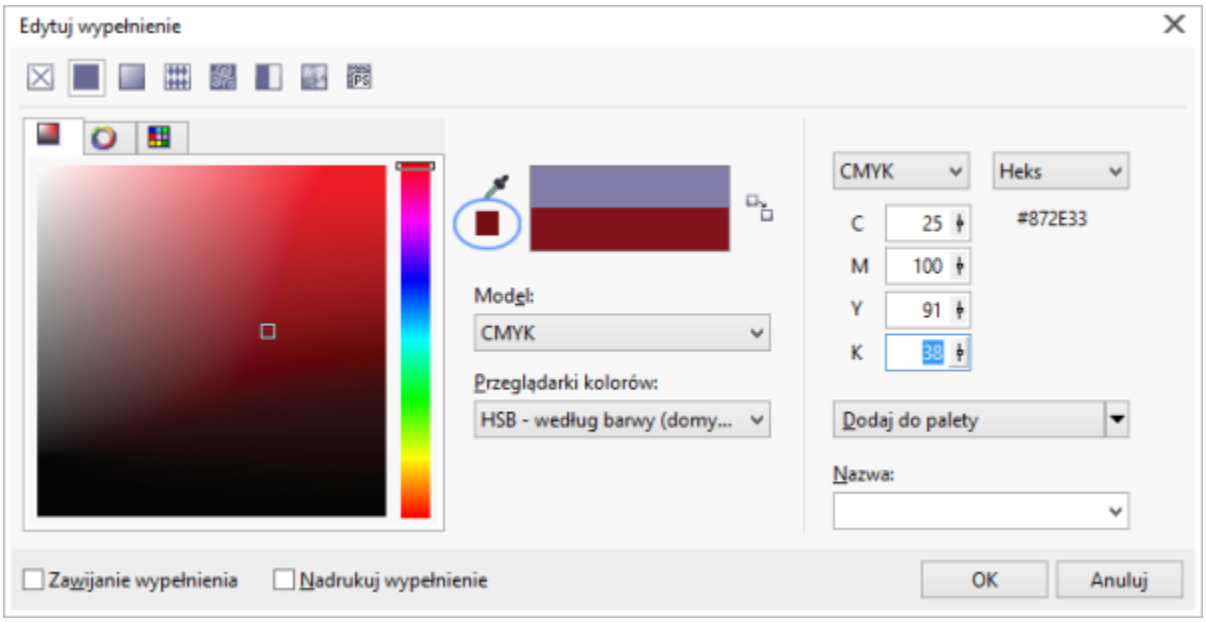
6 Kliknij kolor w obszarze wyboru kolorów.

Można również

Pobrać próbkę koloru z obrazka	Kliknij narzędzie **Pipeta** i kliknij obrazek lub pulpit.
Wybrać kolor wypełnienia	Kliknij dwukrotnie próbnik **Kolor wypełnienia** w obszarze sterowania kolorem, kliknij przycisk **Wypełnienie jednolite** w oknie dialogowym **Wybierz wypełnienie** i kliknij przycisk **Edytuj**.
Zamienić kolory	Kliknij **Opcje** i wybierz polecenie **Zamień kolory**. Spowoduje to zamianę koloru **Starego** (bieżącego koloru pierwszego planu lub tła) i **Nowego** (wybranego w obszarze wyboru kolorów).

Jeśli wybrany kolor nie należy do kolorów drukowalnych drukarki, w programie Corel PHOTO-PAINT można go zastąpić podobnym kolorem, należącym do kolorów drukowalnych drukarki. Aby zastąpić kolor, kliknij przycisk **Przenieś kolor do drukowalnych**, widoczny po lewej stronie próbnika **Nowy kolor**. Informacje na temat korekcji kolorów można znaleźć w sekcji „Korzystanie z zarządzania kolorami” na stronie 231.

Używanie jednego modelu kolorów dla wszystkich kolorów na obrazku pozwoli na zachowanie spójności kolorów oraz ułatwi dokładniejsze przewidzenie wyglądu kolorów na ostatecznym wydruku.Sugerowane jest stosowanie tego samego modelu kolorów, który jest stosowany w produkcie końcowym.



Jeśli zostanie wybrany kolor niereprodukowalny na danej drukarce, poniżej przycisku Pipeta zostanie wyświetlony przycisk Przenieś kolor do drukowalnych.

Kolor wypełnienia można wybrać, dwukrotnie klikając próbnik **Kolor wypełnienia** w obszarze sterowania kolorem. W oknie dialogowym **Wybierz wypełnienie** kliknij przycisk **Wypełnienie jednolite** i kliknij przycisk **Edytuj**.

Stary kolor (bieżący kolor tła lub pierwszego planu) i **Nowy** kolor (wybrany w obszarze wyboru kolorów) można zamienić, klikając kolejno **Opcje** ▸ **Zamień kolory**.

Dostęp do modeli kolorów można również uzyskać w oknie dokowanym **Kolor**, klikając przycisk **Pokaż przeglądarki kolorów** i wybierając model kolorów z listy. Jeśli okno dokowane **Kolor** nie jest otwarte, należy kliknąć kolejno pozycje **Okno** ▸ Okna dokowane ▸ **Kolor**.

Aby wybrać kolor za pomocą przejść kolorów

1 Kliknij dwukrotnie jedną z następujących pozycji w obszarze sterowania kolorem w przyborniku:

- Próbnik **Kolor pierwszego planu**
- Próbnik **Kolor tła**

2 Kliknij kartę **Miksery**.

3 Kliknij **Opcje**, wybierz pozycję **Miksery** i kliknij **Przejście kolorów**.

4 Otwórz każdy z selektorów koloru i kliknij kolor.

5 Kliknij kolor w obszarze wyboru kolorów.

Można również

Pobrać próbkę koloru z obrazka	Kliknij narzędzie **Pipeta** i kliknij obrazek lub pulpit.

Przejście kolorów można stosować wyłącznie w odniesieniu do kolorów z domyślnej palety kolorów. Aby zastosować przejście do innych kolorów, należy zmienić domyślną paletę kolorów.

Aby wybrać kolor internetowy

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kolor**.
2. W oknie dokowanym **Kolor** kliknij próbnik koloru wypełnienia, tła lub pierwszego planu, a następnie na liście wybierz domyślną paletę RGB.
3. Wpisz lub wklej wartość w polu **Wartość heks.**.

   Bez względu na to, czy zostanie użyty format trzycyfrowy (#fff), czy sześciocyfrowy (#ffffff), ostateczna wartość zostanie przedstawiona w formacie sześciocyfrowym.

Heksadecymalne wartości kolorów można określać tylko w przypadku kolorów RGB.

Kolor nie zmieni się, jeśli zostanie wpisana nieprawidłowa wartość heksadecymalna.

Heksadecymalne wartości kolorów można zobaczyć na pasku stanu.

Kolory internetowe można także wybrać w oknach dialogowych **Kolor pierwszego planu**, **Kolor tła** lub **Wypełnienie jednolite**. Te okna dialogowe umożliwiają wyświetlanie i kopiowanie heksadecymalnych odpowiedników kolorów spoza modelu RGB.

Korzystanie z palety obrazka

Po rozpoczęciu nowego obrazka w lewym dolnym rogu okna obrazka pojawia się pusta zadokowana paleta kolorów zwana paletą obrazka. Każde użycie koloru na obrazku powoduje automatyczne dodanie tego koloru do palety obrazka. Jeśli jednak użytkownik chce kontrolować, które kolory są dodawane do palety obrazka, można wyłączyć automatyczne aktualizacje i dodawać kolory ręcznie.

Można dodawać kolory z palety kolorów, zewnętrznego obrazka, selektora kolorów lub okna dialogowego związanego z kolorami, takiego jak okno dialogowe koloru Wypełnienie jednolite. Ponadto można dodawać kolory z importowanego obrazka lub obiektu.

Aby dodać kolory, przeciągnij obrazek lub obiekt do palety obrazka.

Z palety obrazka można usunąć wszystkie niepożądane lub nieużywane kolory pojedynczo lub resetując paletę, co pozwala na usunięcie wszystkich nieużywanych kolorów jednocześnie.

W przypadku otwierania obrazka, który został utworzony w poprzedniej wersji programu Corel PHOTO-PAINT, paleta obrazka nie zawiera żadnych kolorów. Niemniej jednak paletę obrazka można łatwo zbudować, dodając kolory z całego obrazka, obszaru edytowalnego lub zaznaczonego obiektu.

Paletę obrazka można również ukryć.

Aby wyłączyć automatyczne dodawanie koloru do palety obrazka

- W lewym górnym rogu palety obrazka kliknij przycisk palety wysuwanej ▶, a następnie kliknij opcję **Automatycznie aktualizuj**.

Aby wyłączyć automatyczne dodawanie koloru, można kliknąć kolejno **Narzędzia** ▸ **Opcje**, kliknąć opcję **Paleta kolorów** na liście kategorii **Dostosowywanie**, a następnie usunąć zaznaczenie pola wyboru **Automatycznie aktualizuj paletę obrazka**.

Aby dodać kolor do palety obrazka

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać wszystkie kolory z obrazka	W lewym górnym rogu palety obrazka kliknij przycisk palety wysuwanej, a następnie kliknij opcję **Dodaj kolory z obrazka**.
Dodać kolor z obrazka	Na palecie obrazka kliknij narzędzie Pipeta, a następnie kliknij obrazek.
Dodać wiele kolorów z obrazka	Na palecie obrazka kliknij narzędzie Pipeta, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Ctrl**, a następnie klikaj obrazek, aż dodasz potrzebne kolory.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać dominujące kolory z obiektu lub obrazka za pomocą przeciągania	W obiekcie lub obrazku otwartym w oknie obrazka przeciągnij obiekt lub obrazek do palety obrazka.
Dodać kolory z obszaru edytowalnego	Zdefiniuj obszar edytowalny. W lewym górnym rogu palety obrazka kliknij przycisk palety wysuwanej, a następnie kliknij opcję **Dodaj kolory z widocznych**.
Dodać kolory z jednego lub większej liczby obiektów	Zaznacz co najmniej jeden obiekt. W lewym górnym rogu palety obrazka kliknij przycisk palety wysuwanej, a następnie kliknij opcję **Dodaj kolory z obiektów**.
Dodać kolor z okna dialogowego związanego z kolorami	W oknie dialogowym kliknij próbnik koloru, a następnie kliknij kolejno **Dodaj do palety** ▸ **Paleta obrazka**.

W przypadku przeciągania obrazka do palety obrazka dodanych zostanie tylko pięć dominujących kolorów. Kolory z wypełnień postscriptowych nie są obsługiwane.

Aby cofnąć wybór narzędzia **Pipeta**, można nacisnąć klawisz **Esc**.

Aby przenieść próbnik kolorów, można ją przeciągnąć do nowego położenia.

Aby usunąć kolor z palety obrazka

1. Kliknij próbnik koloru na palecie obrazka.
2. W lewym górnym rogu palety obrazka kliknij przycisk palety wysuwanej ▶ i kliknij opcję **Usuń kolor**.

Aby zresetować paletę obrazka

- W lewym górnym rogu palety obrazka kliknij przycisk palety wysuwanej ▶, a następnie kliknij kolejno **Paleta** ▸ **Zresetuj paletę**.

Aby wyświetlić lub ukryć paletę obrazka

- Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Paleta obrazka**.

Tworzenie i edytowanie niestandardowych palet kolorów

Niestandardowe palety kolorów to kolekcje kolorów lub stylów kolorów zapisywane przez użytkownika. Mogą zawierać kolory lub style kolorów z dowolnego modelu koloru, w tym kolory dodatkowe, lub z dowolnej palety kolorów znajdującej się w bibliotekach palet. Można utworzyć paletę niestandardową, aby przechowywać w niej wszystkie kolory lub style kolorów potrzebne w projekcie bieżącym lub przyszłym.

Udostępnianie palet kolorów innym użytkownikom jest bardzo proste. Palety niestandardowe są dostępne w folderze **Moje palety** w Menedżerze palet kolorów.

Niestandardową paletę kolorów można utworzyć, wybierając poszczególne kolory lub używając kolorów dostępnych w obiekcie, obszarze edytowalnym lub całym obrazku. Do dowolnej palety niestandardowej można również dodawać niestandardowe kolory dodatkowe. Niestandardowe palety kolorów można także edytować, usuwać oraz zmieniać ich nazwy.

Niestandardowe palety kolorów są zapisywane jako pliki .XML i przechowywane w folderze **Moje dokumenty\Moje palety**.

Aby od podstaw utworzyć niestandardową paletę kolorów

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Edytor palet**.
2. Kliknij przycisk **Nowa paleta**.
3. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Zapisz**.
5. W oknie dialogowym **Edytor palet** kliknij przycisk **Dodaj kolor**.
6. W oknie dialogowym **Wybierz kolor** wybierz kolor, a następnie kliknij przycisk **Dodaj do palety**.

Można również

Potraktować kolor jako kolor dodatkowy	W obszarze **Wybrany kolor** w oknie dialogowym **Edytor palet** wybierz z listy **Traktuj jako** opcję **Dodatkowy**.
Potraktować kolor jako kolor rozbarwiany	W obszarze **Wybrany kolor** w oknie dialogowym **Edytor palet** wybierz z listy **Traktuj jako** opcję **Rozbarwiany**.
Zmienić nazwę koloru	W oknie dialogowym **Edytor palet** kliknij kolor, a następnie w polu **Nazwa** wpisz jego nazwę.

Aby dodać kolor do niestandardowej palety kolorów

1. Otwórz niestandardową paletę kolorów.
2. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	**Wykonaj następujące czynności**
Dodać kolor z innej palety kolorów	Przeciągnij kolor z otwartej palety kolorów do palety niestandardowej.
Dodać kolor z obrazka	Na palecie niestandardowej kliknij przycisk **Pipeta** , a następnie kliknij kolor, który chcesz dodać.
Dodać wiele kolorów z obrazka	Na palecie niestandardowej kliknij przycisk **Pipeta** , naciśnij i przytrzymaj klawisz **Ctrl**, a następnie klikaj obrazek, aż dodasz potrzebne kolory.
Dodać wiele kolorów z obrazka lub obiektu	Przeciągnij obrazek lub obiekt z okna rysunku do palety niestandardowej.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać kolor z okna dialogowego związanego z kolorami	W oknie dialogowym kliknij próbnik koloru kliknij strzałkę obok polecenia **Dodaj do palety**, wybierz z listy nazwę palety niestandardowej i kliknij polecenie **Dodaj do palety**.
Dodać wszystkie kolory z obrazka	W lewym górnym rogu palety niestandardowej kliknij przycisk palety wysuwanej ▶, a następnie kliknij polecenie **Dodaj kolory z obrazka**.
Dodać kolory z jednego lub większej liczby obiektów	Zaznacz co najmniej jeden obiekt. W lewym górnym rogu palety niestandardowej kliknij przycisk palety wysuwanej ▶, a następnie kliknij polecenie **Dodaj kolory z obiektów**.
Dodać kolory z obszaru edytowalnego	Zdefiniuj obszar edytowalny. W lewym górnym rogu palety niestandardowej kliknij przycisk palety wysuwanej ▶, a następnie kliknij opcję **Dodaj kolory z widocznych**.
Przenieść próbnik koloru	Przeciągnij próbnik koloru do nowego położenia na palecie.

W przypadku przeciągania obrazka do palety obrazka dodanych zostanie tylko pięć dominujących kolorów. Kolory z wypełnień postscriptowych nie są obsługiwane.

Aby utworzyć paletę kolorów z obszaru edytowalnego

1. Zdefiniuj obszar edytowalny.
2. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Utwórz paletę według widocznego obszaru**.
3. Kliknij opcję **Zapisz paletę jako** .
4. Wpisz nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Zapisz**.

Więcej informacji na temat definiowania obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Definiowanie obszarów edytowalnych” na stronie 277.

Aby utworzyć paletę kolorów z obrazu

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Utwórz paletę z dokumentu**.
2. Wpisz nazwę pliku.
3. Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby edytować niestandardową paletę kolorów

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Edytor palet**.

2 Wybierz paletę z listy.

3 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać kolor	Kliknij przycisk **Dodaj kolor**. W oknie dialogowym **Wybierz kolor** kliknij kartę **Modele**, kliknij kolor w obszarze wyboru koloru, a następnie wybierz polecenie **Dodaj do palety**.
Potraktować kolor jako kolor dodatkowy	W obszarze **Wybrany kolor** w oknie dialogowym **Edytor palet** wybierz z listy **Traktuj jako** opcję **Dodatkowy**.
Potraktować kolor jako kolor rozbarwiany	W obszarze **Wybrany kolor** w oknie dialogowym **Edytor palet** wybierz z listy **Traktuj jako** opcję **Rozbarwiany**.
Zmienić kolor	W obszarze wyboru kolorów kliknij kolor, a następnie kliknij przycisk **Edytuj kolor**. W oknie dialogowym **Wybierz kolor** kliknij kartę **Modele** i kliknij nowy kolor w obszarze wyboru koloru.
Usunąć kolor	W obszarze wyboru kolorów kliknij kolor, a następnie kliknij przycisk **Usuń kolor**.
Sortować kolory	Kliknij przycisk **Sortuj kolory**, a następnie wybierz metodę sortowania kolorów.
Przenieść kolor	Przeciągnij próbnik koloru do nowego położenia.
Zmienić nazwę koloru	W obszarze wyboru kolorów kliknij kolor, a następnie w polu **Nazwa** wpisz jego nazwę.

Można usunąć wiele kolorów jednocześnie, przytrzymując naciśnięty klawisz **Shift** lub **Ctrl**, klikając kolory, które mają zostać usunięte, a następnie klikając przycisk **Usuń kolor**.

Aby zmienić nazwę niestandardowej palety kolorów

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Menedżer palet kolorów**.

2 W folderze **Moje palety** prawym przyciskiem myszy kliknij paletę niestandardową, a następnie kliknij opcję **Zmień nazwę**.

3 Wpisz nową nazwę i naciśnij klawisz **Enter**.

Aby usunąć niestandardową paletę kolorów

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Menedżer palet kolorów**.

2 W folderze **Moje palety** prawym przyciskiem myszy kliknij paletę niestandardową, a następnie kliknij opcję **Usuń**.

Organizowanie i wyświetlanie palet kolorów

Menedżer palet kolorów to okno dokowane, które umożliwia szybki dostęp do palet kolorów, w tym palety obrazka, i palety stylów kolorów, a także tworzenie niestandardowych palet kolorów. Paleta kolorów w Menedżerze palet kolorów jest podzielona na dwa główne foldery: **Moje palety** i **Biblioteki palet**.

W folderze **Moje palety** można przechowywać tworzone przez siebie niestandardowe palety kolorów. Można dodawać foldery, aby przechowywać i organizować palety kolorów do różnych projektów. Można również skopiować paletę kolorów lub przenieść ją do innego folderu. Można otwierać wszystkie palety kolorów i sterować ich wyświetlaniem.

Folder **Biblioteki palet** Menedżera palet kolorów zawiera zbiory gotowych palet kolorów, z których można wybierać kolory. Nie można edytować żadnej z palet kolorów znajdujących się w Bibliotekach palet. Można jednak utworzyć niestandardową paletę kolorów przez skopiowanie palety kolorów z folderu **Biblioteki palet**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wyświetlanie lub ukrywanie palet kolorów w Bibliotekach palet” na stronie 216.

Aby otworzyć Menedżera palet kolorów

- Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Palety kolorów** ▸ **Menedżer palet kolorów**.

Aby wyświetlić lub ukryć niestandardową paletę kolorów

1. Otwórz Menedżera palet kolorów.
2. W folderze **Moje palety** kliknij ikonę **Pokaż lub ukryj** obok nazwy palety niestandardowej.

   Jeśli niestandardową paletę kolorów chcesz ustawić jako paletę domyślną, kliknij przycisk palety wysuwanej a następnie kliknij polecenie **Ustaw jako domyślną**.

Aby otworzyć niestandardową paletę kolorów

1. Otwórz Menedżera palet kolorów.
2. Kliknij przycisk **Otwiera paletę**.
3. Wybierz napęd i folder, gdzie przechowywana jest niestandardowa paleta kolorów.
   Jeśli chcesz otworzyć paletę kolorów (plik .cpl) utworzoną w poprzedniej wersji programu Corel PHOTO-PAINT, z listy **Pliki typu** wybierz opcję **Dawna paleta niestandardowa (.cpl)**.
4. Kliknij paletę niestandardową.
5. Kliknij przycisk **Otwórz**.

Plik dawnej palety niestandardowej (.cpl) jest po otwarciu automatycznie przekształcany do formatu XML (.xml). Wersja .XML jest przechowywana w folderze **x:\Documents and Settings\nazwa użytkownika\My Documents**. Jest też widoczna w folderze **Moje palety** w Menedżerze palet kolorów.

Jeśli niestandardowa paleta kolorów (.xml) została zapisana w folderze **Moje palety**, to można ją otworzyć, klikając kolejno **Okno** ▸ **Palety kolorów**, a następnie wybierając paletę niestandardową z listy.

Aby utworzyć folder do przechowywania niestandardowych palet kolorów

1. Otwórz Menedżera palet kolorów.

2 Kliknij przycisk **Utwórz nowy folder** .

3 Wpisz nową nazwę i naciśnij klawisz **Enter**.

Aby przenieść niestandardową paletę kolorów, przeciągnij ją do nowego folderu.

Aby wyciąć lub skopiować niestandardową paletę kolorów

1 Otwórz Menedżera palet kolorów.

2 W folderze **Moje palety** prawym przyciskiem myszy kliknij paletę niestandardową, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:

- **Wytnij**
- **Kopiuj**

Jeśli chcesz wkleić paletę niestandardową do innego folderu, kliknij ten folder prawym przyciskiem myszy, a następnie kliknij opcję **Wklej**.

Aby skopiować paletę z Bibliotek palet w celu edycji

1 Otwórz Menedżera palet kolorów.

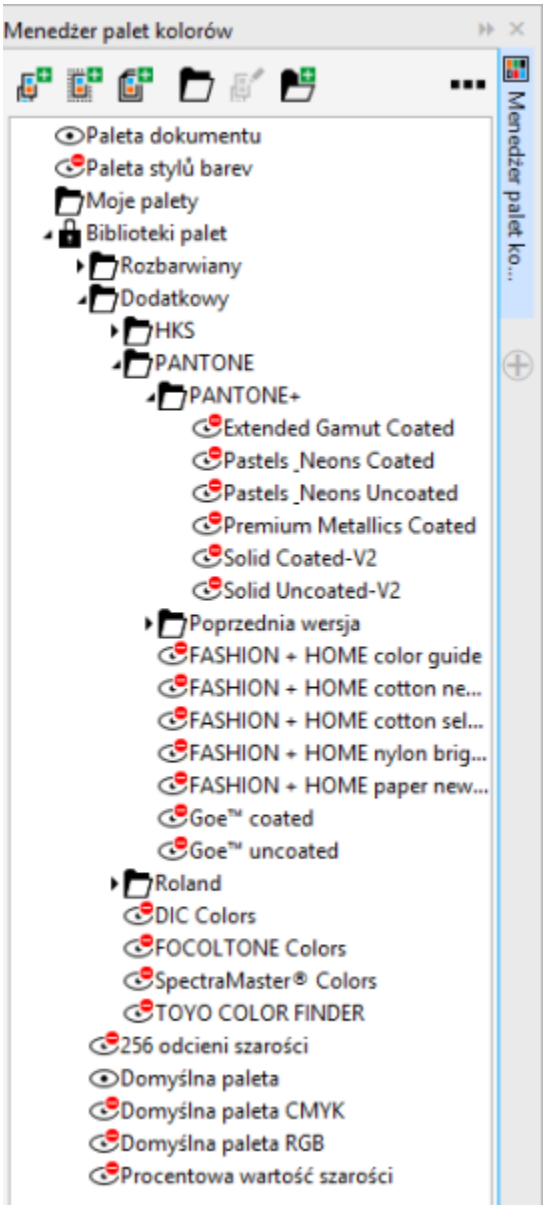
2 Przeciągnij paletę z folderu **Biblioteki palet** do folderu **Moje palety**.

Edytowalna kopia palety kolorów pojawi się w folderze **Moje palety**.

Wyświetlanie lub ukrywanie palet kolorów w Bibliotekach palet

Biblioteki palet zawierają kolekcję palet kolorów. Można sterować wyświetlaniem domyślnych palet kolorów, na przykład domyślnych palet kolorów RGB i CMYK. Do głównych bibliotek palet należą: Kolory rozbarwiane i Kolory dodatkowe.

Biblioteka Kolory rozbarwiane zawiera domyślne palety kolorów RGB, CMYK i skali szarości. Ponadto można tu znaleźć gotowe palety kolorów o określonej tematyce, takiej na przykład jak przyroda. Biblioteka Kolory dodatkowe zawiera palety kolorów dostarczane przez niezależnych producentów, na przykład HKS Colors, PANTONE, Focoltone czy TOYO. Takie palety kolorów mogą być bardzo przydatne, gdy w drukowanych projektach należy użyć kolorów firmowych zleceniodawcy. Te biblioteki palet kolorów są zablokowane, co oznacza, że nie można ich edytować.



Biblioteki palet

Aby wyświetlić paletę kolorów w Bibliotekach palet

1 Otwórz Menedżera palet kolorów.

2 W folderze **Biblioteki palet** kliknij ikonę **Pokaż lub ukryj** obok nazwy palety kolorów.

Aby wyświetlić palety kolorów dodatkowych lub rozbarwianych

1 Otwórz Menedżera palet kolorów.

2 W folderze **Biblioteki palet** dwukrotnie kliknij jeden z następujących folderów:

- **Kolory dodatkowe**
- **Kolory rozbarwiane**

3 Kliknij ikonę **Pokaż lub ukryj** obok nazwy palety kolorów.

Ustawianie właściwości palety kolorów

Palety kolorów można dostosować

Palety kolorów mogą być zadokowane lub pływające. Aby zadokować paletę kolorów, należy ją przyczepić do krawędzi okna aplikacji. Aby odczepić paletę kolorów należy ją odciągnąć od krawędzi okna aplikacji, dzięki czemu można ją swobodnie przemieszczać.

Korzystając z próbników kolorów, prawy przycisk myszy można skonfigurować tak, aby służył do wyświetlania menu kontekstowego albo ustanawiania koloru wypełnienia. Można również dopasować brzeg i rozmiar próbnika kolorów.

Aby zadokować lub odczepić paletę kolorów

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zadokować paletę kolorów	Kliknij górną krawędź palety kolorów i przeciągnij ją do krawędzi okna aplikacji, aż pojawi się cienki czarny kontur paska narzędzi.
Odczepić paletę kolorów	Kliknij przerywaną krawędź palety kolorów i odciągnij paletę od krawędzi okna aplikacji.
Zmienić liczbę wierszy w zadokowanej palecie kolorów	Na palecie kliknij przycisk palety wysuwanej ▶, kliknij opcję **Wiersze**, a następnie wybierz opcję z listy.

Aby zmienić liczbę wierszy w zadokowanej palecie kolorów, można również kliknąć kolejno **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**, na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknąć pozycję **Paleta kolorów** i wpisać wartość w polu **Maksymalna liczba wierszy palety w stanie zadokowanym**. Paleta kolorów może mieć maksymalnie siedem wierszy.

Aby ustawić działanie prawego przycisku myszy w odniesieniu do próbników kolorów

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**.
2. Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Paleta kolorów**.
3. Zaznacz jedno z poniższych pól wyboru:
   - **Menu kontekstowe**
   - **Ustaw kolor wypełnienia**

Aby dostosować próbniki kolorów

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**.
2. Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Paleta kolorów**.
3. Zaznacz lub usuń zaznaczenie następujących pól wyboru:
   - **Oddzielone odstępami**
   - **Duże próbniki**

Możliwe jest również wyświetlanie nazw kolorów w próbnikach kolorów. W tym celu należy kliknąć przycisk palety wysuwanej u góry palety kolorów, a następnie kliknąć polecenie **Pokaż nazwy kolorów**.

Korzystanie z kanałów kolorów dodatkowych

Kanały kolorów dodatkowych umożliwiają wyświetlanie, edytowanie i zachowywanie informacji o kolorach dodatkowych w plikach. Zarówno w wypadku importowania pliku, w którym użyto kolorów dodatkowych, jak i dodawania kolorów dodatkowych w programie Corel PHOTO-PAINT, kanały kolorów dodatkowych zapewniają zachowanie informacji o kolorach, gdy zawartość pliku zostaje przesłana do urządzenia docelowego. Informacje o kolorze dodatkowym są przechowywane w 8-bitowym kanale skali szarości. Należą do nich informacje na temat koloru dodatkowego, który ma zostać użyty, miejsca naniesienia farby drukarskiej oraz jej gęstości.

Można utworzyć nowy kanał koloru dodatkowego, przypisać mu kolor i nazwę, a następnie dodać zawartość. Na przykład na kanale można wykonywać takie działania, jak malowanie, rysowanie kształtów, stosowanie efektów czy wklejanie treści. Obiekt lub zaznaczenie wklejone do kanału koloru dodatkowego są dodawane jako obszar edytowalny. Obszar edytowalny można modyfikować, zanim zostanie ostatecznie zatwierdzony i wprowadzony do kanału koloru dodatkowego. Więcej informacji na temat modyfikowania obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Praca z maskami” na stronie 275.

Gdy wyświetlany jest podgląd obrazka, można wybrać, czy kolory dodatkowe mają mieszać się z kolorami leżącymi poniżej (nadrukowywanie), czy mają je pokrywać. W ten sposób można symulować kryjące lub przezroczyste farby drukarskie.

Można również wybierać, edytować i zmieniać właściwości istniejących kanałów kolorów dodatkowych. Na przykład po otwarciu lub zaimportowaniu obrazka zawierającego kanały kolorów dodatkowych można dokonać edycji zawartości kanału, zmienić jego nazwę lub zmienić jego kolor dodatkowy. Wyświetlając obrazki, można wybrać, czy zawartość kanałów ma być ukryta czy widoczna, albo zmienić porządek kanałów. Kanały kolorów dodatkowych można kopiować między obrazkami, a także usuwać je, gdy nie są już potrzebne.

Zarówno w wypadku tworzenia nowego kanału, jak i edytowania kanału już istniejącego, można dodawać lub wymazywać zawartość kanału, zmieniając kolor używanego narzędzia. Na przykład malowanie czernią powoduje nanoszenie koloru jednolitego, malowanie bielą powoduje wymazywanie koloru, natomiast malowanie szarością powoduje nanoszenie odcienia koloru.

Pracę można zapisać w pliku o formacie CPT, jeśli planowana jest jej dalsza edycja. Można ją również zapisać w pliku o formacie PSD lub wyeksportować do pliku o formacie DCS, PDF lub EPS, jeśli jest gotowa do wydruku.

Aby utworzyć kanał koloru dodatkowego

1. W oknie dokowanym **Kanały** kliknij strzałkę palety wysuwanej i wybierz polecenie **Nowy kanał koloru dodatkowego**.

   Jeśli okno dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały**.
2. W oknie dialogowym **Nowy kanał koloru dodatkowego** wybierz kolor z selektora kolorów.
3. Jeśli nazwa kanału ma być inna niż nazwa koloru dodatkowego, w polu **Nazwa** wpisz nazwę kanału.
4. W obszarze **Właściwości tuszu** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Jednolity** — kolory leżące niżej nie będą mieć wpływu na kolor farby drukarskiej, chyba że jej gęstość będzie mniejsza niż 100 procent.
   - **Przezroczysty** — kolory leżące poniżej będą widoczne. Ta opcja umożliwia podgląd nadrukowywania.
5. Włącz jedną z następujących opcji:
   - **Kanał pusty** — powstanie pusty kanał (bez naniesionej farby drukarskiej).
   - **Wypełnij kolorem** — powstanie kanał wypełniony kolorem farby drukarskiej.
6. Kliknij przycisk **OK**.

   W oknie dokowanym **Kanały** nowy kanał koloru dodatkowego zostanie wyświetlony poniżej kanałów dotychczasowych. Nowy kanał koloru dodatkowego będzie widoczny, a pozostałe kanały będą ukryte.

Nowy kanał można również utworzyć, klikając przycisk **Nowy kanał koloru dodatkowego** w oknie dokowanym **Kanały**.

Domyślną paletą kolorów jest paleta Pantone Solid Coated, lecz można użyć innych palet z selektora kolorów, klikając przycisk **Inne**, a następnie w oknie dialogowym **Wybierz kolor** wybierając paletę z listy **Paleta**.

Aby wybrać kanał koloru dodatkowego

- W oknie dokowanym **Kanały** na liście **Kanały** kliknij kanał koloru dodatkowego.
  Gdy kanał zostanie zaznaczony, wokół jego miniatury zostanie wyświetlony czerwony kontur.

  Jeśli okno dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały**.

Aby zmienić właściwości kanału koloru dodatkowego

1. W oknie dokowanym **Kanały** na liście **Kanały** zaznacz kanał koloru dodatkowego.
2. Kliknij przycisk palety wysuwanej ▶ w prawym górnym rogu okna dokowanego i kliknij polecenie **Właściwości kanału**.
3. W oknie dialogowym **Właściwości kanału koloru dodatkowego** wykonaj działania z poniższej tabeli.

Aby	
Zmienić kolor dodatkowy	Wybierz kolor z selektora kolorów.
Zmienić nazwę kanału	Wpisz nazwę w polu **Nazwa**.
Zmienić właściwości farby drukarskiej	W obszarze **Właściwości tuszu** wybierz jedną z następujących opcji: • **Jednolity** — kolory leżące niżej nie będą mieć wpływu na kolor farby drukarskiej, chyba że jej gęstość będzie mniejsza niż 100 procent. • **Przezroczysty** — kolory leżące poniżej będą widoczne. Ta opcja umożliwia podgląd nadrukowywania.

Aby otworzyć dialogowe **Właściwości kanału koloru dodatkowego**, można również kliknąć dwukrotnie kanał koloru dodatkowego w oknie dokowanym **Kanały**.

Aby wkleić zawartość do kanału koloru dodatkowego

1. Skopiuj obiekt lub zaznaczenie do Schowka.
   Aby skopiować obiekt do innego obrazka, otwórz obrazek, do którego ma zostać wklejona zawartość.
2. W oknie dokowanym **Kanały** zaznacz kanał koloru dodatkowego.
3. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej** ▸ **Wklej jako zaznaczenie**.
   Zawartość jest widoczna jako obszar edytowalny otoczony maską (wyróżniony kolorową nakładką lub markizą). Jeśli chcesz dokonać edycji tego obszaru, zrób to teraz.
   Jeśli na całym tym obszarze gęstość farby drukarskiej ma być jednakowa, prawym przyciskiem myszy kliknij czerń (aby uzyskać jednolity kolor dodatkowy) lub odcień szarości (aby uzyskać odcień), a następnie kliknij narzędzie **Wypełnienie** i kliknij obszar edytowalny.

4 Kliknij kolejno pozycje **Maska** ▸ **Usuń**.

Wklejona zawartość zostanie ostatecznie wprowadzona do kanału koloru dodatkowego.

Wymiary i rozdzielczość obrazka wpływają na sposób wklejania informacji o kanałach kolorów między obrazkami. Najlepsze wyniki można uzyskać, gdy kanały kolorów dodatkowych są kopiowane i wklejane między obrazkami o podobnych wymiarach i tej samej rozdzielczości.

Aby wyświetlić lub ukryć kanał koloru dodatkowego

- W oknie dokowanym **Kanały** kliknij ikonę Oko obok kanału koloru dodatkowego.

  Oko jest zamknięte, gdy zawartość kanału jest ukryta; oko jest otwarte, gdy zawartość kanału jest widoczna.

  Jeśli okno dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały**.

Aby zmienić kolejność kanałów kolorów dodatkowych

- W oknie dokowanym **Kanały** na liście **Kanały** kliknij kanał koloru dodatkowego i przeciągnij go do nowego położenia.

Aby skopiować kanał koloru dodatkowego

1 W oknie dokowanym **Kanały** zaznacz kanał koloru dodatkowego do skopiowania.

2 Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Kopiuj**.

3 Otwórz obrazek, do którego chcesz wkleić kanał koloru dodatkowego.

4 Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej** ▸ **Wklej jako nowy obiekt**.

Kanał koloru dodatkowego zostanie wyświetlony u dołu listy **Kanały** w oknie dokowanym **Kanały**.

Wymiary i rozdzielczość obrazka wpływają na sposób wklejania informacji o kanałach kolorów między obrazkami. Najlepsze wyniki można uzyskać, gdy kanały kolorów dodatkowych są kopiowane i wklejane między obrazkami o podobnych wymiarach i tej samej rozdzielczości.

Aby usunąć kanał koloru dodatkowego

1 W oknie dokowanym **Kanały** na liście **Kanały** kliknij kanał koloru dodatkowego.

2 Kliknij przycisk **Usuń bieżący kanał** .

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Zmienianie trybów kolorów

Przy zmianie trybu kolorów obrazka na inny, taki jak RGB, CMYK, lub skala szarości, zmieniana jest struktura kolorów i rozmiar obrazka, a także sposób jego wyświetlania i drukowania.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Zmienianie trybu kolorów obrazków” (stronie 223)
- „Przekształcanie obrazków do trybu kolorów czarno-białego” (stronie 225)
- „Przekształcanie obrazków do trybu kolorów z paletą” (stronie 226)
- „Przekształcanie obrazków do trybu kolorów duotone” (stronie 228)

Zmienianie trybu kolorów obrazków

W programie Corel PHOTO-PAINT kolory obrazków są definiowane za pomocą trybów kolorów. Monitory komputerów wyświetlają obrazki w trybie kolorów RGB; domyślnie obrazki tworzone w programie Corel PHOTO-PAINT mają tryb kolorów RGB. W zależności od potrzeb możliwe jest przekształcanie obrazków w inne tryby. Zalecane jest na przykład, aby obrazki przeznaczone dla druku z wysoką jakością były w trybie kolorów CMYK. Zdjęcia w Internecie powinny być publikowane w trybie kolorów RGB, a obrazki GIF w trybie koloru z paletą.

Tryby koloru opisywane są za pomocą kolorów składowych oraz głębi bitowej. Na przykład, 24-bitowy tryb kolorów RGB opisywany jest za pomocą kanałów kolorów czerwonego, zielonego i niebieskiego oraz 24-bitowej głębi. Podobnie 32-bitowy tryb kolorów CMYK opisywany jest za pomocą kanałów kolorów niebieskozielonego, purpurowego, żółtego i czarnego oraz 32-bitowej głębi. Każdy kanał ma 8-bitową głębię.

Chociaż różnica między wyświetlanymi na ekranie obrazkami w trybach CMYK i RGB może być niezauważalna, obrazki te znacznie się różnią. Kolory z przestrzeni kolorów RGB obejmują większą część widma widzialnego (mają więcej kolorów drukowalnych) niż kolory z przestrzeni kolorów CMYK. Rozmiar pliku obrazka CMYK jest większy niż obrazka RGB o tych samych wymiarach, ale zawiera kanały niezbędne do drukowania przy użyciu standardowych tuszy.

Przy każdym przekształcaniu obrazka może wystąpić utrata informacji o kolorach. Dlatego też przed zmianą trybu kolorów należy zakończyć edycję obrazu i zapisać go.

Tryby kolorów są oparte na standardowych modelach kolorów wykorzystywanych do cyfrowego opisu, klasyfikacji oraz odtwarzania kolorów. Więcej informacji na temat modeli kolorów CMYK, RGB, HSB oraz skali szarości można znaleźć w sekcji „Opis modeli kolorów” na stronie 199.

Program Corel PHOTO-PAINT obsługuje następujące tryby kolorów:

- Czarno-biały (1 bit)
- Duotone (8 bitów)
- Kolor RGB (24 bity)
- Kolor CMYK (32 bity)
- Skala szarości (16 bitów)
- NTSC RGB (wideo)
- Skala szarości (8 bitów)
- Z paletą (8 bitów)
- Kolor Lab (24 bity)
- Wielokanałowy
- Kolor RGB (48 bitów)
- PAL RGB (wideo)

Tryby: czarno-biały, z paletą i duotone oferują opcje konwersji. Więcej informacji można znaleźć w sekcji
- „Przekształcanie obrazków do trybu kolorów czarno-białego” na stronie 225
- „Przekształcanie obrazków do trybu kolorów z paletą” na stronie 226
- „Przekształcanie obrazków do trybu kolorów duotone” na stronie 228

Oryginał RGB

Przekształcony w tryb CMYK

Przekształcony w tryb koloru Z paletą

Przekształcony w tryb wielokanałowy

Przekształcony w tryb czarno-biały

Przekształcony w tryb skali szarości

Aby zmienić tryb kolorów obrazka

- Kliknij menu **Obrazek**, a następnie kliknij jedno z następujących poleceń:
  - **Przekształć w skalę szarości (8 bitów)**
  - **Przekształć w kolory RGB (24 bity)**
  - **Przekształć w kolory CMYK (32 bity)**
  - **Przekształć w ▸ Kolor Lab (24 bity)**

- **Przekształć w ▶ Wielokanałowy**
- **Przekształć w ▶ Skala szarości (16 bitów)**
- **Przekształć w ▶ Kolor RGB (48 bitów)**
- **Przekształć w ▶ NTSC RGB**
- **Przekształć w ▶ PAL RGB**

Aktualny tryb obrazka decyduje o trybach, do których ten obrazek może zostać przekształcony. Tryby niedostępne są nieaktywne.

Tryby kolorów **Czarno-biały (1 bit)**, **Z paletą (8 bitów)** i **Duotone (8 bitów)** oferują opcje konwersji. Więcej informacji można znaleźć w sekcji

- „Przekształcanie obrazków do trybu kolorów czarno-białego” na stronie 225
- „Przekształcanie obrazków do trybu kolorów z paletą” na stronie 226
- „Przekształcanie obrazków do trybu kolorów duotone” na stronie 228

Przekształcanie obrazków do trybu kolorów czarno-białego

Aby zmniejszyć rozmiar pliku lub uzyskać efekt artystyczny, można przekształcić obrazek w jednobitowy tryb czarno-biały. Tryb czarno-biały (w niektórych programach nazywany trybem mapy bitowej) nie jest równoznaczny z trybem skali szarości. W obrazkach czarno-białych, każdy piksel musi być czarny lub biały; w trybie skali szarości może być czarny, biały lub w jednym z 254 odcieni szarości; umożliwia to uzyskanie efektu zdjęcia czarno-białego. Informacje na temat zmieniania zdjęć na model skali szarości można znaleźć w sekcji „Aby zmienić tryb kolorów obrazka” na stronie 224.

Przy przekształcaniu obrazka w tryb czarno-biały można zmieniać ustawienia, takie jak próg, typ rastra i intensywność oraz wybierać spomiędzy siedmiu rodzajów przekształcania trybu w tryb czarno-biały.

- **Rysunek rastrowy** — umożliwia tworzenie różnych odcieni szarości przez różnicowanie wzorów czarnych i białych pikseli na obrazku. Można wybrać typ i kąt rastra, liczbę linii na jednostkę oraz jednostkę miary.
- **Rysunek kreskowy** — powoduje utworzenie czarno-białego obrazka o wysokim kontraście. Kolory, których wartość w skali szarości jest mniejsza od wartości podanej jako próg, przekształcane są na kolor czarny, a pozostałe są przekształcane na kolor biały.
- **Uporządkowanie** — pozwala uporządkować poziomy szarości w powtarzalne geometryczne wzory składające się z czarnych i białych pikseli. Kolory i krawędzie obrazka są uwydatniane. Symulacja uporządkowana najlepiej nadaje się do kolorów standardowych, używanych na diagramach i wykresach.
- **Jarvis** — powoduje zastosowanie do poszczególnych pikseli algorytmu Jarvisa. Ten typ przekształcenia najlepiej nadaje się dla obrazków o jakości fotograficznej.
- **Stucki** — powoduje zastosowanie do poszczególnych pikseli algorytmu Stuckiego. Ten typ przekształcenia najlepiej nadaje się dla obrazków o jakości fotograficznej.
- **Floyd-Steinberg** — powoduje zastosowanie do poszczególnych pikseli algorytmu Floyda-Steinberga. Ten typ przekształcenia najlepiej nadaje się dla obrazków o jakości fotograficznej.
- **Rozkład liczności** — umożliwia uzyskanie wyglądu tekstury przez ustalenie liczności i rozprowadzenie wyniku do wszystkich pikseli.

Aby przekształcić obrazek do trybu kolorów czarno-białego

1. Kliknij kolejno **Obrazek ▶ Przekształć w czarno-biały (1 bit)**.
2. Wybierz opcje przekształcania z listy **Metoda przekształcenia**.
3. Określ wymagane ustawienia przekształcania.

   Aby wyświetlić inny fragment obrazka, przeciągnij wskaźnik w kształcie ręki w oknie **podglądu**.

Przekształcanie obrazków do trybu kolorów z paletą

Tryb kolorów z paletą, nazywany także trybem kolorów indeksowanych, jest często wykorzystywany w obrazkach GIF prezentowanych w Internecie. Przy przekształcaniu złożonego obrazka w tryb z paletą kolorów każdemu pikselowi przypisywana jest stała wartość koloru. Wartości te zapisywane są w uproszczonej tablicy kolorów, zwanej paletą. Dzięki temu obrazki w trybie z paletą kolorów zawierają mniej informacji niż oryginał, więc rozmiar pliku jest mniejszy. Tryb kolorów z paletą to tryb 8-bitowy, w którym obrazki są zapisywane i wyświetlane przy użyciu 256 kolorów.

Wybór, edycja i zapisywanie palety kolorów

Zmieniając tryb kolorów obrazka na tryb z paletą, można użyć wcześniej zdefiniowanej lub niestandardowej palety kolorów, którą można edytować, zastępując jej poszczególne kolory. Zoptymalizowaną paletę kolorów również można edytować, określając kolor zakresu czułości. Paleta kolorów użyta do przekształcenia obrazka nosi nazwę wynikowej palety kolorów i można ją zapisać do wykorzystania na innym obrazku.

Więcej informacji na temat tworzenia niestandardowych palet kolorów można znaleźć w sekcji „Praca z kolorami” na stronie 199.

Symulacja kolorów

Obrazki z paletą mogą zawierać maksymalnie 256 kolorów. Jeżeli obrazek oryginalny zawiera wiele kolorów, za pomocą symulacji kolorów można utworzyć iluzję liczby kolorów większej niż 256. W procesie symulacji kolorów tworzone są dodatkowe kolory i odcienie na bazie istniejącej palety, poprzez wiązanie ze sobą pikseli różnych kolorów. Powiązanie jednego piksela z drugim tworzy optymalną mieszankę, która daje wrażenie istnienia dodatkowego koloru.

Symulowanie może opierać się zarówno na uporządkowanym, jak też na przypadkowym rozkładzie kolorów. W trakcie symulacji uporządkowanej za pomocą regularnych wzorów punktowych tworzone są przejścia kolorów, w wyniku czego uwydatnione zostają jednolite kolory i wyostrzone krawędzie. W dyfuzji błędów piksele są rozmieszczane nieregularnie, tworząc miękkie krawędzie i kolory. Jarvis, Stucki i Floyd-Steinberg to odmiany dyfuzji błędów.

Symulowania nie trzeba stosować, jeżeli obrazek zawiera proste kształty i tylko kilka kolorów.

Ustawianie zakresu kolorów dla niestandardowej palety kolorów

Przy zmianie trybu koloru obrazka na tryb z paletą za pomocą palety zoptymalizowanej można wybrać kolor bazowy lub kolor bazowy i jego zakres czułości. Kolor bazowy oraz kolory podobne, które mieszczą się w określonym zakresie, zapisane są na palecie wynikowej kolorów. Można także określić wagę zakresu czułości. Ponieważ paleta ma maksymalnie 256 kolorów, nadając wagę kolorowi zasadniczemu, redukuje się liczbę kolorów, które nie mieszczą się w zakresie czułości.

Zapisywanie opcji przekształcania

Po wybraniu palety kolorów oraz określeniu rodzaju symulacji kolorów i zakresu czułości dla procesu konwersji można zapisać wybrane opcje w postaci wzorca, który będzie stosowany do innych obrazków. Liczba dodawanych i usuwanych wzorców konwersji jest nieograniczona. Dodane wcześniej wzorce można również usuwać.

Przekształcanie wielu obrazków do trybu kolorów z paletą

Możliwe jest dokonanie równoczesnego przekształcenia wielu obrazków do trybu kolorów z paletą. Przed wykonaniem takiej operacji, zwanej przetwarzaniem wsadowym, należy otworzyć wszystkie obrazki w programie Corel PHOTO-PAINT. Wszystkie obrazki przeznaczone do przekształcania wsadowego są przekształcane z użyciem określonej palety kolorów i opcji przekształcania.

Aby przekształcić obrazek do trybu kolorów z paletą

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Przekształć w obrazek z paletą (8 bitów)**.
2. Kliknij kartę **Opcje**.
3. Z listy **Paleta** wybierz jeden z następujących typów palet kolorów:
   - **Jednolity** — umożliwia uzyskanie 256 kolorów z jednakowym udziałem kolorów: czerwonego, zielonego i niebieskiego
   - **Standard VGA** — umożliwia uzyskanie standardowej palety 16 kolorów trybu VGA

- **Adaptacyjne** — umożliwia uzyskanie kolorów oryginalnych obrazka i zachowuje na obrazku poszczególne kolory (całe spektrum kolorów)
- **Zoptymalizowane** — tworzy paletę kolorów w oparciu o kolory najczęściej występujące na obrazku. Dla tej palety kolorów można również wybrać kolor odniesienia zakresu czułości.
- **Ciało czarne** — zawiera kolory utworzone według kryterium temperaturowego. Np. kolor czarny może stanowić odwzorowanie niskich temperatur, a kolory czerwony, pomarańczowy, żółty i biały — temperatur wysokich.
- **Skala szarości** — zawiera 256 odcieni szarości, od 0 (czarny) do 255 (biały).
- **System** — zawiera paletę kolorów o skali szarości do publikacji w Internecie.
- **Do publikacji w Internecie** — zawiera paletę 216 kolorów obsługiwanych w większości przeglądarek internetowych

4 Z listy **Symulacja kolorów** wybierz opcję symulacji kolorów.

5 Przesuń suwak **Intensywność**, aby dostosować stopień symulacji kolorów.

Można również

Zapisać opcje przekształcania jako wzorzec	Kliknij przycisk **Dodaj wzorzec** + i w polu **Zapisz wzorzec** wpisz nazwę wzorca.
Edytować wynikową paletę kolorów	Kliknij kartę **Paleta wynikowa** i kliknij przycisk **Edytuj**. W oknie dialogowym **Tablica kolorów** edytuj paletę kolorów.
Zapisywać wynikową paletę kolorów	Kliknij kartę **Paleta wynikowa** i kliknij przycisk **Zapisz**. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać wynikową paletę kolorów i wpisz nazwę pliku.

Opcja symulacji kolorów **Uporządkowanie** jest stosowana szybciej niż opcje dyfuzji błędów **Jarvis**, **Stucki** i **Floyd-Steinberg**, ale jest mniej dokładna.

Niestandardową paletę kolorów można wybrać, klikając kartę **Opcje**, klikając przycisk **Otwórz**, znajdując odpowiedni plik palety i klikając go dwukrotnie.

Gotowy wzorzec opcji konwersji można załadować, wybierając go z listy **Wzorce** na karcie **Opcje**.

Aby ustawić zakres kolorów dla niestandardowej palety kolorów

1 Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Przekształć w obrazek z paletą (8 bitów)**.

2 Kliknij kartę **Opcje**.

3 Z listy **Paleta** wybierz opcję **Zoptymalizowana**.

4 Zaznacz pole wyboru **Kolor odniesienia zakresu czułości**.

5 Wybierz narzędzie **Pipeta** i kliknij kolor na obrazie.

6 Kliknij kartę **Zakres czułości** i określ odpowiednie ustawienia.

7 Przesuń suwaki zakresu czułości.

Aby wyświetlić paletę kolorów, kliknij kartę **Paleta wynikowa**.

Aby przekształcić wiele plików do trybu kolorów z paletą

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Przekształć w obrazek z paletą (8 bitów)**.
2. Kliknij kartę **Przetwarzanie wsadowe**.
3. Z lewej kolumny wybierz plik, w którym chcesz dokonać zmian.
4. Kliknij **Dodaj**.

Podgląd obrazka można wyświetlić, wybierając go z listy **Podgląd obrazu** i klikając przycisk **Podgląd**.

Przekształcanie obrazków do trybu kolorów duotone

Tryb kolorów duotone jest używany do kolorowych wydruków specjalistycznych. Obrazek w trybie duotone jest to obrazek w trybie skali szarości wzbogacony o jeden do czterech kolorowych atramentów. Poniższa lista przedstawia typy przekształceń na tryb duotone:

- **monotone** — obrazek w skali szarości; na kolor obrazka składa się jeden atrament.
- **duotone** — obrazek w skali szarości; na kolor obrazka składają się dwa atramenty. Zwykle pierwszy z nich jest czarny, a drugi kolorowy.
- **tritone** — obrazek w skali szarości; na kolor obrazka składają się trzy atramenty. Zwykle pierwszy z nich jest czarny, a drugi i trzeci kolorowy.
- **quadtone** — obrazek w skali szarości; na kolor obrazka składają się cztery atramenty. Zwykle pierwszy z nich jest czarny, a drugi, trzeci i czwarty kolorowy.

Dostosowywanie krzywych tonalnych

Po zmianie trybu kolorów obrazka na tryb duotone na siatce krzywej tonalnej wyświetlane są dynamiczne krzywe atramentów używanych podczas przekształcania. Na prostej poziomej (osi X) wyświetlanych jest 256 odcieni szarości, które można uzyskać w obrazku w skali szarości (0 odpowiada czerni, 255 bieli). Prosta pionowa (oś Y) przedstawia intensywność atramentu (od 0 do 100 procent) używaną dla odpowiednich wartości w skali szarości.

Zapisywanie i ładowanie atramentów używanych w przekształceniu duotone

Po wybraniu typu przekształcenia do trybu duotone i określeniu przebiegu krzywych tonalnych dla atramentów używanych do zmian w obrazku, ustawienia tych zmian można zapisać do wykorzystania przy innych obrazkach.

Określanie sposobu wyświetlania kolorów nadrukowywanych

W trakcie zmiany trybu obrazka na duotone można określić, które kolory zostaną nadrukowane na wydruku obrazka. Kolory nadrukowywane to kolory, które w przypadku nakładania się na siebie dwóch lub więcej kolorów byłyby drukowane ze zbyt dużą ilością atramentu. Przy wyświetlaniu obrazka kolory są nakładane jeden po drugim, w układzie warstwowym.

Daje to możliwość przejrzenia wszystkich przypadków nakładania się wybranych kolorów. Z każdym wystąpieniem takiego nakładania się kolorów powiązany jest nowy kolor, tworzony w wyniku tego procesu. Można również wybrać nowe kolory nadrukowane, aby sprawdzić sposób ich nakładania się.

Aby przekształcić obrazek do trybu kolorów duotone

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Przekształć w** ▸ **Duotone (8 bitów)**.
2. Kliknij kartę **Krzywe**.
3. Z listy **Typ** wybierz typ Duotone.
4. W oknie **Typ** kliknij dwukrotnie kolor atramentu.

5 W oknie dialogowym **Wybierz kolor** kliknij kolor, a następnie kliknij przycisk **OK**.

Aby ustawić krzywą tonalną koloru, dodaj węzeł klikając krzywą tonalną atramentu na siatce, a następnie przeciągnij węzeł, dostosowując procentowy poziom koloru w tym punkcie krzywej.

Można również

Wyświetlić wszystkie krzywe tonalne atramentu na siatce	Zaznacz pole wyboru **Pokaż wszystko**.
Zapisać ustawienia atramentu	Kliknij przycisk **Zapisz**. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać nowe ustawienia, i wpisz nazwę pliku.
Określić sposób wyświetlania kolorów nadrukowywanych	Kliknij kartę **Nadrukowanie** i zaznacz pole wyboru **Użyj nadrukowania**. Kliknij dwukrotnie kolor do edycji i wybierz nowy kolor.

Ustawienia dla atramentu można załadować, klikając dwukrotnie kartę **Krzywe**, następnie przycisk **Załaduj** i nazwę pliku, w którym zapisano ustawienia dla danego atramentu.

Aby określić sposób wyświetlania kolorów nadrukowywanych

1 Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Przekształć w** ▸ **Duotone (8 bitów)**.
2 Kliknij kartę **Nadrukowanie**.
3 Zaznacz pole wyboru **Użyj nadrukowania**.
4 Kliknij dwukrotnie kolor do edycji.
5 W oknie dialogowym **Wybierz kolor** wybierz model kolorów z listy **Model**, kliknij kolor i kliknij przycisk **OK**.

Aby wyświetlić nowy kolor nadrukowywany, kliknij przycisk **Podgląd**.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Korzystanie z zarządzania kolorami

Zarządzanie kolorami służy zapewnieniu spójnego wyglądu kolorów w przypadku pracy z plikami z różnych źródeł oraz realizacji tych plików na różnych urządzeniach.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Opis zarządzania kolorami” (stronie 231)
- „Rozpoczęcie pracy z zarządzaniem kolorami w programie Corel PHOTO-PAINT” (stronie 236)
- „Instalowanie, ładowanie i osadzanie profili kolorów” (stronie 237)
- „Przypisywanie profili kolorów” (stronie 239)
- „Przekształcanie kolorów do innych profili kolorów” (stronie 239)
- „Wybieranie ustawień przekształcania kolorów” (stronie 240)
- „Ekranowe obrazowanie próbne” (stronie 240)
- „Praca z wzorcami zarządzania kolorami” (stronie 243)
- „Praca z zasadami zarządzania kolorami” (stronie 244)
- „Zarządzanie kolorami w przypadku otwierania dokumentów” (stronie 245)
- „Zarządzanie kolorami w przypadku importowania i wklejania plików” (stronie 246)
- „Zarządzanie kolorami pod kątem druku” (stronie 247)
- „Bezpieczny tok pracy z kolorami CMYK” (stronie 247)
- „Zarządzanie kolorami pod kątem wyświetlania na ekranie” (stronie 248)

Opis zarządzania kolorami

Niniejsza sekcja dostarcza odpowiedzi na następujące typowe pytania dotyczące zarządzania kolorami:

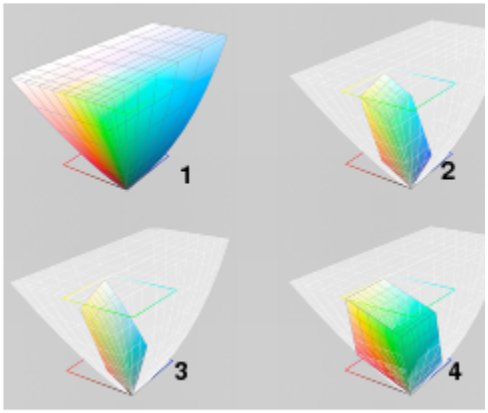
- „Dlaczego kolory nie są zgodne?” (stronie 232)
- „Co to jest zarządzanie kolorami?” (stronie 232)
- „Dlaczego zarządzanie kolorami jest potrzebne?” (stronie 233)
- „Jak rozpocząć pracę z zarządzaniem kolorami?” (stronie 233)
- „Czy dany monitor wyświetla właściwe kolory?” (stronie 233)
- „Czy lepiej jest przypisać profil kolorów, czy przekształcić kolory do profilu kolorów?” (stronie 234)
- „Co to jest odwzorowanie kolorów?” (stronie 234)

Dlaczego kolory nie są zgodne?

W toku procesu obrazowania cyfrowego obrazy się utrwala, modyfikuje i drukuje przy użyciu różnych narzędzi. Typowy tok pracy wygląda tak, że obraz jest utrwalany za pomocą cyfrowego aparatu fotograficznego, przesyłany do komputera, modyfikowany w aplikacji do edycji zdjęć po czym drukowany. W każdym z wymienionych narzędzi kolory są interpretowane w odmienny sposób. Ponadto każde narzędzie charakteryzuje się specyficznym zakresem dostępnych kolorów, tzw. przestrzenią kolorów, czyli szeregiem liczb, które definiują sposób przedstawiania poszczególnych kolorów.

Przykładowy tok pracy nad dokumentem

Innymi słowy, w przypadku definiowania i interpretowania kolorów każde narzędzie używa osobnego języka. Weźmy pod uwagę kolor w przestrzeni kolorów aparatu cyfrowego: żywy niebieski kolor RGB o wartościach R = 0 (czerwony), G = 0 (zielony) i B = 255 (niebieski). W przestrzeni kolorów monitora ten kolor może wyglądać inaczej. Ponadto przestrzeń kolorów drukarki może nie zawierać koloru, który by mu odpowiadał. Więc gdy dokument przechodzi przez kolejne etapy pracy, żywy niebieski kolor gubi się w przekładzie i nie jest wiernie reprodukowany. System zarządzania kolorami ma za zadanie usprawnić przekazywanie koloru w toku pracy, tak aby kolor obrazu wyjściowego zgadzał się z kolorem zamierzonym.



Przestrzeń kolorów definiuje kolory. 1. Przestrzeń kolorów Lab. 2. Przestrzeń kolorów sRGB ukazana w odniesieniu do przestrzeni kolorów Lab. 3. Przestrzeń kolorów U.S. Web Coated (SWOP) v2. 4. Przestrzeń kolorów ProPhoto RGB.

Co to jest zarządzanie kolorami?

Zarządzanie kolorami to proces, który umożliwia przewidywanie reprodukcji kolorów oraz sterowanie nią niezależnie od źródła i przeznaczenia dokumentu. Zapewnia wierniejsze przedstawienie kolorów, gdy dokument jest oglądany, modyfikowany, współdzielony, eksportowany do innego formatu lub drukowany.

W systemie zarządzania kolorami, określanym również mianem modułu obsługi kolorów, przekład wartości kolorów miedzy źródłami odbywa się przy użyciu profili kolorów. Na przykład system ten dokonuje przekładu kolorów wyświetlanych na monitorze na kolory, które dana drukarka jest w stanie odtworzyć. Profile kolorów definiują przestrzenie kolorów monitorów, skanerów, aparatów cyfrowych, drukarek i aplikacji używanych do tworzenia i edycji dokumentów.

Dlaczego zarządzanie kolorami jest potrzebne?

Zarządzanie kolorami warto dobrze poznać, jeśli dokument wymaga wiernego przedstawienia kolorów. Istotnymi wskazaniami są także złożony tok pracy i ostateczne przeznaczenie dokumentów. Zarządzanie kolorami może odgrywać mniejszą rolę, jeśli dokumenty są przeznaczone wyłącznie do wyświetlania na ekranie. Jeśli jednak planowane jest otwieranie dokumentów w innej aplikacji lub jeśli dokumenty są tworzone pod kątem druku lub wielorakich form wyjściowych, to właściwe zarządzanie kolorami ma zasadnicze znaczenie.

Przy użyciu zarządzania kolorami można:

- reprodukować kolory spójnie w całym toku pracy, zwłaszcza w przypadku otwierania dokumentów utworzonych w innych aplikacjach;
- spójnie odtwarzać kolory w przypadku współdzielenia plików z innymi użytkownikami;
- wyświetlać kolory na podglądzie (czyli obrazować je próbnie na ekranie), zanim zostaną wysłane do miejsca przeznaczenia, na przykład maszyny drukarskiej, drukarki biurowej lub Internetu;
- ograniczyć potrzebę regulowania i korygowania zawartości dokumentów przed ich wysłaniem do różnych miejsc przeznaczenia.

System zarządzania kolorami nie oferuje idealnego dopasowywania kolorów, niemniej jednak bardzo poprawia wierność kolorów.

Jak rozpocząć pracę z zarządzaniem kolorami?

Oto kilka sugestii dotyczących stosowania zarządzania kolorami w toku pracy:

- Upewnij się, że monitor wyświetla właściwe kolory. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Czy dany monitor wyświetla właściwe kolory?” na stronie 233.
- Zainstaluj profile kolorów każdego urządzenia wejściowego lub wyjściowego, którego użycie jest planowane. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Instalowanie, ładowanie i osadzanie profili kolorów” na stronie 237.
- Zapoznaj się z funkcjami programu Corel PHOTO-PAINT służącymi do zarządzania kolorami. Domyślne ustawienia zarządzania kolorami dają dobre wyniki, jednak można te ustawienia zmienić pod kątem określonego toku pracy. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Rozpoczęcie pracy z zarządzaniem kolorami w programie Corel PHOTO-PAINT” na stronie 236.
- Obrazuj próbnie dokumenty na ekranie, aby zapoznać się z ostatecznym wynikiem na podglądzie. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Ekranowe obrazowanie próbne” na stronie 240.
- W przypadku zapisywania i eksportowania plików osadzaj w nich profile kolorów. W ten sposób łatwiej jest zapewnić spójność kolorów, gdy pliki są oglądane, modyfikowane lub reprodukowane. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Instalowanie, ładowanie i osadzanie profili kolorów” na stronie 237.

Czy dany monitor wyświetla właściwe kolory?

Kalibrowanie i profilowanie monitora to ważne działania służące zapewnieniu wierności kolorów. Kalibrowanie monitora polega na takiej jego regulacji, aby wyświetlał kolory zgodnie z uznanym standardem wierności. Po kalibracji można utworzyć profil kolorów monitora, opisujący sposób interpretowania kolorów przez dany monitor. Taki niestandardowy profil kolorów zwykle jest instalowany w systemie operacyjnym przez oprogramowanie profilujące, dzięki czemu może być współdzielony z innymi urządzeniami i aplikacjami. Kalibracja i profilowanie służą razem uzyskaniu wiernego odwzorowania kolorów: jeśli monitor jest niepoprawnie skalibrowany, jego profil kolorów jest bezużyteczny.

Kalibracja i profilowanie są działaniami złożonymi i zwykle wymagają urządzeń kalibracyjnych innych firm, na przykład kolorymetrów i specjalistycznego oprogramowania. Co więcej, nieprawidłowa kalibracja może uczynić więcej szkody niż pożytku. Więcej o kalibracji monitora i niestandardowych profilach kolorów można się dowiedzieć, poznając techniki zarządzania kolorami i przeznaczone do tego celu produkty. Można również sięgnąć do dokumentacji dostarczonej z systemem operacyjnym lub monitorem.

Spójne zarządzanie kolorami zależy także od sposobu postrzegania kolorów wyświetlanych przez dany monitor. Na postrzeganie wpływ ma otoczenie, w którym oglądane są dokumenty. Oto kilka sposobów tworzenia otoczenia odpowiedniego do oglądania:

- Zadbaj, aby światło w pomieszczeniu było jednolite. Na przykład jeśli do pomieszczenia wpada dużo światła słonecznego, użyj rolet, a gdy jest to możliwe, pracuj w pomieszczeniu bez okien.
- Ustaw neutralny kolor tła monitora, na przykład szary, lub jako tło zastosuj obrazek w skali szarości. Staraj się nie używać kolorowych tapet i wygaszaczy ekranów.
- Nie noś jasnej odzieży, która może zaburzać kolory wyświetlane na monitorze. Na przykład biała koszula odbija się w monitorze i zmienia postrzeganie kolorów.

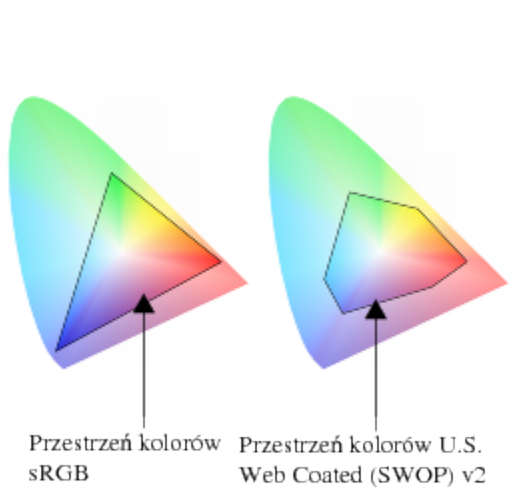
Czy lepiej jest przypisać profil kolorów, czy przekształcić kolory do profilu kolorów?

Gdy profil kolorów zostaje przypisany, wartości, czyli liczby, kolorów w dokumencie nie zmieniają się. Natomiast aplikacja interpretuje kolory dokumentu na podstawie danego profilu kolorów. Gdy jednak kolory zostają przekształcone do innego profilu kolorów, wartości kolorów w dokumencie się zmieniają.

Najlepsza strategia polega na wybraniu odpowiedniej przestrzeni kolorów podczas tworzenia dokumentu i używaniu tego samego profilu kolorów w całym toku pracy. Podczas pracy nad dokumentem należy unikać przypisywania profili kolorów i przekształcania kolorów pod kątem innych profili kolorów. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcjach „Przypisywanie profili kolorów” na stronie 239 i „Przekształcanie kolorów do innych profili kolorów” na stronie 239.

Co to jest odwzorowanie kolorów?

System zarządzania kolorami może dokonywać wydajnego przekładu kolorów dokumentu pod kątem wielu urządzeń. Niemniej jednak w przypadku przekształcania kolorów z jednej przestrzeni kolorów do innej system zarządzania kolorami może nie być w stanie dopasować określonych kolorów. Takie niepowodzenie jest spowodowane tym, że niektóre kolory źródła nie mieszczą się w zakresie (gamie) docelowej przestrzeni kolorów. Na przykład jaskrawe kolory czerwony i niebieski, które widać na monitorze, często występują poza gamą kolorów, które drukarka jest w stanie odtworzyć. Te kolory „niereprodukowalne”mogą radykalnie zmienić wygląd dokumentu w zależności od ich interpretacji przez system zarządzania kolorami. W każdym systemie zarządzania kolorami istnieją cztery metody interpretowania kolorów niereprodukowalnych i odwzorowywania ich w reprodukowalnej gamie docelowej przestrzeni kolorów. Te metody są określane mianem „odwzorowań kolorów”. Wybór odwzorowania kolorów zależy od graficznej zawartości dokumentu.



W przypadku przestrzeni kolorów U.S. Web Coated (SWOP) v2 wiele kolorów w dokumencie sRGB może być niereprodukowalnych. Kolory niereprodukowalne są odwzorowywane na reprodukowalne zgodnie z określonym odwzorowaniem kolorów.

Dostępne są następujące odwzorowania kolorów:

- Odwzorowanie kolorów **Kolorymetrycznie względnie** nadaje się do logo i innych grafik zawierających tylko kilka kolorów niereprodukowalnych. Do niereprodukowalnych kolorów źródła dopasowuje najbliższe kolory reprodukowalne obsługiwane przez urządzenie końcowe. To odwzorowanie kolorów powoduje przesunięcie punktu bieli. W przypadku drukowania na białym papierze biel papieru jest wykorzystywana do reprodukcji białych obszarów dokumentu. Dlatego to odwzorowanie kolorów stanowi dobry wybór, jeśli dokument będzie drukowany.
- Odwzorowanie kolorów **Kolorymetrycznie absolutnie** nadaje się do logo i innych grafik, które wymagają bardzo dokładnego odwzorowania kolorów. Jeśli nie można znaleźć kolorów identycznych ze źródłowymi, to zostają użyte możliwie najbliższe ich odpowiedniki. Odwzorowania kolorów **Kolorymetrycznie absolutnie** i **Kolorymetrycznie względnie** są podobne, z tym że w przypadku odwzorowania **Kolorymetrycznie absolutnie** w przekształceniu zostaje zachowany punkt bieli i nie występuje dopasowywanie pod kątem bieli papieru. To odwzorowanie kolorów jest używane głównie do obrazowania próbnego.
- Odwzorowanie kolorów **Percepcyjnie** nadaje się do zdjęć i map bitowych zawierających liczne kolory niereprodukowalne. Ogólny wygląd kolorów zostaje zachowany w wyniku zastosowania zmiany wszystkich kolorów, w tym reprodukowalnych, tak aby mieściły się one w zakresie kolorów urządzenia docelowego. W tym odwzorowaniu kolorów w celu uzyskania optymalnych wyników zostają zachowane relacje między kolorami.
- Odwzorowanie kolorów **Nasycenie** daje intensywniejsze kolory jednolite stosowane w grafice biznesowej, na przykład na wykresach i diagramach. Kolory mogą być mniej wierne niż uzyskane w wyniku pozostałych odwzorowań kolorów.

Wybór odwzorowania kolorów może zależeć od liczby kolorów niereprodukowalnych (wyróżnionych zieloną nakładką). Po lewej: do tego zdjęcia nadaje się odwzorowanie kolorów Kolorymetrycznie względnie,

ponieważ zawiera ono tylko kilka kolorów niereprodukowalnych. Po prawej: do tego zdjęcia nadaje się odwzorowanie kolorów Percepcyjnie, ponieważ zawiera ono liczne kolory niereprodukowalne.

Rozpoczęcie pracy z zarządzaniem kolorami w programie Corel PHOTO-PAINT

Corel PHOTO-PAINTW programie stosowane są dwa typu ustawień zarządzania kolorami: ustawienia domyślne zarządzania kolorami oraz ustawienia kolorów dokumentu. Ustawienia domyślne zarządzania kolorami decydują o kolorach nowych dokumentów oraz wszelkich dokumentów niezawierających profili kolorów (tzw. „dokumentów bezprofilowych"). Dokumenty utworzone we wcześniejszych wersjach pakietu Corel PHOTO-PAINT są traktowane jako bezprofilowe. Ustawienia kolorów dokumentu wpływają tylko na kolory aktywnego dokumentu.

Ustawienia domyślne zarządzania kolorami

Ustawienia domyślne zarządzania kolorami mają zasadnicze znaczenie przy uzyskiwaniu spójnych kolorów.

- **Wzorce** — użytkownik, który nie jest obeznany z zarządzeniem kolorów i tworzy projekty pod kątem konkretnej formy wyjściowej, może wybrać wzorzec pomocny w rozpoczęciu pracy od właściwych ustawień zarządzania kolorami, takich jak domyślne profile kolorów i ustawienia przekształcania kolorów. Przykładowo można wymienić wzorzec **Ameryka Północna – przygotowanie do druku**, który jest odpowiedni dla projektów drukowanych przez północnoamerykańskich usługodawców poligraficznych, oraz wzorzec **Europa – Internet**, który jest odpowiedni dla projektów internetowych tworzonych w Europie. Więcej informacji na temat wzorców zarządzania kolorami można znaleźć w sekcji „Praca z wzorcami zarządzania kolorami" na stronie 243.
- **Domyślne profile kolorów** — definiują kolory RGB, CMYK i skali szarości w dokumentach nowych i bezprofilowych. Ustawienia te można zmienić tak, że we wszystkich nowych dokumentach będą używane profile kolorów określone przez użytkownika. W niektórych aplikacjach domyślne profile kolorów są określane mianem „profili przestrzeni roboczej".
- **Odwzorowanie kolorów** — umożliwia wybranie metody odwzorowywania kolorów niereprodukowalnych w dokumentach nowych i bezprofilowych. Jeśli domyślne odwzorowanie kolorów nie jest odpowiednie dla aktywnego dokumentu, można je zmienić w oknie dialogowym **Ustawienia kolorów dokumentu**. Informacje na temat wybierania odwzorowania kolorów właściwego dla określonych projektów można znaleźć w sekcji „Co to jest odwzorowanie kolorów?" na stronie 234.
- **Ustawienia przekształcania kolorów** — określają sposób dopasowywania kolorów, gdy kolory są przekształcane z jednego profilu kolorów do drugiego. Na przykład można zmienić moduł obsługi kolorów lub określić opcje przekształcania czystej czerni w dokumentach zawierających kolory RGB, CMYK, Lab lub skali szarości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wybieranie ustawień przekształcania kolorów" na stronie 240.
- **Definicja koloru dodatkowego** — umożliwia wyświetlanie kolorów dodatkowych za pomocą wartości kolorów Lab, CMYK lub RGB. Te zamienne wartości kolorów są używane również podczas przekształcania kolorów dodatkowych w kolory rozbarwiane.
- **Zasady zarządzania kolorami** — służą do zarządzania kolorami w plikach, które są otwierane bądź importowane lub wklejane do aktywnego dokumentu. Więcej informacji na temat zasad zarządzania kolorami można znaleźć w sekcji „Praca z zasadami zarządzania kolorami" na stronie 244.

Ustawienia kolorów dokumentu

Można przeglądać i edytować ustawienia kolorów aktywnego dokumentu. Można zobaczyć, jaki profil kolorów jest przypisany do dokumentu oraz jakie są domyślne profile kolorów aplikacji. Profil kolorów przypisany do aktywnego dokumentu determinuje przestrzeń kolorów dokumentu.

Można także przypisać inny profil kolorów do aktywnego dokumentu lub przekształcić jego kolory odpowiednio do określonego profilu kolorów. Informacje na temat przypisywania profili kolorów można znaleźć w sekcji „Przypisywanie profili kolorów" na stronie 239. Informacje na temat przekształcania kolorów dokumentu odpowiednio do innych profili kolorów można znaleźć w sekcji „Przekształcanie kolorów do innych profili kolorów" na stronie 239.

Korzystanie z pomocy

Aby uzyskać informacje o poszczególnych elementach sterujących dostępnych w oknach dialogowych **Domyślne ustawienia kolorów** i **Ustawienia kolorów dokumentu**, należy wskazać dany element sterujący i zapoznać się z opisem w obszarze **Opis**.

Aby uzyskać dostęp do ustawień domyślnych zarządzania kolorami

- Kliknij kolejno **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie kolorami** ▸ **Ustawienia domyślne**.

Aby zmienić domyślne profile kolorów

1. Kliknij kolejno **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie kolorami** ▸ **Ustawienia domyślne**.
2. W obszarze **Domyślne ustawienia kolorów** wybierz profil kolorów z następujących list:
   - **RGB** — opisuje kolory RGB w dokumentach nowych i bezprofilowych.
   - **CMYK** — opisuje kolory CMYK w dokumentach nowych i bezprofilowych.
   - **Skala szarości** — opisuje kolory skali szarości w dokumentach nowych i bezprofilowych.

   Z listy **Odwzorowanie kolorów** można wybrać inne odwzorowanie kolorów.

Aby uzyskać dostęp do ustawień kolorów dokumentu

- Kliknij kolejno **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie kolorami** ▸ **Ustawienia dokumentu**.

Okno dialogowe **Ustawienia kolorów dokumentu** nie jest dostępne w przypadku obrazków zawierających kolory Lab, NTSC, PAL lub obrazków wielokanałowych. W takich obrazkach używane są opcje zarządzania kolorami określone w oknie dialogowym **Domyślne ustawienia zarządzania kolorami**.

Ustawienia kolorów dokumentu można również przejrzeć w oknie dialogowym **Właściwości dokumentu**, klikając kolejno **Plik** ▸ **Właściwości dokumentu**.

Instalowanie, ładowanie i osadzanie profili kolorów

W celu zapewnienia wierności kolorów w systemie zarządzania kolorami potrzebne są profile zgodne ze standardem ICC dla monitorów, urządzeń wejściowych, monitorów zewnętrznych, urządzeń wyjściowych i dokumentów.

- Profile kolorów monitora — definiują przestrzeń kolorów, przy użyciu której monitor wyświetla kolory dokumentu. W programie Corel PHOTO-PAINT wykorzystywany jest podstawowy profil monitora przypisany przez system operacyjny. Profil monitora ma bardzo duże znaczenie dla wierności kolorów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Czy dany monitor wyświetla właściwe kolory?” na stronie 233.
- Profile kolorów urządzeń wejściowych — używane przez urządzenia wejściowe, na przykład skanery i fotograficzne aparaty cyfrowe. Te profile kolorów definiują, które kolory mogą być rejestrowane przez określone urządzenia wejściowe.
- Profile kolorów ekranu — obejmują profile monitorów nieskojarzone z monitorem użytkownika w systemie operacyjnym. Te profile kolorów są szczególnie przydatne do korekty ekranowej dokumentów pod kątem monitorów, które nie są podłączone do danego komputera.
- Profile kolorów urządzeń wyjściowych — definiują przestrzeń kolorów urządzeń wyjściowych, na przykład drukarek biurowych i maszyn drukarskich. Na podstawie tych profili system zarządzania kolorami wiernie odwzorowuje kolory dokumentów na kolory urządzenia wyjściowego.
- Profile kolorów dokumentu — definiują kolory RGB, CMYK i kolory skali szarości w dokumencie. Dokumenty, które zawierają profile kolorów, są określane mianem „profilowych”.

Znajdowanie profili kolorów

Wiele profili kolorów jest instalowanych razem z aplikacją lub może być wygenerowanych za pomocą oprogramowania profilującego. Profile kolorów są również dostarczane przez producentów monitorów, skanerów, cyfrowych aparatów fotograficznych i drukarek. Profile kolorów są też dostępne w witrynach internetowych, na przykład:

- http://www.color.org/findprofile.xalter — ta witryna internetowa organizacji International Color Consortium (ICC) pomaga w znalezieniu powszechnie używanych standardowych profili kolorów.

- http://www.eci.org/doku.php?id=en:downloads — ta witryna internetowa organizacji European Color Initiative (ECI) zapewnia standardowe profile wg normy ISO, a także profile właściwe dla Europy.
- http://www.tftcentral.co.uk/articles/icc_profiles.htm — ta witryna internetowa zapewnia profile ICC do wielu różnych typów monitorów LCD (o ekranach ciekłokrystalicznych), pomagając w wyświetlaniu kolorów w spójny sposób. Jeśli jednak wierność kolorów ma zasadnicze znaczenie dla toku pracy, monitor należy skalibrować i sprofilować, a nie polegać na gotowych profilach monitorów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Czy dany monitor wyświetla właściwe kolory?” na stronie 233.

Instalowanie i ładowanie profili kolorów

Jeśli brakuje niezbędnego profilu kolorów, można go zainstalować lub załadować w aplikacji. Zainstalowanie profilu kolorów powoduje dodanie go do folderu **Color** systemu operacyjnego; załadowanie profilu kolorów powoduje dodanie go do folderu **Color** aplikacji. Pakiet CorelDRAW Graphics Suite może korzystać z profili kolorów w obu folderach **Color**.

Osadzanie profili kolorów

Gdy dokument jest zapisywany lub eksportowany do pliku w formacie obsługującym profile kolorów, profile kolorów zostają domyślnie osadzone w pliku. Osadzenie profilu kolorów powoduje dołączenie go do dokumentu, co gwarantuje, że tych samych kolorów używa każdy, kto wyświetla lub drukuje dany dokument.

Aby zainstalować profil kolorów

- W programie Eksplorator Windows prawym przyciskiem myszy kliknij profil kolorów, a następnie kliknij opcję **Zainstaluj profil**.

Aby załadować profil kolorów

1. Kliknij kolejno **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie kolorami** ▸ **Ustawienia domyślne**.
2. W obszarze **Domyślne ustawienia kolorów** wybierz opcję **Załaduj profile kolorów** z listy **RGB**, **CMYK** lub **Skala szarości**.
3. W oknie dialogowym **Otwieranie** przejdź do odpowiedniego profilu kolorów.

Profil kolorów po załadowaniu jest dostępny w oknie dokowanym **Ustawienia obrazu próbnego kolorów**, oknie dialogowym **Drukuj** oraz oknie dialogowym **Ustawienia kolorów dokumentu**.

Należy pamiętać, że można załadować profil kolorów dowolnego trybu kolorów z dowolnej listy: **RGB**, **CMYK** lub **Skala szarości**. Niemniej jednak po załadowaniu profilu dostęp do niego jest możliwy tylko z poziomu listy odpowiedniego trybu kolorów. Na przykład można załadować profil kolorów RGB poprzez listę **CMYK**, ale dostęp do tego profilu jest możliwy tylko poprzez listę **RGB**.

Profil kolorów można załadować również poprzez okno dialogowe **Ustawienia kolorów dokumentu**.

Aby osadzić profil kolorów

1. Kliknij menu **Plik**, a następnie kliknij jedno z następujących poleceń:
   - **Zapisz jako**
   - **Eksportuj do** ▸ **Internet**
2. W wyświetlonym oknie dialogowym zaznacz pole wyboru **Osadź profil kolorów**.

Osadzenie profilu kolorów, zwłaszcza CMYK, powoduje zwiększenie rozmiaru pliku dokumentu.

Przypisywanie profili kolorów

Gdy jest otwierany lub importowany dokument, w którym brak profilu kolorów, domyślnie aplikacja w sposób automatyczny przypisuje profil kolorów do dokumentu. Jeśli dokument zawiera profil kolorów nieodpowiedni w przypadku założonego przeznaczenia, do dokumentu można przypisać inny profil kolorów. Na przykład jeśli planowane jest wyświetlanie dokumentu w Internecie lub drukowanie go na drukarce biurowej, jako profil RGB dokumentu powinien być ustawiony profil sRGB. Jeśli dokument jest przeznaczony do druku profesjonalnego, lepiej jest wybrać profil Adobe RGB (1998), ponieważ charakteryzuje się on szerszą gamą i zapewnia lepsze wyniki, gdy kolory RGB zostają przekształcone w kolory przestrzeni CMYK.

Gdy do dokumentu zostaje przypisany inny profil kolorów, kolory mogą wyglądać inaczej, mimo że wartości kolorów nie zmienią się.

Po lewej: do aktywnego dokumentu jest przypisany profil kolorów SWOP 2006_Coated3v2.icc. Po prawej: gdy do tego dokumentu jest przypisany profil kolorów Japan Color 2002 Newspaper, kolory wyglądają na znacznie mniej nasycone.

Aby przypisać profil kolorów do dokumentu

1. Kliknij kolejno **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie kolorami** ▸ **Ustawienia dokumentu**.
2. W obszarze **Edytuj ustawienia kolorów dokumentu** zaznacz opcję **Przypisz inny profil kolorów**.
3. Wybierz profil kolorów z listy **RGB**, **CMYK** lub **Skala szarości**.

   Etykieta listy oraz zawartość listy dostępnych profili kolorów zależy od trybu kolorów aktywnego dokumentu. Na przykład w przypadku obrazków RGB dostępna jest tylko lista RGB.

Przekształcanie kolorów do innych profili kolorów

Gdy kolory dokumentu są przekształcane z jednego profilu kolorów do innego, wartości kolorów w dokumencie zostają zmienione odpowiednio do ustawionego odwzorowania kolorów, ale wygląd kolorów zostaje zachowany. Głównym celem przekształcenia kolorów jest zapewnienie, aby kolory w docelowej przestrzeni kolorów były jak najbardziej podobnie do kolorów źródłowej przestrzeni kolorów.

Ponieważ wielokrotne przekształcenia kolorów pogarszają wierność, zalecane jest tylko jednorazowe przekształcenie kolorów. Należy z tym poczekać, aż dokument będzie gotowy i będzie dokładnie wiadomo, który profil kolorów zostanie użyty do realizacji ostatecznego obrazu wyjściowego. Na przykład jeśli dokument został utworzony w przestrzeni kolorów Adobe RGB (1998), a zostanie umieszczony w Internecie, to kolory dokumentu można przekształcić w kolory przestrzeni sRGB.

Można wybrać moduł zarządzania kolorami służący do przekształcania kolorów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wybieranie ustawień przekształcania kolorów” na stronie 240.

Aby przekształcić kolory odpowiednio do innego profilu kolorów

1. Kliknij kolejno **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie kolorami** ▸ **Ustawienia dokumentu**.

2 W obszarze **Edytuj ustawienia kolorów dokumentu** zaznacz opcję **Przekształć kolory dokumentu na nowy profil kolorów**.

3 Wybierz profil kolorów z listy **RGB**, **CMYK** lub **Skala szarości**.
Etykieta listy oraz zawartość listy dostępnych profili kolorów zmienia się zależnie od trybu kolorów aktywnego obrazka.

4 Wybierz odpowiednie odwzorowanie kolorów z listy **Odwzorowanie kolorów**. Informacje na temat dostępnych odwzorowań kolorów można znaleźć w sekcji „Co to jest odwzorowanie kolorów?” na stronie 234.

Wybieranie ustawień przekształcania kolorów

Po wybraniu profili kolorów kolory pomiędzy urządzeniami są dopasowywane jak najdokładniej przez moduł zarządzania kolorami (CMM, Color Matching Module) systemu Microsoft Image Color Management (ICM), stanowiący domyślny moduł CMM. Moduły zarządzania kolorami są również nazywane „modułami obsługi kolorów”.

Można też używać modułu Adobe CMM, jeśli jest zainstalowany na komputerze.

Obsługa kolorów czystej czerni i skali szarości

Przy przekształcaniu kolorów można zachować czystą czerń w docelowej przestrzeni kolorów. Na przykład jeśli dokument RGB jest przekształcany na przestrzeń kolorów CMYK, czysta czerń RGB (R=0, G=0, B=0) może zostać odwzorowana na czystą czerń kolorów CMYK (K=100). Ta opcja jest zalecana w przypadku dokumentów w skali szarości lub dokumentów zawierających głównie tekst. Należy pamiętać, że zachowywanie czystej czerni podczas przekształcania kolorów może spowodować powstanie jednolitych czarnych krawędzi w efektach oraz wypełnień gradientowych zawierających czerń.

Domyślnie kolory skali szarości są przekształcane na kanał koloru czarnego (K) przestrzeni CMYK. Proces ten zapewnia, że wszystkie kolory skali szarości są drukowane jako odcienie koloru czarnego i podczas drukowania farby niebiesko-zielona, purpurowa ani żółta nie są marnowane.

Aby wybrać ustawienia przekształcania kolorów

1 Kliknij kolejno **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie kolorami** ▸ **Ustawienia domyślne**.

2 W obszarze **Ustawienia przekształcania kolorów** wybierz moduł obsługi kolorów z listy **Moduł obsługi koloru**.

Można również	Wykonaj następujące czynności
Zachowywać czystą czerń ze źródłowej przestrzeni kolorów jako czystą czerń w docelowej przestrzeni kolorów	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj czystą czerń**.
Podczas przekształcania odwzorowywać kolory skali szarości na kolor czarny CMYK	Zaznacz pole wyboru **Odwzoruj szary na czarny CMYK**.

Ekranowe obrazowanie próbne

Ekranowe obrazowanie próbne zapewnia ekranowy podgląd dokumentu w takiej postaci, jaką będzie mieć, gdy zostanie zreprodukowany na określonej drukarce lub wyświetlony na określonym monitorze. W odróżnieniu od techniki druku próbnego używanej w tradycyjnej poligrafii ekranowe obrazowanie próbne umożliwia zapoznanie się z ostatecznym wynikiem bez nanoszenia farby na papier. W ten sposób można zweryfikować, czy profil kolorów dokumentu jest odpowiedni dla określonej drukarki lub określonego monitora, i zapobiec niepożądanym skutkom.

Lewy górny róg: do dokumentu jest przypisany profil kolorów RGB. Środek i po prawej: przypisanie określonego profilu CMYK umożliwia ekranową symulację wydruku.

Aby zasymulować kolory wyjściowe, jakie daje urządzenie, należy wybrać profil kolorów tego urządzenia. Ponieważ przestrzenie kolorów dokumentu i urządzenia są różne, część kolorów dokumentu może nie mieć odpowiedników w reprodukowalnej gamie przestrzeni kolorów urządzenia. Można włączyć ostrzeżenie o kolorach niereprodukowalnych, umożliwiające podgląd kolorów ekranowych, których urządzenie nie jest w stanie wiernie zreprodukować. Gdy ostrzeżenie o kolorach niereprodukowalnych jest włączone, nakładka wyróżnia wszystkie kolory niereprodukowalne symulowanego urządzenia. Można zmienić kolor nakładki reprezentującej kolory niereprodukowalne, a ponadto można zwiększyć przezroczystość, aby zobaczyć leżące pod nią kolory.

Ostrzeżenie o kolorach niereprodukowalnych powoduje wyróżnienie kolorów, których drukarka lub monitor nie mogą wiernie zreprodukować.

Można zmienić sposób przenoszenia kolorów niereprodukowalnych do gamy reprodukowalnej profilu kolorów, zmieniając odwzorowanie kolorów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Co to jest odwzorowanie kolorów?” na stronie 234.

Podczas ekranowego obrazowania próbnego można zachować wartości kolorów RGB, CMYK lub skali szarości. Na przykład jeśli dokument, który ma być drukowany na maszynie drukarskiej, jest obrazowany próbnie na ekranie, to w ekranowym obrazie próbnym można zachować oryginalne wartości kolorów CMYK dokumentu. W tym przypadku wszystkie kolory będą aktualizowane na ekranie, ale w ekranowym obrazie próbnym będą się zmieniać tylko wartości kolorów RGB i skali szarości dokumentu. Dzięki zachowywaniu wartości kolorów CMYK można zapobiec niechcianym przekształceniom kolorów w ostatecznym obrazie wyjściowym.

Jeśli ekranowe obrazowanie próbne dokumentów pod kątem konkretnej formy wyjściowej jest wykonywane często, można utworzyć i zapisać niestandardowe wzorce obrazów próbnych. Niepotrzebne wzorce można w dowolnej chwili usunąć.

Ekranowe obrazy próbne można zapisać, eksportując je do pliku w formacie JPEG, TIFF, PDF (Adobe Portable Document Format) lub CPT (Corel PHOTO-PAINT). Obrazy próbne można również drukować.

Gdy dokument jest otwierany lub gdy rozpoczynany jest nowy, ekranowe obrazowanie próbne jest domyślnie wyłączone. Niemniej jednak można zapewnić, aby ekranowe obrazowanie próbne było domyślnie cały czas włączone.

Aby włączyć lub wyłączyć ekranowe obrazowanie próbne

- Kliknij kolejno **Widok** ▸ **Obraz próbny kolorów**.

Gdy ekranowe obrazowanie próbne jest włączone, kolory w oknie dokumentu, na paletach kolorów i oknach podglądu w oknach dialogowych wyglądają inaczej.

Symulowanie wydruku może spowodować, że kolory na ekranie będą stłumione, ponieważ wszystkie kolory będą przeniesione do przestrzeni kolorów CMYK, w której gama kolorów reprodukowalnych jest mniejsza niż przestrzeni kolorów RGB.

Aby włączyć lub wyłączyć obrazowanie próbne, można również kliknąć przycisk **Obraz próbny kolorów** na pasku stanu.

Aby określić ustawienia ekranowego obrazowania próbnego

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia obrazu próbnego kolorów**.
2. Wykonaj dowolne z poniższych zadań.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Symulować obraz wyjściowy określonego urządzenia	Z listy **Symuluj środowisko** wybierz profil kolorów urządzenia.
Zachować niezmienione określone wartości kolorów	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj liczby**. To pole wyboru umożliwia zachowywanie wartości kolorów CMYK, RGB lub skali szarości, zależnie od profilu kolorów w polu **Symuluj środowisko**.
Zmienić odwzorowanie kolorów	Wybierz odwzorowanie kolorów z listy **Odwzorowanie kolorów**.
Włączyć ostrzeżenie o kolorach niereprodukowalnych	W obszarze **Ostrzeżenie o kolorach niereprodukowalnych** zaznacz pole wyboru **Kolory niereprodukowalne**.
Zmienić kolor nakładki kolorów niereprodukowalnych	W obszarze **Ostrzeżenie o kolorach niereprodukowalnych** wybierz kolor z selektora kolorów.
Zmienić przezroczystość nakładki kolorów niereprodukowalnych	W obszarze **Ostrzeżenie o kolorach niereprodukowalnych** wpisz wartość w polu **Przezroczystość**. Wartość powinna zawierać się w zakresie od 1 do 100.
Zapisać niestandardowy wzorzec obrazu próbnego	Wybierz żądane ustawienia, kliknij przycisk **Zapisz** , a następnie w polu **Zapisz wzorzec jako** wpisz nazwę.

Aby	Wykonaj następujące czynności
	Ustawienia ostrzeżenia o kolorach niereprodukowalnych nie są uwzględniane we wzorcu obrazu próbnego.
Wybrać wzorzec obrazu próbnego	Wybierz wzorzec z listy **Wzorzec obrazu próbnego**.
Usunąć wzorzec obrazu próbnego	Kliknij przycisk **Usuń** .

Dokładność symulacji zależy od takich czynników, jak jakość monitora, profil kolorów monitora i urządzenia wyjściowego oraz oświetlenie w miejscu pracy.

Aby wyeksportować ekranowy obraz próbny

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia obrazu próbnego kolorów**.
2. W oknie dokowanym **Ustawienia obrazu próbnego kolorów** kliknij przycisk **Eksportuj ekranowy obraz próbny**.
3. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
4. Z listy **Zapisz jako typ** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **JPG — mapy bitowe JPEG**
   - **PDF — plik Adobe Portable Document**
   - **TIF — mapa bitowa TIFF**
   - **CPT — obrazek Corel PHOTO-PAINT**
5. Wybierz dowolne ustawienia w wyświetlonym oknie dialogowym.

Aby wydrukować obraz próbny

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia obrazu próbnego kolorów**.
2. W oknie dokowanym **Ustawienia obrazu próbnego kolorów** kliknij przycisk **Drukuj obraz próbny**.

Aby domyślnie włączać ekranowe obrazowanie próbne

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Wyświetlanie**.
3. Zaznacz pole wyboru **Domyślnie wyświetlaj obraz próbny kolorów**.

Praca z wzorcami zarządzania kolorami

Aplikacja zapewnia wzorce zarządzania kolorami, czyli domyślne ustawienia kolorów, które są stosowane do dokumentów nowych i bezprofilowych. Można wybrać wzorzec zarządzania kolorami odpowiedni dla regionu geograficznego, w którym dokument jest tworzony, lub miejsca jego realizacji w ostatecznej formie wyjściowej.

Ponadto można tworzyć własne wzorce, umożliwiające przechowywanie opcji wybranych w oknie dialogowym **Domyślne ustawienia zarządzania kolorami** i późniejsze ich wykorzystywanie w innych dokumentach. Jeśli wzorzec nie jest już potrzebny, można go usunąć.

Aby wybrać wzorzec zarządzania kolorami nowych dokumentów

1. Kliknij kolejno **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie kolorami** ▸ **Ustawienia domyślne**.

2 Z listy **Wzorce** wybierz jeden z następujących wzorców zarządzania kolorami:

- **Ameryka Północna – zastosowanie ogólne** — odpowiedni w przypadku projektów, które będą udostępniane na pod różnymi postaciami w Ameryce Północnej.
- **Europa – zastosowanie ogólne** — odpowiedni w przypadku projektów, które będą udostępniane pod różnymi postaciami w Europie.
- **Europa – przygotowanie do druku** — odpowiedni w przypadku projektów przeznaczonych do druku przez usługodawców poligraficznych w Europie.
- **Europa – Internet** — odpowiedni w przypadku projektów WWW tworzonych w Europie.
- **Japonia – zastosowanie ogólne** — odpowiedni w przypadku projektów, które będą udostępniane pod różnymi postaciami w Japonii.
- **Japonia – przygotowanie do druku** — odpowiedni w przypadku projektów, które będą drukowane przez usługodawców poligraficznych w Japonii.
- **Japonia – Internet** — odpowiedni w przypadku projektów WWW tworzonych w Japonii.
- **Minimalne zarządzanie kolorami** — zachowuje oryginalne wartości kolorów RGB, CMYK i skali szarości w przypadku otwierania, importowania lub wklejania dokumentów.
- **Ameryka Północna – przygotowanie do druku** — odpowiedni w przypadku projektów, które będą drukowane przez usługodawców poligraficznych w Ameryce Północnej.
- **Ameryka Północna – Internet** — odpowiedni w przypadku projektów WWW tworzonych w Ameryce Północnej.
- **Symulacja zarządzania kolorami wyłączona** — daje wyniki przekształcania kolorów według wzorca **Zarządzanie kolorami wyłączone**, który jest dostępny we wcześniejszych wersjach pakietu Corel PHOTO-PAINT
- **Symulacja** — wyświetla kolory w taki sposób, w jaki są widoczne w pakiecie

Aby dodać wzorzec zarządzania kolorami

1 Kliknij kolejno **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie kolorami** ▸ **Ustawienia domyślne**.

2 Zmień dowolne domyślne ustawienia kolorów.

3 Kliknij przycisk **Zapisz** , znajdujący się obok listy **Wzorce**.

4 W oknie dialogowym **Zapisz styl zarządzania kolorami** wpisz nazwę w polu **Zapisz styl jako**.

Aby usunąć wzorzec zarządzania kolorami

1 Kliknij kolejno **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie kolorami** ▸ **Ustawienia domyślne**.

2 Wybierz wzorzec z listy **Wzorce**.

3 Kliknij przycisk **Usuń** .

Praca z zasadami zarządzania kolorami

Zasady zarządzania kolorami określają sposób zarządzania kolorami w dokumentach otwieranych i edytowanych w aplikacji. W programie Corel PHOTO-PAINT można ustawić jedną zasadę zarządzania kolorami dotyczącą otwierania dokumentów oraz inną zasadę dotyczącą importowania i wklejania plików oraz obiektów do aktywnego dokumentu.

Zasada zarządzania kolorami dotycząca otwierania dokumentów determinuje profil kolorów RGB, CMYK lub skali szarości używany w poszczególnych plikach, które użytkownik chce otworzyć. Domyślnie w aplikacji używany jest profil kolorów osadzony w pliku. Można także wybrać przypisanie domyślnego profilu kolorów do pliku lub przekształcić kolory w pliku odpowiednio do domyślnego profilu kolorów.

Domyślnie zasada zarządzania kolorami dotycząca importowania i wklejania plików powoduje przekształcenie kolorów pliku odpowiednio do profilu kolorów dokumentu. Można także wybrać przypisanie profilu kolorów dokumentu do pliku lub przekształcić kolory aktywnego dokumentu odpowiednio do profilu kolorów osadzonego w pliku.

W otwieranych lub importowanych plikach może brakować profili kolorów lub mogą one zawierać profile kolorów niezgodne z domyślnymi profilami kolorów. Domyślnie aplikacja nie ostrzega o braku lub niezgodności profili kolorów, ale zapewnia opcje zarządzania kolorami dające dobre wyniki. Jeśli jednak użytkownikowi zależy na pełnej kontroli nad kolorami w dokumentach, można uaktywnić komunikaty ostrzegawcze.

Aby określić zasadę zarządzania kolorami dotyczącą otwierania dokumentów

1. Kliknij kolejno **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie kolorami** ▸ **Ustawienia domyślne**.
2. W sekcji **Otwieranie** w obszarze **Zasady zarządzania kolorami** wybierz jedną z następujących opcji dostępnych na liście **RGB**:
   - **Użyj osadzonego profilu kolorów** — powoduje zachowanie profilu kolorów RGB osadzonego w pliku. Ta opcja jest zalecana, ponieważ powoduje zachowanie oryginalnego wyglądu kolorów RGB i wartości kolorów RGB dokumentu.
   - **Przypisz domyślny profil kolorów** — powoduje zdefiniowanie kolorów dokumentu na podstawie domyślnego profilu kolorów RGB. Wartości kolorów RGB zostają zachowane, ale wygląd kolorów RGB może się zmienić.
   - **Przekształć w domyślny profil kolorów** — przekształca kolory odpowiednio do domyślnego profilu kolorów RGB. Wygląd kolorów RGB w dokumencie zostaje zachowany, ale wartości kolorów mogą się zmienić.
3. Z listy **CMYK** w obszarze **Otwieranie** wybierz opcję zarządzania kolorami CMYK w dokumentach. Te opcje nie różnią się od opcji dostępnych w przypadku kolorów RGB.
4. Z listy **Skala szarości** w obszarze **Otwieranie** wybierz opcję zarządzania kolorami skali szarości w dokumentach. Te opcje nie różnią się od opcji dostępnych w przypadku kolorów RGB.

Aby określić zasadę zarządzania kolorami dotyczącą importowania i wklejania plików

1. Kliknij kolejno **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie kolorami** ▸ **Ustawienia domyślne**.
2. W sekcji **Importowanie i wklejanie** w obszarze **Zasady zarządzania kolorami** na liście **RGB** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Przekształć w profil kolorów dokumentu** — powoduje przekształcenie kolorów RGB importowanego lub wklejanego pliku odpowiednio do profilu kolorów RGB aktywnego dokumentu. Tej opcji używa się wtedy, gdy importowany plik zawiera profil kolorów niezgodny z profilem kolorów dokumentu.
   - **Przypisz profil kolorów dokumentu** — powoduje przypisanie profilu kolorów RGB dokumentu do importowanego lub wklejanego pliku. Wartości kolorów RGB pliku zostają zachowane, ale wygląd kolorów może się zmienić.
   - **Użyj osadzonego profilu kolorów** — powoduje użycie profilu kolorów RGB osadzonego w pliku, a tym samym zachowanie wartości i wyglądu kolorów RGB importowanego lub wklejanego pliku. Ta opcja powoduje przekształcenie kolorów dokumentu odpowiednio do profilu kolorów osadzonego w importowanym lub wklejanym pliku.
3. Z listy **CMYK** w obszarze **Importowanie i wklejanie** wybierz opcję zarządzania kolorami CMYK w plikach importowanych i wklejanych. Te opcje nie różnią się od opcji dostępnych w przypadku kolorów RGB.
4. Z listy **Skala szarości** w obszarze **Importowanie i wklejanie** wybierz opcję zarządzania kolorami skali szarości w plikach importowanych i wklejanych. Te opcje nie różnią się od opcji dostępnych w przypadku kolorów RGB.

Aby uaktywnić komunikaty ostrzegawcze dotyczące braku lub niezgodności profili kolorów

1. Kliknij kolejno **Narzędzia** ▸ **Zarządzanie kolorami** ▸ **Ustawienia domyślne**.
2. W obszarze **Zasady zarządzania kolorami** zaznacz dowolne z następujących pól wyboru w obszarach **Otwieranie** oraz **Importowanie i wklejanie**:
   - **Ostrzegaj o niezgodności profilu kolorów**
   - **Ostrzegaj o braku profilu kolorów**

Zarządzanie kolorami w przypadku otwierania dokumentów

Domyślna zasada zarządzania kolorami dotycząca otwierania dokumentów powoduje zachowywanie kolorów we wszystkich dokumentach profilowych, które są otwierane, oraz przypisywanie domyślnych profili kolorów do dokumentów bezprofilowych.

Jeśli w otwieranym dokumencie brakuje profilu kolorów lub dokument ten zawiera profil kolorów niezgodny z domyślnym profilem kolorów aplikacji, to program Corel PHOTO-PAINT dokonuje wyborów dotyczących opcji zarządzania kolorami na podstawie domyślnej

zasady zarządzania kolorami. W przypadku dobrej znajomości zagadnień związanych z zarządzaniem kolorami można wyświetlać ostrzeżenia o braku i niezgodności profili kolorów oraz wybierać inne opcje zarządzania kolorami. Więcej informacji na temat sposobu uaktywniania ostrzeżeń można znaleźć w sekcji „Aby uaktywnić komunikaty ostrzegawcze dotyczące braku lub niezgodności profili kolorów” na stronie 245.

Otwieranie dokumentów, w których brakuje profili kolorów

Gdy otwierany jest dokument, w którym brakuje profilu koloru, i zostały uaktywnione ostrzeżenia o braku profili kolorów, dostępne są poniższe opcje.

- **Przypisz profil kolorów** — umożliwia przypisanie profilu kolorów do dokumentu. Ta opcja powoduje zachowanie wartości kolorów, ale może spowodować zmianę wyglądu kolorów. Na przykład jeśli w dokumencie brakuje profilu kolorów RGB, domyślnie zostaje przypisany domyślny profil kolorów RGB aplikacji. Wartości kolorów RGB zostają zachowane, ale kolory RGB mogą wyglądać inaczej niż oryginalnie założono. Można także wybrać przypisanie innego profilu kolorów niż domyślny profil kolorów aplikacji. Ta opcja jest zalecana tylko wtedy, gdy znana jest oryginalna przestrzeń kolorów dokumentu i został zainstalowany skojarzony profil kolorów.
- **Przekształć w domyślny profil kolorów** — ta opcja, używana w połączeniu z opcją **Przypisz profil kolorów**, powoduje przekształcenie kolorów z przypisanego profilu kolorów odpowiednio do domyślnego profilu kolorów. Kolory będą wyglądać tak, jak wyglądałyby w przypisanej przestrzeni kolorów, ale wartości kolorów mogą się zmienić.

Otwieranie dokumentów zawierających niezgodne profile kolorów

Gdy dokument zawiera profil kolorów niezgodny z domyślnym profilem kolorów, można wybrać jedną z następujących opcji:

- **Użyj osadzonego profilu kolorów** — ta opcja zapewnia, że wartości kolorów są zachowywane, a kolory są wyświetlane tak jak pierwotnie zamierzano.
- **Ignoruj osadzony profil kolorów i użyj domyślnego profilu kolorów** — przypisanie domyślnego profilu kolorów spowoduje zachowanie wartości kolorów, ale może spowodować zmianę wyglądu kolorów.
- **Przekształć z osadzonego profilu kolorów na domyślny profil kolorów** — ta opcja powoduje przekształcenie kolorów z osadzonego profilu kolorów odpowiednio do domyślnego profilu kolorów. Wygląd kolorów zostanie zachowany, ale wartości kolorów mogą się zmienić. Ta opcja jest zalecana wtedy, gdy już zostały określone opcje zarządzania kolorami odpowiednie dla danego toku pracy. Można na przykład utworzyć grafikę do użycia w Internecie, gdy jako domyślną przestrzeń kolorów aplikacji wybrano już sRGB. Włączenie tej opcji zapewni, że w dokumencie będzie używana przestrzeń kolorów sRGB, a kolory dokumentu będą spójne i nadające się do publikacji w Internecie.

Zarządzanie kolorami w przypadku importowania i wklejania plików

Domyślna zasada zarządzania kolorami w przypadku importowania i wklejania plików powoduje przekształcenie kolorów importowanych i wklejanych plików odpowiednio do profilu kolorów aktywnego dokumentu. Jeśli profil kolorów importowanego lub wklejanego pliku jest zgodny z profilem kolorów aktywnego dokumentu, kolory nie są przekształcane. Więcej informacji na temat zasad zarządzania kolorami można znaleźć w sekcji „Praca z zasadami zarządzania kolorami” na stronie 244.

Niemniej jednak można wybrać wyświetlanie ostrzeżeń o braku i niezgodności profili oraz określić inne opcje zarządzania kolorami. Więcej informacji na temat sposobu wyświetlania ostrzeżeń można znaleźć w sekcji „Aby uaktywnić komunikaty ostrzegawcze dotyczące braku lub niezgodności profili kolorów” na stronie 245.

Gdy plik grafiki wektorowej, na przykład w formacie CDR (CorelDRAW), jest importowany lub wklejany do aktywnego dokumentu, najpierw jest przekształcany w mapę bitową w trybie kolorów aktywnego dokumentu. Na przykład jeśli trybem kolorów w dokumencie jest tryb RGB, to plik zostaje przekształcony w mapę bitową w trybie kolorów RGB.

Importowanie i wklejanie plików, w których brakuje profili kolorów

Jeśli w pliku brakuje profili kolorów, można wybrać przypisanie profili kolorów do tego pliku, a następnie przekształcić jego kolory odpowiednio do profilu kolorów dokumentu. Spowoduje to zmianę wartości kolorów pliku. W poniższym przykładzie w grafice wektorowej brakuje profili kolorów, więc program Corel PHOTO-PAINT przypisuje domyślne profile kolorów do pliku, a następnie przekształca kolory pliku odpowiednio do profilu kolorów dokumentów, tzn. do sRGB. Niemniej jednak można przypisać profile kolorów CMYK i RGB inne niż domyślne profile kolorów aplikacji.

Importowanie i wklejanie plików zawierających niezgodne profile kolorów

Jeśli plik zawiera profile kolorów niezgodne z profilem kolorów dokumentu, dostępne są następujące opcje:

- **Ignoruj osadzony profil kolorów i przypisz profil kolorów dokumentu** — wartości kolorów zostają zachowane, ale wygląd kolorów może się zmienić.
- **Przekształć z osadzonego profilu kolorów na profil kolorów dokumentu** (opcja domyślna) — kolory importowanego pliku zostają przekształcone z osadzonej przestrzeni kolorów w przestrzeń kolorów dokumentu. Wygląd kolorów zostaje zachowany, ale wartości kolorów mogą się zmienić.
- **Przekształć kolory dokumentu na osadzony profil kolorów** — kolory dokumentu zostają przekształcone odpowiednio do profilu kolorów osadzonego w importowanym pliku. Wygląd i wartości kolorów importowanego lub wklejanego pliku zostają zachowane.

Importowanie i wklejanie plików z brakującymi profilami kolorów i zawierających niezgodne profile kolorów

W niektórych plikach może brakować profili kolorów, a jednocześnie mogą one zawierać niezgodne profile kolorów. W takich przypadkach wyświetlane są okna dialogowe zawierające opcje dotyczące braku i niezgodności profili kolorów.

Zarządzanie kolorami pod kątem druku

Domyślnie program Corel PHOTO-PAINT nie przekształca kolorów, gdy dokument jest wysyłany do drukarki. Drukarka otrzymuje wartości kolorów i dokonuje interpretacji kolorów. Jeśli jednak w systemie operacyjnym z drukarką jest skojarzony profil kolorów, program Corel PHOTO-PAINT wykrywa profil kolorów i na jego podstawie przekształca kolory dokumentu odpowiednio do przestrzeni kolorów drukarki.

W przypadku drukarki postscriptowej można zlecić, aby wszelkie niezbędne przekształcenia kolorów zostały wykonane przez program Corel PHOTO-PAINT lub drukarkę postscriptową. Gdy przekształcaniem kolorów zarządza program Corel PHOTO-PAINT, kolory dokumentu zostają przekształcone z przypisanej przestrzeni kolorów na przestrzeń kolorów drukarki postscriptowej. Należy pamiętać, że zarządzanie kolorami w sterowniku drukarki musi być wyłączone. W przeciwnym razie podczas drukowania kolorami będzie zarządzać zarówno aplikacja, jak i drukarka, w związku z czym kolory będą korygowane dwukrotnie, co spowoduje niepożądane przesunięcia kolorów.

Gdy kolory dokumentu przekształca drukarka postscriptowa, funkcja zarządzania kolorami musi być włączona w sterowniku drukarki. W tej zaawansowanej metodzie mogą być używane tylko drukarki postscriptowe i systemy RIP obsługujące przekształcanie kolorów w drukarce. Chociaż ta metoda zwiększa rozmiar pliku, jej zaletą jest zapewnienie spójnych kolorów, w przypadku gdy to samo zadanie wydruku jest wysyłane do różnych usługodawców poligraficznych.

Więcej informacji na temat reprodukowania kolorów w druku można znaleźć w sekcji „Dokładne odwzorowywanie kolorów w druku” na stronie 476.

Można także zarządzać kolorami w plikach PDF tworzonych do celów drukowania komercyjnego. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Określanie opcji zarządzania kolorami w celu eksportowania plików PDF” na stronie 497.

Bezpieczny tok pracy z kolorami CMYK

W projektach często używa się określonych wartości kolorów CMYK. Aby zapewnić niezawodną reprodukcję kolorów, warto pobierać te wartości ze zbioru próbników kolorów CMYK. Zachowując te wartości kolorów CMYK w toku całego procesu związanego z drukowaniem, łatwiej jest zapobiec niepożądanym przekształceniom kolorów i zapewnić reprodukcję kolorów zgodną z oryginalnym założeniem. Tok pracy, w którym wartości kolorów CMYK są zachowywane, jest określany mianem „bezpiecznego” toku pracy z kolorami CMYK.

Program Corel PHOTO-PAINT obsługuje bezpieczny tok pracy z kolorami CMYK. Domyślnie wartości kolorów CMYK są zachowywane w każdym otwieranym, importowanym lub wklejanym dokumencie. Ponadto wartości kolorów CMYK są zachowywane domyślnie, gdy dokumenty są drukowane.

Gdy dokumenty są otwierane, importowane lub wklejane, w niektórych przypadkach przydatne może być obejście bezpiecznego toku pracy z kolorami CMYK przy jednoczesnym zachowaniu wyglądu kolorów CMYK. Taka możliwość przydaje się, gdy użytkownik chce zobaczyć oryginalne kolory projektu na ekranie lub obejrzeć egzemplarz, który jest drukowany na drukarce biurowej. Aby zachować

wygląd kolorów CMYK, można określić zasady zarządzania kolorami decydujące o przekształcaniu kolorów CMYK w dokumentach, które są otwierane, importowane lub wklejane. Ponadto w przypadku drukowania na drukarce postscriptowej można przekształcać kolory CMYK odpowiednio do profilu kolorów drukarki, usuwając zaznaczenie pola wyboru **Zachowaj liczby CMYK** na stronie **Kolor** okna dialogowego **Drukuj**.

Zarządzanie kolorami pod kątem wyświetlania na ekranie

Zarządzanie kolorami pod kątem wyświetlania na ekranie bywa jeszcze bardziej skomplikowane niż zarządzanie kolorami pod kątem druku. Dokumenty i obrazki w Internecie są wyświetlane na rozmaitych monitorach, która często są nieskalibrowane. Ponadto większość przeglądarek internetowych nie obsługuje zarządzania kolorami i ignoruje profile kolorów osadzone w plikach.

Gdy tworzony dokument jest przeznaczony wyłącznie do użytku internetowego, zalecane jest użycie profilu kolorów sRGB jako profilu kolorów RGB dokumentu oraz wybranie kolorów RGB. Jeśli dokument zawiera inny profil kolorów, kolory dokumentu należy przekształcić w kolory sRGB przed zapisaniem go w celu użycia w Internecie.

W przypadku tworzenia pliku PDF do wyświetlania na ekranie można w nim osadzić profile kolorów, aby kolory były spójnie reprodukowane w programach Adobe Reader i Adobe Acrobat. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby określić opcje zarządzania kolorami w celu eksportowania plików PDF” na stronie 498.

Rozpoczynając tworzenie nowego dokumentu przeznaczonego do wyświetlania na ekranie, można wybrać wzorzec, który pomoże uzyskać dobre kolory. Program Corel PHOTO-PAINT oferuje też wzorce zarządzania kolorami dla dokumentów internetowych. Informacje na temat sposobu wybierania wzorca zarządzania kolorami można znaleźć w sekcji „Aby wybrać wzorzec zarządzania kolorami nowych dokumentów” na stronie 243.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Wypełnianie obrazków

W programie Corel PHOTO-PAINT obiekty, obszary edytowalne i obrazki można wypełniać kolorami, deseniami i teksturami. Dostępne są różne gotowe wypełnienia, lecz można także tworzyć własne.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Stosowanie wypełnień jednolitych” (stronie 249)
- „Stosowanie wypełnień tonalnych” (stronie 250)
- „Stosowanie wypełnień deseniami map bitowych” (stronie 254)
- „Stosowanie wypełnień teksturą” (stronie 256)
- „Stosowanie deseni przezroczystości do wypełnień” (stronie 258)

Stosowanie wypełnień jednolitych

Wypełnienia jednolite to najprostszy typ wypełnienia. Są to jednolite kolory, które można stosować do obrazków. Wypełnienia jednolite można stosować do tła lub zaznaczonych obiektów.

Aby zastosować wypełnienie jednolite

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie** .

Aby wypełnić obiekt, przed zastosowaniem wypełnienia należy go zaznaczyć za pomocą narzędzia **Wskaźnik obiektów** .

2 Kliknij przycisk **Wypełnienie jednolite** na pasku właściwości.

3 Wybierz kolor z selektora **Kolor wypełnienia** na pasku właściwości.

4 Kliknij miejsce na obrazku, w którym chcesz zastosować wypełnienie.

Można również

Określić wartość krycia wypełnienia	Wpisz wartość w polu **Przezroczystość** na pasku właściwości. Im wyższa wartość, tym wyższa przezroczystość.

Można również

Określić sposób nadlewania wypełnienia na podstawie podobieństwa kolorów sąsiednich pikseli	Wpisz wartość w polu **Tolerancja** na pasku właściwości. Wpisanie wartości 100 spowoduje wypełnienie całego obiektu lub obszaru.
Zmienić sposób łączenia kolorów	Wybierz tryb scalania z listy **Tryb** na pasku właściwości.

Kolory do wypełnienia jednolitego można wybierać z obrazka lub za pomocą modeli kolorów, mikserów oraz gotowych lub niestandardowych palet. Więcej informacji na temat wybierania kolorów można znaleźć w sekcji „Praca z kolorami” na stronie 199.

Tryby scalania sterują sposobem mieszania kolorów pierwszego planu lub wypełnienia z kolorami bazowymi obrazka. Aby zmienić sposób mieszania, można zmienić ustawienia trybu scalania na inne niż domyślne (Normalny). Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Opis trybów scalania” na stronie 338.

Kolor wypełnienia można również wybrać, klikając prawym przyciskiem myszy kolor na palecie kolorów.

Stosowanie wypełnień tonalnych

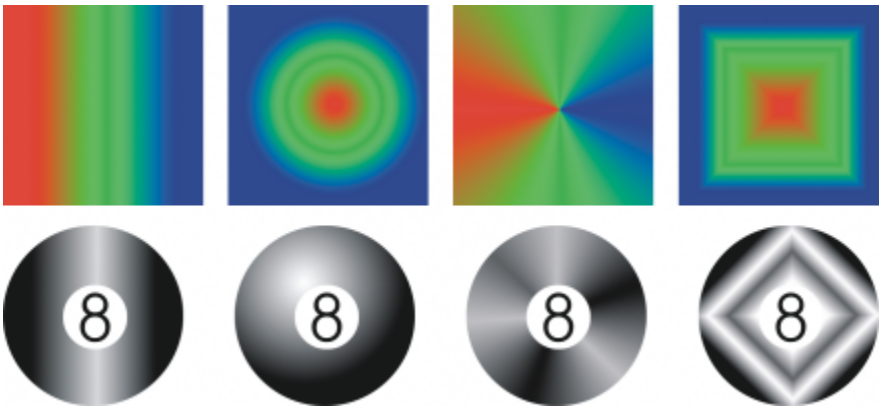
Wypełnienia tonalne polegają na stopniowaniu przejścia od jednego koloru do następnego według ścieżki liniowej, eliptycznej, stożkowej lub prostokątnej. Wypełnienia tonalne można stosować dla wywołania wrażenia głębi. Wypełnienia tonalne znane są również pod nazwą wypełnienia gradientowe.

Można wybierać wypełnienia z biblioteki osobistej lub zasobów usługi Content Exchange. Pozwala ona przeglądać dostępne wypełnienia tonalne, przeszukiwać je przy użyciu słów kluczowych; oznaczać jako ulubione lub głosować na wybraną zawartość. Materiały z zasobów usługi Content Exchange można też kopiować do biblioteki osobistej. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zarządzanie wypełnieniami i przezroczystościami” na stronie 269.

Każde wypełnienie tonalne można zmodyfikować odpowiednio do potrzeb; możliwe jest też tworzenie własnych wypełnień. Wypełnienia tonalne mogą obejmować dwa lub więcej kolorów, które umieszcza się w dowolnych miejscach wzdłuż przejścia kolorystycznego wypełnienia. Można określić atrybuty wypełnienia, takie jak przejście kolorów wypełnienia, jego kąt, punkt środkowy i pośredni. Można także wygładzić, pochylić lub powtórzyć wypełnienie.

Po utworzeniu wypełnienia tonalnego można zapisać je do wykorzystania w przyszłości lub udostępnić innym użytkownikom usługi Content Exchange. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zapisywanie i udostępnianie wypełnień i przezroczystości” na stronie 272.

Można też zastosować wypełnienie w sposób interakcyjny, używając narzędzia **Interakcyjne wypełnienie**. W oknie obrazka jest wyświetlana strzałka gradientu wskazująca przejście od jednego koloru do innego. Każdy z kolorów wypełnienia tonalnego jest przedstawiony na strzałce w postaci kwadratowego węzła. Kolory można zmieniać i dodawać lub dopasowywać przezroczystość każdego z nich. Można też zmienić rozmiar i kierunek wypełnienia tonalnego w oknie obrazka.



Wypełnienia tonalne: liniowe, eliptyczne, stożkowe i prostokątne

Aby zastosować wypełnienie tonalne

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie** .

Aby wypełnić obiekt, przed zastosowaniem wypełnienia należy go zaznaczyć za pomocą narzędzia **Wskaźnik obiektów** .

2 Kliknij przycisk **Wypełnienie tonalne** na pasku właściwości.

3 Otwórz selektor **Wypełnienia** na pasku właściwości i kliknij miniaturę wypełnienia.

4 W wyświetlonym oknie wyskakującym kliknij przycisk **Wybierz**.

5 Kliknij miejsce na obrazku, w którym chcesz zastosować wypełnienie.

Tryby scalania sterują sposobem mieszania kolorów pierwszego planu lub wypełnienia z kolorami bazowymi obrazka. Aby zmienić sposób mieszania, można zmienić ustawienia trybu scalania na inne niż domyślne (Normalny). Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Opis trybów scalania” na stronie 338.

Aby utworzyć wypełnienie tonalne

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie** .

2 Kliknij przycisk **Wypełnienie tonalne** na pasku właściwości.

3 Kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie** na pasku właściwości.

4 W oknie dialogowym **Edytuj wypełnienie** kliknij jeden z poniższych przycisków, aby wybrać typ wypełnienia tonalnego:

- **Liniowe wypełnienie tonalne**
- **Eliptyczne wypełnienie tonalne**
- **Stożkowe wypełnienie tonalne**
- **Prostokątne wypełnienie tonalne**

5 Kliknij węzeł początkowy nad pasmem kolorów, otwórz selektor **Kolor węzła** i wybierz kolor.

6 Kliknij węzeł końcowy nad pasmem kolorów, otwórz selektor **Kolor węzła** i wybierz kolor.

7 Przesuń suwak punktu środkowego pod pasmem kolorów, aby ustawić punkt środkowy między dwoma kolorami.

Można również

Zmienić kolor	Zaznacz odpowiedni węzeł, otwórz selektor **Kolor węzła** i wybierz kolor.
Dodać kolor pośredni	Dwukrotnie kliknij pasmo kolorów w miejscu, w którym chcesz dodać węzeł. Po zaznaczeniu nowego węzła otwórz selektor **Kolor węzła** i wybierz kolor.
Zmienić usytuowanie koloru pośredniego	Przeciągnij odpowiedni węzeł do nowego położenia powyżej pasma kolorów lub wpisz wartość w polu **Pozycja węzła**.
Usunąć kolor pośredni	Kliknij dwukrotnie odpowiedni węzeł.
Określić sposób przenikania kolorów między dwoma węzłami	Wybierz dwa węzły albo punkt środkowy między nimi, kliknij przycisk **Kierunek przejścia** i wybierz opcję z listy: • **Liniowe przejście kolorów** — powoduje utworzenie przejścia kolorów wzdłuż prostej linii, zaczynającej się w kolorze początkowym i biegnącej przez koło kolorów do koloru końcowego. • **Przejście kolorów w prawo** — powoduje utworzenie przejścia kolorów wzdłuż ścieżki biegnącej przez koło kolorów w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. • **Przejście kolorów w lewo** — powoduje utworzenie przejścia kolorów wzdłuż ścieżki biegnącej przez koło kolorów w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.
Odbić, powtórzyć lub odwrócić wypełnienie	Kliknij jeden z następujących przycisków: • **Powtórz i odbij** • **Powtórz** • **Odwróć wypełnienie**
Określić liczbę kroków używanych do wyświetlania lub drukowania wypełnienia tonalnego	Wpisz wartość w polu **Liczba pasm wypełnienia tonalnego**. Im większa liczba pasm wypełnienia, tym płynniejsze przejście między kolorami.
Określić szybkość przejścia między kolorami	Przesuń suwak **Przyspieszenie**.
Utworzyć płynniejsze przejścia kolorów między węzłami wypełnienia tonalnego	Kliknij przycisk **Wygładzanie** .
Określić szerokość i wysokość wypełnienia jako wartość procentową szerokości i wysokości obiektu	Wpisz wartości w polach **Szerokość wypełnienia** i **Wysokość wypełnienia**.
Przesunąć środek wypełnienia w górę, w dół lub na boki	Wpisz wartości w polach **X** i **Y**.
Pochylić wypełnienie o określony kąt	Wpisz wartość w polu **Pochylenie**.

Można również

Obrócić przejście kolorów w prawo lub w lewo	Wpisz wartość w polu **Obrót**.
Włączyć możliwość nieproporcjonalnego pochylania lub rozciągania wypełnienia	Zaznacz pole wyboru **Dowolne skalowanie i pochylanie**.

Wypełnienie tonalne może zawierać maksymalnie 99 kolorów.

Kolor węzła można zmienić, klikając węzeł i wybierając kolor z palety kolorów.

Aby zastosować interakcyjne wypełnienie tonalne

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** .

   Aby nadać wypełnienie obiektowi, musisz najpierw zaznaczyć go za pomocą narzędzia **Wybór obiektu** a następnie kliknąć przycisk **Zablokuj przezroczystość obiektu** w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**, aby uniemożliwić modyfikowanie kształtu i przezroczystości obiektu.
2. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Wypełnienie tonalne**.
3. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka, aby zdefiniować strzałkę gradientu.
4. Przeciągnij próbnik koloru z palety kolorów na węzeł koloru na strzałce gradientu. Pojawienie się czarnej strzałki oznacza, że próbnik koloru jest na swoim miejscu.

Można również

Ustawić punkt środkowy przejścia między kolorami	Przeciągnij suwak na strzałce gradientu.
Zmienić kolor	Przeciągnij próbnik koloru z palety kolorów na węzeł koloru na strzałce gradientu.
Dodać kolor	Przeciągnij próbnik koloru z palety kolorów do dowolnego obszaru wzdłuż strzałki gradientu.
Usunąć kolor	Kliknij węzeł prawym przyciskiem myszy, a następnie kliknij polecenie **Usuń**.
Dopasować przezroczystość koloru	Kliknij węzeł koloru i na pasku właściwości przesuń suwak **Przezroczystość**. Im wyższa wartość, tym wyższa przezroczystość.
Zmienić rozmiar lub kierunek wypełnienia tonalnego	Przeciągnij węzeł końcowy.

Można też utworzyć maskę, aby ograniczyć obszar zastosowania wypełnienia do części obrazka. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Praca z maskami” na stronie 275.

Stosowanie wypełnień deseniami map bitowych

Wypełnienia mapami bitowymi to mapy bitowe, które można zastosować do wypełnienia obiektu lub obrazka. Można wypełnić obszar jedną mapą bitową. Ponadto można kafelkować, czyli powtarzać, małe mapy bitowe na danym obszarze, tworząc jednolity wzór.

Do wypełnień najlepiej używać mniej skomplikowanych map bitowych, ponieważ złożone mapy bitowe zajmują dużo pamięci, a ich wyświetlanie trwa dłużej. Złożoność danej mapy bitowej określają: rozmiar, rozdzielczość i głębia bitowa.

Program Corel PHOTO-PAINT 2017 udostępnia kolekcję wypełnień deseniem mapy bitowej, z których można korzystać. Pozwala ona przeglądać dostępne desenie, przeszukiwać je przy użyciu słów kluczowych; oznaczać jako ulubione lub głosować na wybraną zawartość. Desenie z zasobów usługi Content Exchange można też kopiować do biblioteki osobistej. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zarządzanie wypełnieniami i przezroczystościami” na stronie 269.

Desenie mapy bitowej można modyfikować odpowiednio do potrzeb. Można je np, pochylać, obracać lub odbijać. Można też tworzyć własne desenie z importowanych plików.

Po utworzeniu nowego desenia można zapisać go do wykorzystania w przyszłości lub udostępnić innym użytkownikom usługi Content Exchange. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zapisywanie i udostępnianie wypełnień i przezroczystości” na stronie 272.

W programie Corel PHOTO-PAINT można otwierać desenie map bitowych utworzone w programie Patterns, działającej w systemie iOS aplikacji do przekształcania zdjęć w desenie map bitowych. Efekty deseni map bitowych dostępne w programach Patterns i Corel PHOTO-PAINT pozwalają tworzyć dające się łączyć bezspoinowo desenie i dostosowywać ich parametry, takie jak konfiguracja pikseli wzdłuż krawędzi kafelka oraz jasność, luminancja i kontrast kolorów desenia.

Wypełnienia mapami bitowymi można stosować do tworzenia ciekawych wzorów tła i tekstury.

Aby zastosować wypełnienie deseniem mapy bitowej

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie** .

   Aby wypełnić obiekt, przed zastosowaniem wypełnienia należy go zaznaczyć za pomocą narzędzia **Wskaźnik obiektów** .
2. Kliknij przycisk **Wypełnienie deseniem mapy bitowej** na pasku właściwości.
3. Otwórz selektor **Wypełnienia** na pasku właściwości i kliknij miniaturę wypełnienia.
4. W wyświetlonym oknie wyskakującym kliknij przycisk **Wybierz**.
5. Kliknij miejsce na obrazku, w którym chcesz zastosować wypełnienie.

Tryby scalania sterują sposobem mieszania kolorów pierwszego planu lub wypełnienia z kolorami bazowymi obrazka. Aby zmienić sposób mieszania, można zmienić ustawienia trybu scalania na inne niż domyślne (Normalny). Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Opis trybów scalania” na stronie 338.

Aby zmodyfikować wypełnienie deseniem mapy bitowej

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie** .
2. Kliknij przycisk **Wypełnienie deseniem mapy bitowej** na pasku właściwości.
3. Kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie** na pasku właściwości.
4. W oknie dialogowym **Edytuj wypełnienie** otwórz selektor **Wypełnienie** i kliknij wypełnienie.
5. Wykonaj działanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Rozmieścić kafelki tak, aby sąsiednie kafelki były swoimi lustrzanymi odbiciami	Kliknij przycisk **Odbij kafelki w poziomie** lub **Odbij kafelki w pionie** .
Utworzyć płynne przejście radialne lub liniowe	Kliknij przycisk **Radialne** albo **Liniowe** w obszarze **Bezspoinowo** i przesuń suwak.
Wygładzić przejście kolorów między krawędziami sąsiadujących kafelków desenia.	Zaznacz pole wyboru **Dopasowanie krawędzi** i przesuń suwak.
Zmniejszyć lub zwiększyć jaskrawość desenia.	Zaznacz pole wyboru **Jaskrawość** i przesuń suwak.
Zmniejszyć lub zwiększyć kontrast skali szarości desenia.	Zaznacz pole wyboru **Luminancja** i przesuń suwak.
Zmniejszyć lub zwiększyć kontrast kolorów desenia.	Zaznacz pole wyboru **Kolor** i przesuń suwak.
Określić szerokość i wysokość desenia jako wartość procentową szerokości i wysokości obiektu	Wpisz wartości w polach **Szerokość wypełnienia** i **Wysokość wypełnienia**.
Przesunąć środek wypełnienia deseniem w górę, w dół lub na boki	Wpisz wartości w polach **X** i **Y**.
Obrócić deseń o określony kąt	Wpisz wartość w polu **Obrót**.
Pochylić deseń pod określonym kątem	Wpisz wartość w polu **Pochylenie**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Określić przesunięcie kafelka w poziomie lub w pionie jako wartość procentową jego szerokości albo wysokości	Włącz opcję **Przesunięcie wiersza** lub **Przesunięcie kolumny**, a następnie wpisz wartość w polu **% rozmiaru kafelka**.

Aby utworzyć wypełnienie deseniem mapy bitowej z importowanego obrazka

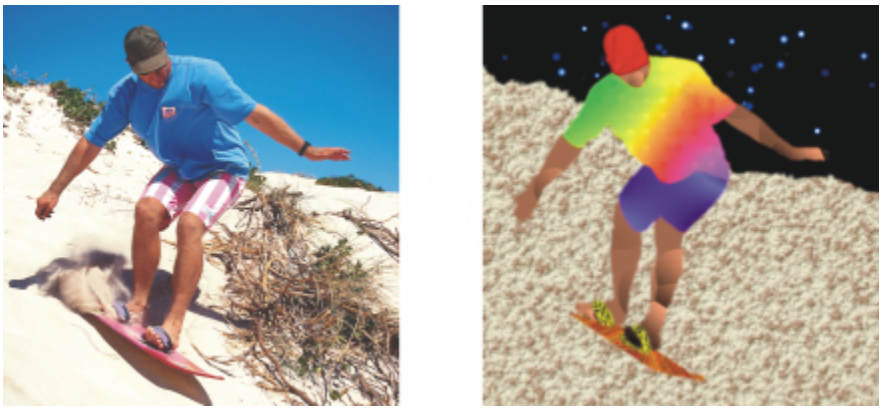
1. W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie**.
2. Kliknij przycisk **Wypełnienie deseniem mapy bitowej** na pasku właściwości.
3. Kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie** na pasku właściwości.
4. W oknie dialogowym **Edytuj wypełnienie** kliknij przycisk **Nowe źródło z pliku**.
5. W oknie dialogowym **Importuj** znajdź obrazek, który chcesz zastosować, a następnie dwukrotnie kliknij nazwę pliku.

Nowe wypełnienie mapą bitową będzie widoczne w selektorze **Wypełnienie**.

Stosowanie wypełnień teksturą

Wypełnienia teksturą to trójwymiarowe desenie. Można użyć istniejących wypełnień teksturą, takich jak woda, minerały i chmury, albo utworzyć własne wypełnienie teksturą, modyfikując wzorzec. Jako wypełnienia teksturą nie można użyć importowanych plików.

Podczas edycji wypełnienia teksturą można modyfikować jego parametry, takie jak miękkość, gęstość, jaskrawość i kolory. Parametry każdej tekstury są różne. Po zmodyfikowaniu wypełnienia teksturą można zapisać je do wykorzystania w przyszłości.



Można zmodyfikować atrybuty wypełnienia teksturą, aby zmienić jego wygląd.

Aby zastosować wypełnienie teksturą

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie**.

   Aby wypełnić obiekt, przed zastosowaniem wypełnienia należy go zaznaczyć za pomocą narzędzia **Wskaźnik obiektów**.
2. Kliknij przycisk **Wypełnienie teksturą** na pasku właściwości.

3 Kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie** na pasku właściwości.

4 W oknie dialogowym **Edytuj wypełnienie**, z listy **Biblioteka tekstur** wybierz bibliotekę tekstur.

5 Wybierz teksturę z selektora **Wypełnienie**.

6 Kliknij miejsce na obrazku, w którym chcesz zastosować wypełnienie.

Można również

Modyfikować parametry wypełnienia teksturą	W oknie dialogowym **Edytuj wypełnienie** wpisz wartości w pola parametrów tekstury. Parametry te różnią się w zależności od tekstury.
Wywołać podgląd losowych zmian w wyglądzie zaznaczonej tekstury	Kliknij przycisk **Wylosuj**. Każde kliknięcie tego przycisku powoduje wprowadzenie losowych zmian w niezablokowanych parametrach, przy czym zmodyfikowana tekstura wyświetlana jest w oknie **Podgląd**.
Rozmieścić kafelki tak, aby sąsiednie kafelki były swoimi lustrzanymi odbiciami	Kliknij przycisk **Transformacje** a następnie przycisk **Odbij kafelki w poziomie** lub **Odbij kafelki w pionie** .
Zmienić rozmiar wypełnienia	Kliknij przycisk **Transformacje** i wpisz wartości w polach **Szerokość wypełnienia** i **Wysokość wypełnienia**.
Przesunąć środek wypełnienia w górę, w dół lub na boki	Kliknij przycisk **Transformacje** i wpisz wartości w polach **X** i **Y**.
Obrócić wypełnienie o określony kąt	Kliknij przycisk **Transformacje** i wpisz wartość w polu **Obrót**.
Pochylić wypełnienie o określony kąt	Kliknij przycisk **Transformacje** i wpisz wartość w polu **Pochylenie**.
Określić przesunięcie wiersza lub kolumny jako wartość procentową szerokości albo wysokości kafelka	Kliknij przycisk **Transformacje** a następnie przycisk **Przesunięcie wiersza** lub **Przesunięcie kolumny**. Wpisz odpowiednią wartość w polu **% kafelka**.
Określić rozdzielczość mapy bitowej wypełnienia teksturą	Kliknij pozycję **Opcje** i wpisz wartość w polu **Rozdzielczość mapy bitowej**.
Zapisać wypełnienie teksturą	Kliknij przycisk **Zapisz teksturę** i wpisz nazwę w polu **Nazwa tekstury** w oknie dialogowym **Zapisz teksturę jako**. Wybierz bibliotekę z listy **Nazwa biblioteki**.
Określić wartość krycia wypełnienia	Wpisz wartość w polu **Przezroczystość** na pasku właściwości. Im wyższa wartość, tym wyższa przezroczystość.

Można również

Określić sposób nadlewania wypełnienia na podstawie podobieństwa kolorów sąsiednich pikseli	Wpisz wartość w polu **Tolerancja** na pasku właściwości. Wpisanie wartości 100 spowoduje wypełnienie całego obiektu lub obszaru.
Zmienić sposób łączenia kolorów	Wybierz tryb scalania z listy **Tryb scalania** na pasku właściwości.

Stosowanie deseni przezroczystości do wypełnień

Poziom przezroczystości oraz deseń przezroczystości można określać podczas stosowania wypełnienia do całego obrazka. Wypełnienie może być stosowane do wszystkich warstw obiektu w celu utworzenia efektów na pierwszym planie lub w tle.

Aby zastosować deseń przezroczysty do wypełnienia

1. Kliknij kolejno **Edycja** ▸ **Wypełnienie**.
2. W oknie dialogowym **Edytuj wypełnienie i przezroczystość** kliknij kartę **Kolor wypełnienia**.
3. Włącz jedną z następujących opcji:
   - **Kolor pierwszego planu**
   - **Kolor tła**
   - **Bieżące wypełnienie**
4. Kliknij przycisk typu wypełnienia.
5. Kliknij przycisk **Edycja** i zmień ustawienia w odpowiednim oknie dialogowym.
6. W oknie dialogowym **Edytuj wypełnienie i przezroczystość** kliknij kartę **Przezroczystość**.
7. Z listy **Typ** wybierz typ deseniu.
8. Wpisz odpowiednie wartości w wybranych polach:
   - **Przezroczystość początkowa**
   - **Przezroczystość końcowa**
9. Przeciągnij w oknie wyświetlanym u góry okna dialogowego, aby umieścić węzły dopasowania i wyświetlić podgląd wypełnienia.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Praca z przezroczystością

Przezroczystość obiektu można zmienić, aby odkryć elementy obrazka znajdujące się pod tym obiektem. Zmiana przezroczystości obiektu polega na zmianie wartość skali szarości poszczególnych pikseli.

Większość zmian przezroczystości obiektu jest trwała. Aby oddzielnie zastosować zmiany przezroczystości, by nie miały one wpływu na obiekt, można użyć maski obcinania. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Używanie masek obcinania” na stronie 401.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Stosowanie przezroczystości jednolitej” (stronie 259)
- „Stosowanie przezroczystości tonalnej” (stronie 260)
- „Stosowanie przezroczystości z deseniem mapy bitowej” (stronie 262)
- „Stosowanie przezroczystości z teksturą” (stronie 264)
- „Stosowanie przezroczystości przy użyciu pociągnięć pędzlem” (stronie 266)
- „Nadawanie przezroczystości wybranym kolorom obiektu” (stronie 266)
- „Tworzenie metamorfoz obiektów” (stronie 266)

Stosowanie przezroczystości jednolitej

Zastosowanie przezroczystości jednolitej powoduje zmianę wartości przezroczystości wszystkich pikseli w obiekcie lub w obszarze edytowalnym o tę samą wartość. Przezroczystość jednolitą można zastosować do obiektu lub do obszaru edytowalnego.

Obiekt został odbity w celu utworzenia obrazu odbicia w wodzie. Do tego odbicia zastosowano przezroczystość.

Aby zastosować przezroczystość jednolitą

1. Zaznacz obiekt.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Przezroczystość obiektu**.
3. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Przezroczystość jednolita**.
4. Wpisz odpowiednią wartość (od 0 do 100) w polu **Przezroczystość** na pasku właściwości.

Obiekty przezroczyste mają wartość skali szarości wynoszącą 0, a nieprzezroczyste — 255.

Pole **Przezroczystość** jest niedostępne w przypadku obrazków czarno-białych (1-bitowych).

Można też otworzyć selektor **Przezroczystość** na pasku właściwości i wybrać wzorzec przezroczystości jednolitej.

Stosowanie przezroczystości tonalnej

Nadanie obiektowi przezroczystości tonalnej powoduje, że wartość przezroczystości w obrębie obiektu się zmienia. Można zastosować przezroczystość tonalną liniową, eliptyczną, stożkową lub prostokątną.

Można wybierać przezroczystości tonalne z biblioteki osobistej lub zasobów usługi Content Exchange. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zarządzanie wypełnieniami i przezroczystościami” na stronie 269.

Można utworzyć własną przezroczystość tonalną, dodając i usuwając węzły i określając wartość przezroczystości każdego węzła. Można także odbijać, odwracać i pochylać przezroczystości tonalne lub zmieniać ich rozmiar, a także stosować do nich inne transformacje.

Po dodaniu lub utworzeniu przezroczystości tonalnej można ją zapisać i udostępnić w usłudze Content Exchange. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zapisywanie i udostępnianie wypełnień i przezroczystości” na stronie 272.

Aby zastosować przezroczystość tonalną

1. Zaznacz obiekt.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Przezroczystość obiektu**.
3. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Przezroczystość tonalna**.

4 Otwórz selektor **Przezroczystość** na pasku właściwości i kliknij miniaturę.

5 W wyświetlonym oknie wyskakującym kliknij przycisk **Wybierz** .

Aby utworzyć przezroczystość tonalną

1 Zaznacz obiekt.

2 W przyborniku kliknij narzędzie **Przezroczystość obiektu** .

3 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Przezroczystość tonalna** .

4 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:

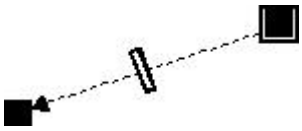
- **Liniowa przezroczystość tonalna**
- **Eliptyczna przezroczystość tonalna**
- **Stożkowa przezroczystość tonalna**
- **Prostokątna przezroczystość tonalna**

5 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Edytuj przezroczystość** .

6 W oknie dialogowym **Edytuj przezroczystość** wykonaj zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmienić przezroczystość początkową	Wybierz pierwszy węzeł nad pasmem skali szarości i wpisz wartość w polu **Przezroczystość węzła**.
Zmienić przezroczystość końcową	Wybierz końcowy węzeł nad pasmem skali szarości i wpisz wartość w polu **Przezroczystość węzła**.
Ustawić punkt pośredni między przezroczystością początkową i końcową	Przesuń suwak punktu środkowego pod pasmem skali szarości, aby ustawić punkt środkowy przezroczystości.
Dodać pośrednią wartość przezroczystości	Kliknij dwukrotnie pasmo skali szarości w miejscu, w którym chcesz dodać węzeł. Wybierz nowy węzeł i wpisz wartość w polu **Przezroczystość węzła**.
Zmienić usytuowanie przezroczystości pośredniej	Przeciągnij odpowiedni węzeł do nowego położenia powyżej pasma skali szarości lub wpisz wartość w polu **Pozycja węzła**.
Usunąć pośrednią wartość przezroczystości	Kliknij dwukrotnie odpowiedni węzeł.
Odbić, powtórzyć lub odwrócić wzorzec przezroczystości	Kliknij jeden z następujących przycisków: • **Powtórz i odbij** • **Powtórz** • **Odwróć przezroczystość**

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przywracanie przezroczystości domyślnej	Kliknij przycisk **Przezroczystość domyślna** .
Określić liczbę kroków używanych do wyświetlania lub drukowania przezroczystości tonalnej	Kliknij przycisk **Ustaw wartości domyślne** , aby odblokować możliwość ustawienia liczby pasm tonalnych, i wpisz wartość w polu **Pasma wypełnienia tonalnego**.
Określić szybkość przejścia między różnymi wartościami przezroczystości	Przesuń suwak **Przyspieszenie**.
Utworzyć płynniejsze przejścia między węzłami przezroczystości tonalnej	Kliknij przycisk **Wygładzanie** .
Określić szerokość i wysokość przezroczystości jako wartość procentową szerokości i wysokości obiektu	Wpisz wartości w polach **Szerokość przezroczystości** i **Wysokość przezroczystości**.
Przesunąć środek przezroczystości w górę, w dół lub na boki	Wpisz wartości w polach **X** i **Y**.
Pochylić przezroczystość o określony kąt	Wpisz wartość w polu **Pochylenie**.
Obrócić przezroczystość o określony kąt	Wpisz wartość w polu **Obrót**.
Włączyć możliwość nieproporcjonalnego pochylania lub rozciągania przezroczystości	Zaznacz pole wyboru **Dowolne skalowanie i pochylanie**.

Można też przeciągać na węzły przezroczystości obiektu  kolory z palety kolorów, przekształcane w skalę szarości.

Stosowanie przezroczystości z deseniem mapy bitowej

Do utworzenia przezroczystości można wykorzystać desenie mapy bitowej. Desenie mapy bitowej można wybierać z biblioteki osobistej lub zasobów usługi Content Exchange. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zarządzanie wypełnieniami i przezroczystościami” na stronie 269.

Desenie mapy bitowej można modyfikować odpowiednio do potrzeb. Można je np, pochylać, obracać lub odbijać.

W programie Corel PHOTO-PAINT można otwierać desenie map bitowych utworzone w programie Patterns, działającej w systemie iOS aplikacji do przekształcania zdjęć w desenie map bitowych. Efekty deseni map bitowych dostępne w programach Patterns i Corel PHOTO-PAINT pozwalają tworzyć dające się łączyć bezspoinowo desenie i dostosowywać ich parametry, takie jak konfiguracja pikseli wzdłuż krawędzi kafelka oraz jasność, luminancja i kontrast kolorów desenia.

Mapę bitową można też utworzyć z importowanego obrazka.

Po utworzeniu lub edytowaniu przezroczystości z deseniem mapy bitowej można zapisać ją do wykorzystania w przyszłości lub udostępnić innym użytkownikom usługi Content Exchange. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zapisywanie i udostępnianie wypełnień i przezroczystości” na stronie 272.

Aby zastosować przezroczystość z deseniem mapy bitowej

1 Zaznacz obiekt.

2 W przyborniku kliknij narzędzie **Przezroczystość obiektu** .

3 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Przezroczystość desenia z mapy bitowej** .

4 Otwórz selektor **Przezroczystość** na pasku właściwości i kliknij miniaturę.

5 W wyświetlonym oknie wyskakującym kliknij przycisk **Wybierz**.

Aby utworzyć przezroczystość z deseniem mapy bitowej

1 Zaznacz obiekt.

2 W przyborniku kliknij narzędzie **Przezroczystość obiektu** .

3 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Przezroczystość desenia z mapy bitowej** .

4 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Edytuj przezroczystość** .

5 W oknie dialogowym **Edytuj przezroczystość** wybierz wzorzec przezroczystości z selektora **Przezroczystość**.

6 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmienić przezroczystość pierwszego planu desenia	Przesuń suwak **Przezroczystość pierwszego planu**.
Zmienić przezroczystość tła desenia	Przesuń suwak **Przezroczystość tła**.
Rozmieścić kafelki tak, aby sąsiednie kafelki były swoimi lustrzanymi odbiciami	Kliknij przycisk **Odbij w poziomie** lub **Odbij w pionie** .
Utworzyć płynne przejście radialne lub liniowe	W obszarze **Bezspoinowo** kliknij przycisk **Radialne** lub **Liniowe** i przesuń suwak.
Wygładzić przejście kolorów między krawędziami sąsiadujących kafelków desenia.	Zaznacz pole wyboru **Dopasowanie krawędzi** i przesuń suwak.
Zmniejszyć lub zwiększyć jaskrawość desenia.	Zaznacz pole wyboru **Jaskrawość** i przesuń suwak.
Zmniejszyć lub zwiększyć kontrast skali szarości desenia.	Zaznacz pole wyboru **Luminancja** i przesuń suwak.
Zmniejszyć lub zwiększyć kontrast kolorów desenia.	Zaznacz pole wyboru **Kolor** i przesuń suwak.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmienić rozmiar desenia	Wpisz odpowiednią wartość w polu **Szerokość przezroczystości** lub **Wysokość przezroczystości**.
Przesunąć środek wypełnienia deseniem w górę, w dół lub na boki	Wpisz wartości w polach **X** i **Y**.
Pochylić deseń pod określonym kątem	Wpisz wartość w polu **Pochylenie**.
Obrócić deseń o określony kąt	Wpisz wartość w polu **Obrót**.
Określić przesunięcie wiersza lub kolumny jako wartość procentową wysokości albo szerokości kafelka	Włącz opcję **Przesunięcie wiersza** lub **Przesunięcie kolumny**, a następnie wpisz wartość w polu **% rozmiaru kafelka**.

Deseń można też pochylać lub obracać, przeciągając uchwyty pochylania lub obracania obiektu.

Można także użyć elementów sterujących na pasku właściwości.

Aby utworzyć deseń mapy bitowej z importowanego obrazka

1. Zaznacz obiekt.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Przezroczystość obiektu**.
3. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Przezroczystość desenia z mapy bitowej**.
4. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Edytuj przezroczystość**.
5. W oknie dialogowym **Edytuj przezroczystość** kliknij przycisk **Nowe źródło z pliku**.
6. W oknie dialogowym **Importuj** znajdź obrazek, który chcesz zastosować, a następnie dwukrotnie kliknij nazwę pliku.

Stosowanie przezroczystości z teksturą

Do tworzenia efektów przezroczystości można używać tekstur. Można użyć istniejących tekstur, takich jak woda, minerały i chmury, albo utworzyć własną przezroczystość z teksturą, modyfikując istniejącą teksturę.

Podczas edycji tekstury można modyfikować jej parametry, takie jak miękkość, gęstość, jaskrawość i kolory. Parametry każdej tekstury są różne. Można też zastosować inne transformacje, takie jak odbicie lustrzane, zmiana rozmiaru lub przesunięcie kafelków tekstury. Po zmodyfikowaniu tekstury można zapisać ją do wykorzystania w przyszłości.

Aby zastosować przezroczystość z teksturą

1. Zaznacz obiekt.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Przezroczystość obiektu**.
3. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Przezroczystość z teksturą**.

4 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Edytuj przezroczystość** .

5 W oknie dialogowym **Edytuj przezroczystość** wybierz bibliotekę tekstur z listy **Biblioteka tekstur**.

6 Wybierz teksturę z selektora **Wypełnienie**.

7 Wykonaj działanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmienić przezroczystość pierwszego planu tekstury	Przesuń suwak **Przezroczystość pierwszego planu**.
Zmienić przezroczystość tła tekstury	Przesuń suwak **Przezroczystość tła**.
Edytować parametry tekstury	Wpisz odpowiednie wartości w polach parametrów tekstury. Parametry te różnią się w zależności od tekstury.
Wywołać podgląd losowych zmian w wyglądzie zaznaczonej tekstury	Kliknij przycisk **Wylosuj**. Każde kliknięcie tego przycisku powoduje wprowadzenie losowych zmian w niezablokowanych parametrach, przy czym zmodyfikowana tekstura wyświetlana jest w oknie **Podgląd**.
Rozmieścić kafelki tak, aby sąsiednie kafelki były swoimi lustrzanymi odbiciami	Kliknij przycisk **Transformacje** a następnie przycisk **Odbij kafelki w poziomie** lub **Odbij kafelki w pionie** .
Zmienić rozmiar kafelków tekstury	Kliknij przycisk **Transformacje** i wpisz wartości w polach **Szerokość przezroczystości** i **Wysokość przezroczystości**.
Przesunąć środek tekstury w górę, w dół lub na boki	Kliknij przycisk **Transformacje** i wpisz wartości w polach **X** i **Y**.
Obrócić teksturę o określony kąt	Kliknij przycisk **Transformacje** i wpisz wartość w polu **Obrót**.
Pochylić teksturę o określony kąt	Kliknij przycisk **Transformacje** i wpisz wartość w polu **Pochylenie**.
Określić przesunięcie wiersza lub kolumny jako wartość procentową szerokości albo wysokości kafelka	Kliknij przycisk **Transformacje** a następnie przycisk **Przesunięcie wiersza** lub **Przesunięcie kolumny** . Wpisz odpowiednią wartość w polu **% kafelka**.
Określić rozdzielczość mapy bitowej tekstury	Kliknij pozycję **Opcje** i wpisz wartość w polu **Rozdzielczość mapy bitowej**.
Zapisać teksturę	Kliknij przycisk **Zapisz teksturę** i wpisz nazwę w polu **Nazwa tekstury** w oknie dialogowym **Zapisz teksturę jako**. Wybierz bibliotekę z listy **Nazwa biblioteki**.

Stosowanie przezroczystości przy użyciu pociągnięć pędzlem

Przezroczystość części obiektu można zmienić, używając pociągnięć pędzlem. Można zmienić kształt i rozmiar końcówki oraz wartość krycia pociągnięcia pędzlem.

Aby zastosować przezroczystość przy użyciu pociągnięć pędzlem

1. Zaznacz obiekt.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Pędzel przezroczystości obiektów** .
3. Na pasku właściwości otwórz selektor **Kształt końcówki** i kliknij kształt.
4. Wpisz wartość w polu **Rozmiar końcówki**.
5. Wpisz wartość w polu **Krycie**, aby określić poziom przezroczystości pociągnięcia pędzla.
6. Przeciągnij wskaźnik myszy nad obiektem.

Można szybko wybrać kształt kwadratowego lub okrągłego pędzla, klikając przycisk **Okrągła końcówka** lub przycisk **Kwadratowa końcówka** na pasku właściwości.

Nadawanie przezroczystości wybranym kolorom obiektu

W aktywnym obiekcie wszystkim pikselom o danym kolorze lub zakresie koloru można nadać przezroczystość. Usunięcie jednego węzła lub wszystkich węzłów zaznaczenia koloru sprawia, że przywracana jest nieprzezroczystość pikseli określonego koloru.

Aby nadać przezroczystość wybranym kolorom obiektu

1. Zaznacz obiekt.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Przezroczystość kolorów** .
3. Wpisz wartość w polu **Tolerancja** na pasku właściwości, aby określić zakres kolorów, które staną się przezroczyste.
   Aby zmieszać otaczające kolory z przezroczystymi pikselami, wpisz wartość w polu **Wygładzanie**. Wyższe wartości powodują utworzenie łagodniejszego przejścia.
4. Kliknij kolor w oknie obrazka.

Tworzenie metamorfoz obiektów

Interesujące efekty można uzyskać, tworząc metamorfozy obiektów w inne obiekty, które znajdują się niżej w kolejności ułożenia lub przez tworzenie metamorfozy obiektu w tło. Podczas eksperymentowania z ustawieniami, efekty zastosowanej przezroczystości można obejrzeć na podglądzie w oknie obrazka.

Aby utworzyć metamorfozę obiektu

1. Kliknij obiekt prawym przyciskiem myszy i z menu kontekstowego wybierz pozycję **Właściwości obiektu**.
2. W oknie dialogowym **Właściwości obiektu** kliknij kartę **Ogólne**.
3. Z listy **Metamorfoza** wybierz kanał, w którym chcesz utworzyć metamorfozę.
4. Na wykresach **Aktywny obiekt** i **Złożenie leżących pod spodem** przeciągnij dowolny z następujących węzłów:
   - **Zwiększenie maksimum** (lewy górny węzeł) — określa górną wartość maksymalną skali szarości pikseli obiektu.

- **Zwiększenie minimum** (lewy dolny węzeł) — określa górną wartość minimalną skali szarości dla pikseli obiektu.
- **Zmniejszenie maksimum** (prawy górny węzeł) — określa dolną wartość maksymalną skali szarości dla pikseli obiektu
- **Zmniejszenie minimum** (prawy dolny węzeł) — określa dolną wartość minimalną skali szarości dla pikseli obiektu.

Można również

Wybrać metodę metamorfozy	Kliknij tryb scalania na liście **Scalanie**.
Dostosować krycie	Przeciągnij suwak **Krycie**.

W polach po prawej stronie listy **Metamorfoza** wyświetlane są wartości skali szarości oraz wartości przezroczystości zaznaczonych pikseli obiektu.

Wartość skali szarości można określić w skali od 0 (czarny) do 255 (biały), a wartość krycia w skali od 0 (przezroczysty) do 100 (nieprzezroczysty). Piksele aktywnego obiektu, które nie mieszczą się w zdefiniowanym zakresie, zostaną ukryte, odsłaniając piksele obiektów znajdujących się pod spodem.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Zarządzanie wypełnieniami i przezroczystościami oraz udostępnianie ich

Podczas pracy z deseniami wektorowymi, deseniami map bitowych lub wypełnieniami i przezroczystościami tonalnymi można korzystać z usługi Content Exchange, aby przeglądać, przeszukiwać, kopiować oraz udostępniać wypełnienia i desenie przezroczystości.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Zarządzanie wypełnieniami i przezroczystościami” (stronie 269)
- „Zapisywanie i udostępnianie wypełnień i przezroczystości” (stronie 272)

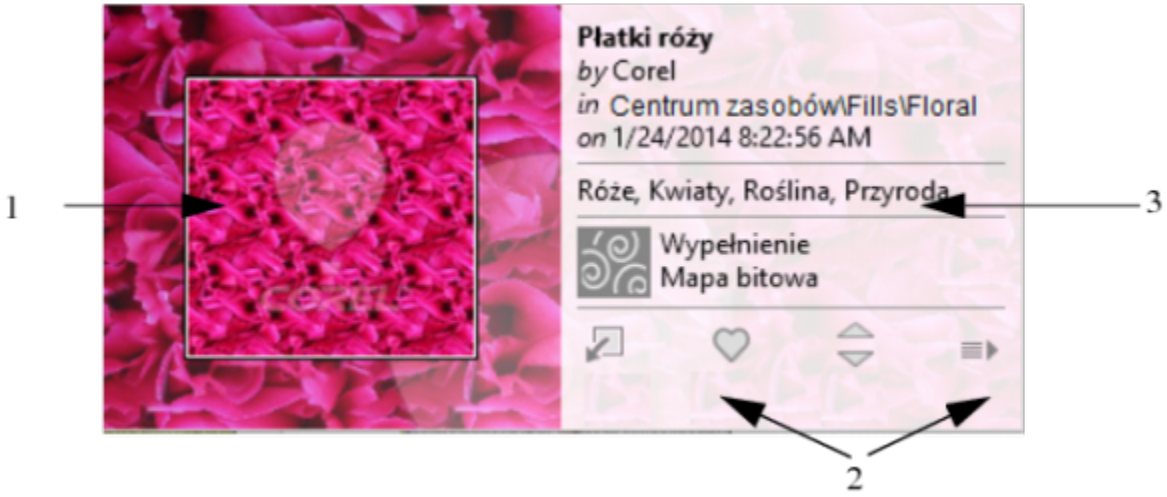
Zarządzanie wypełnieniami i przezroczystościami

Program Corel PHOTO-PAINT pozwala przeglądać desenie map bitowych i wypełnienia tonalne dostępne w systemie Content Exchange lub w bibliotece osobistej użytkownika. Wszystkie z tych wypełnień mogą zostać użyte jako desenie przezroczyste.Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Praca z przezroczystością” na stronie 259.

System Content Exchange zawiera zawartość udostępnioną przez firmę Corel lub innych użytkowników. Aby używać usługi Content Exchange, trzeba się zalogować na konto corel.com. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcjach „Uwierzytelnianie CorelDRAW Graphics Suite” na stronie 25 i „Korzystanie z systemu Content Exchange” na stronie 116.

Pozwala ona przeglądać dostępne wypełnienia i desenie, przeszukiwać je przy użyciu słów kluczowych; oznaczać jako ulubione lub głosować na wybrane wypełnienia i desenie. Materiały z zasobów usługi Content Exchange można też kopiować do biblioteki osobistej.

Więcej informacji na temat wypełnień można znaleźć w sekcji „Wypełnianie obrazków” na stronie 249.



Można wyświetlić podgląd wypełnienia lub desenia (1), zagłosować na niego, skopiować go, przejść do innych opcji (2), i przeszukiwać zawartość przy użyciu słów kluczowych (3).

Aby zarządzać wypełnieniami i przezroczystościami

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie** lub **Przezroczystość obiektu**.

Aby wypełnić obiekt, przed zastosowaniem wypełnienia należy go zaznaczyć za pomocą narzędzia **Wskaźnik obiektów** .

2 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:

- **Wypełnienie tonalne**
- **Przezroczystość tonalna**
- **Wypełnienie deseniem z mapy bitowej**
- **Przezroczystość desenia z mapy bitowej**

3 Otwórz selektor **Wypełnienie** lub **Przezroczystość** na pasku właściwości.

4 Wykonaj działanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przeszukiwać wypełnienia i desenie w systemie Content Exchange i bibliotece osobistej	W selektorze **Wypełnienie** lub **Przezroczystość** wybierz kategorię z listy, wpisz słowo kluczowe w polu **Szukaj** i naciśnij klawisz **Enter**. Możesz też kliknąć miniaturę a następnie jedno ze skojarzonych z nią słów kluczowych, aby przeprowadzić wyszukiwanie przy użyciu tego słowa.
Posortować wyniki wyszukiwania	Otwórz listę znajdującą się obok pola **Szukaj** i wybierz jedną z następujących opcji: • **Najciekawsze** — sortowanie wyników wyszukiwania na podstawie liczby pobrań, liczby głosów i daty dodania wypełnienia lub desenia do systemu Content Exchange.

Aby	Wykonaj następujące czynności
	• **Najlepsze** — sortowanie wyników wyszukiwania na podstawie głosów za i przeciw. • **Najnowsze** — sortowanie wyników wyszukiwania na podstawie daty dodania wypełnienia lub desenia do systemu Content Exchange. • **Popularne** — sortowanie wyników wyszukiwania na podstawie liczby pobrań wypełnienia lub desenia.
Skopiować wypełnienie lub deseń z systemu Content Exchange do biblioteki osobistej	Kliknij miniaturę, kliknij przycisk **Więcej opcji** a następnie przycisk **Skopiuj do prywatnego**. Do wypełnień i deseni skopiowanych do biblioteki osobistej można przejść, używając selektora **Wypełnienie**.
Udostępnić wypełnienie lub deseń z biblioteki osobistej w systemie Content Exchange	Kliknij miniaturę, a następnie przycisk **Udostępnij**.
Zmienić nazwę wypełnienia lub desenia w bibliotece osobistej albo powiązane z nim znaczniki	Kliknij miniaturę, kliknij przycisk **Więcej opcji** a następnie przycisk **Edytuj właściwości**.
Usunąć wypełnienie lub deseń z biblioteki osobistej	Kliknij miniaturę, kliknij przycisk **Więcej opcji** a następnie przycisk **Usuń**.
Oznaczyć wypełnienie lub deseń jako ulubione	Kliknij miniaturę, a następnie przycisk **Ulubione**. Aby usunąć wypełnienie lub deseń z ulubionych, kliknij przycisk **Usuń z ulubionych**.
Głosować na wypełnienie lub deseń	Kliknij miniaturę, a następnie przycisk **Głosuj za** lub **Głosuj przeciw**.
Zgłosić nieodpowiednią zawartość	Kliknij miniaturę, kliknij przycisk **Więcej opcji** a następnie przycisk **Znacznik**.
Wykluczyć wypełnienie lub deseń z wyników przyszłych operacji wyszukiwania	Kliknij miniaturę, kliknij przycisk **Więcej opcji** a następnie przycisk **Ukryj**.

Ta procedura odnosi się tylko do deseni map bitowych oraz wypełnień i przezroczystości tonalnych.

Aby móc korzystać z zawartości systemu Content Exchange, trzeba się zalogować na konto corel.com.

Wypełnienia i desenie w bibliotece osobistej są zapisywane w folderze **Moje dokumenty\Corel\Corel Content\Fills**.

Zapisywanie i udostępnianie wypełnień i przezroczystości

Po utworzeniu lub zmodyfikowaniu desenia z przezroczystością można go zapisać i dodać do niego znaczniki (słowa kluczowe) w wybranym języku. Wypełnienia i desenie są zapisywane w specjalnym formacie pliku z rozszerzeniem **.fill**, w którym przechowywane są informacje o transformacjach zastosowanych do wypełnienia lub desenia.

Aby zapisać i udostępnić wypełnienie lub przezroczystość

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie** lub **Przezroczystość obiektu**.

   Aby wypełnić obiekt, przed zastosowaniem wypełnienia należy go zaznaczyć za pomocą narzędzia **Wskaźnik obiektów** .

2. Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
   - **Wypełnienie tonalne**
   - **Przezroczystość tonalna**
   - **Wypełnienie deseniem z mapy bitowej**
   - **Przezroczystość desenia z mapy bitowej**
3. Kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie** lub **Edytuj przezroczystość** na pasku właściwości.
4. W oknie dialogowym **Edytuj wypełnienie** kliknij przycisk **Zapisz jako nowe**.
5. W oknie dialogowym **Zapisz deseń** wybierz język z listy, wpisz nazwę wypełnienia lub desenia, a następnie wpisz znaczniki (słowa kluczowe), które chcesz z nim skojarzyć.

   Jeśli chcesz udostępnić wypełnienie lub deseń, zaznacz pole wyboru **Udostępnij ten materiał** i wybierz kategorię z listy.

Aby móc udostępniać materiały w systemie Content Exchange, musisz się zalogować na konto corel.com.

Wypełnienia i desenie w bibliotece osobistej są zapisywane w folderze **Moje dokumenty\Corel\Corel Content\Fills**.

Można też udostępnić wypełnienie lub deseń z biblioteki osobistej w systemie Content Exchange. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zarządzać wypełnieniami i przezroczystościami” na stronie 270.

Maski i ścieżki

Praca z maskami **275**

Definiowanie obszarów obrazka za pomocą ścieżek **299**

Zarządzanie wieloma maskami z kanałami alfa **311**

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Praca z maskami

W programie Corel PHOTO-PAINT można korzystać z masek w celu izolowania na obrazku obszarów edytowalnych, jednocześnie chroniąc przed zmianami pozostałe obszary. Maski, ze swoimi obszarami do edycji i obszarami chronionymi, umożliwiają precyzyjną modyfikację obrazków. W niektórych programach obszary edytowalne określane są mianem zaznaczeń.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Odróżnianie obszarów chronionych i obszarów edytowalnych” (stronie 275)
- „Definiowanie obszarów edytowalnych” (stronie 277)
- „Definiowanie obszarów edytowalnych za pomocą informacji o kolorach” (stronie 281)
- „Poszerzanie i zawężanie obszarów edytowalnych” (stronie 284)
- „Dopełnianie i usuwanie masek” (stronie 287)
- „Przesuwanie i wyrównywanie obszarów edytowalnych” (stronie 288)
- „Transformowanie obszarów edytowalnych” (stronie 289)
- „Dopasowywanie krawędzi obszarów edytowalnych” (stronie 292)
- „Dopasowywanie przezroczystości masek” (stronie 295)
- „Wycinanie obrazków” (stronie 295)

Więcej informacji na temat masek obcinania można znaleźć w sekcji „Używanie masek obcinania” na stronie 401.

Odróżnianie obszarów chronionych i obszarów edytowalnych

Maski służą do zaawansowanej edycji obrazka. Maski działają jak szablony nakładane na obrazek. W obszarach chronionych kolory i efekty nie są stosowane do obrazka leżącego poniżej, natomiast w obszarach edytowalnych kolory i efekty są stosowane. Zdefiniowanie na obrazku obszaru edytowalnego pociąga za sobą jednoczesne zdefiniowanie dla tego obrazka odpowiedniej maski lub obszaru chronionego.

Nakładka maski

Możliwe jest wyświetlanie nakładki maski, która widoczna jest tylko na obszarach chronionych, ułatwiając w ten sposób rozróżnianie obszarów chronionych i obszarów edytowalnych. Nakładka maski to przezroczysty arkusz zabarwiony na czerwono. Po dopasowaniu przezroczystości maski w określonych obszarach stopień zabarwienia nakładki maski na czerwono w tych obszarach będzie odpowiednio inny.

Nakładkę maski można ukryć. Można również zmienić kolor nakładki maski, aby był łatwy do odróżnienia od kolorów obrazka w obszarach edytowalnych.

Markiza maski

Granica między obszarem edytowalnym a sąsiadującym z nim obszarem chronionym jest oznaczona kreskowanym konturem nazywanym markizą maski. Markizę maski można wyświetlić tylko wtedy, gdy nakładka maski jest ukryta. Kolor markizy maski można zmienić, aby była ona widoczna na tle kolorów obrazka.

Można wyświetlić nakładkę maski (z lewej) lub markizę maski (z prawej).

Położenie markizy maski

Jeżeli obszar edytowalny ma wtapianą krawędź, markiza maski jest domyślnie ustawiana wzdłuż zewnętrznej krawędzi wtapianego obszaru. Można jednak określić wartość progową w taki sposób, aby ustawić markizę maski w dowolnym miejscu na krawędzi wtapianego obszaru. Markiza maski może obejmować na przykład tylko obszar zawierający 100 procent pikseli dostępnych do edycji, wyłączając zupełnie obszary graniczne, w których pojawiają się również piksele obszaru chronionego.

Dopasowanie położenia markizy maski nie zmienia rozmiaru obszaru edytowalnego; markiza maski zaczyna się w miejscu, w którym zostaje osiągnięty określony poziom przezroczystości.

Wyświetlanie lub ukrywanie nakładki maski

- Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Nakładka maski**.

  Znacznik wyboru obok polecenia menu wskazuje, że nakładka maski jest widoczna.

Aby zmienić kolor nakładki maski

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Wyświetlanie**.
3. Otwórz selektor koloru **Zabarwienie maski** i wybierz kolor.

Aby wyświetlić lub ukryć markizę maski

- Kliknij pozycje **Maska** ▸ **Pokaż markizę maski**.

  Znacznik wyboru obok polecenia menu wskazuje, że markiza maski jest widoczna.

Markiza maski nie jest wyświetlana podczas dopasowywania przezroczystości maski ani gdy używana jest nakładka maski.

Aby zmienić kolor markizy maski

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.

2 Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Wyświetlanie**.

3 Otwórz selektor koloru **Markiza maski** i wybierz kolor.

Markiza maski nie jest wyświetlana podczas dopasowywania przezroczystości maski ani gdy używana jest nakładka maski.

Aby określić położenie markizy maski wzdłuż krawędzi obszaru edytowalnego

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.

2 Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Wyświetlanie**.

3 W polu **Próg maski** wpisz wartość skali szarości.

Zdefiniowana wartość progowa będzie używana do wszystkich utworzonych masek, dopóki nie zostanie zmieniona.

Definiowanie obszarów edytowalnych

Istnieje wiele metod definiowania na obrazku obszarów edytowalnych bez korzystania z informacji o kolorze obrazka.

Prostokątne lub eliptyczne obszary edytowalne

Na obrazku można zdefiniować prostokątny lub eliptyczny obszar edytowalny.

Kołowy obszar edytowalny, zdefiniowany przy użyciu narzędzia Maska eliptyczna

Obszary edytowalne definiowane za pomocą tekstu, obiektów lub zawartości schowka

Do zdefiniowania obszaru edytowalnego można użyć obiektów. Przy tworzeniu obszarów edytowalnych o kształcie jednego lub kilku obiektów należy przed rozpoczęciem edycji przesunąć te obiekty poza obszar edytowalny.

Do zdefiniowania obszaru edytowalnego można użyć tekstu. Obszar edytowalny utworzony podczas pisania ma określoną przez użytkownika czcionkę i styl. Można również utworzyć obszar edytowalny z istniejącego tekstu.

Obszar edytowalny można ponadto zdefiniować przez wklejenie zawartości schowka do okna obrazka jako obszaru edytowalnego. Utworzony w ten sposób obszar jest pływającym obszarem edytowalnym, który można edytować i przesuwać bez zmiany leżących pod nim pikseli obrazka.

Obszary edytowalne definiowane za pomocą narzędzia Maska odręczna

Aby zdefiniować obszar edytowalny, można zakreślić obszar obrazka za pomocą narzędzia **Maska odręczna** tak samo, jak ołówkiem na papierze, lub klikać różne punkty obrazka, zaczepiając w nich kolejne segmenty linii prostej.

Można również zdefiniować obszar edytowalny, malując go pędzlem.

Obszary edytowalne definiowane za pomocą narzędzia Maska odręczna

Narzędzie **Maska planarna** pozwala zdefiniować wtapiany obszar edytowalny wzdłuż linii równoległych. Linie te można przesuwać lub obracać, aby dopasować położenie i stopień efektu stosowanego do maski.

W połączeniu z efektem rozmycia, takim jak rozmycie typu bokeh, narzędzie **Maska planarna** przydaje się do ustawienia głębi ostrości na zdjęciu wzdłuż liniowego obszaru ostrości, takiego jak droga, most lub inny liniowy element, przy jednoczesnym rozmyciu obszarów znajdujących się na zewnątrz linii. Więcej informacji na temat efektu rozmycie typu bokeh można znaleźć w sekcji „Stosowanie efektu rozmycia typu Bokeh” na stronie 354.

Obszary edytowalne w kształcie konturu

Aby otoczyć części obrazka kolorem, teksturą lub efektami specjalnymi, obszar edytowalny w kształcie konturu można zdefiniować za pomocą krawędzi istniejącego obszaru edytowalnego. Obszar edytowalny w kształcie konturu definiuje nowa markiza maski umieszczana z dowolnej strony istniejącej markizy maski.

Obszary edytowalne składające się z całego obrazka

Możliwe jest zdefiniowanie całego obrazka jako obszaru edytowalnego. Jest to bardzo użyteczne, gdy zastosowanie efektu specjalnego wymaga nałożenia maski na całym obrazku. Więcej informacji na temat efektów specjalnych można znaleźć w sekcji „Stosowanie efektów specjalnych” na stronie 343.

Aby zdefiniować prostokątny lub eliptyczny obszar edytowalny

1 W przyborniku kliknij jedno z następujących narzędzi:
   - Narzędzie **Maska prostokątna**
   - Narzędzie **Maska eliptyczna**

2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Zwykła**.

3 Z listy **Styl** na pasku właściwości wybierz jedną z następujących pozycji:
   - **Zwykły** — umożliwia odręczne zdefiniowanie prostokątnego lub eliptycznego obszaru edytowalnego.
   - **Stały rozmiar** — umożliwia określenie szerokości i wysokości prostokątnego lub eliptycznego obszaru edytowalnego.
   - **Wiersz(e)** — umożliwia zdefiniowanie prostokątnego obszaru edytowalnego na całej szerokości obrazka. Można określić wysokość wiersza i wartość zaokrąglenia wierzchołków prostokąta.
   - **Kolumna(-y)** — umożliwia zdefiniowanie prostokątnego obszaru edytowalnego na całej wysokoci obrazka. Można określić szerokość kolumny i wartość zaokrąglenia wierzchołków prostokąta.

4 Aby ręcznie zdefiniować obszar edytowalny, przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka lub kliknięciem określ odpowiedni rozmiar i orientację.

Aby zdefiniować kwadratowy lub okrągły obszar edytowalny, korzystając ze stylu maski **Zwykły**, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Ctrl** po rozpoczęciu przeciągania wskaźnika w oknie obrazka.

Dla stylu maski **Zwykły** można także zdefiniować obszar edytowalny, zaczynając od jego środka. Należy w tym celu nacisnąć i przytrzymać klawisz **Shift** po rozpoczęciu przeciągania wskaźnika w oknie obrazka.

Aby zdefiniować obszar edytowalny za pomocą tekstu, obiektu lub zawartości schowka

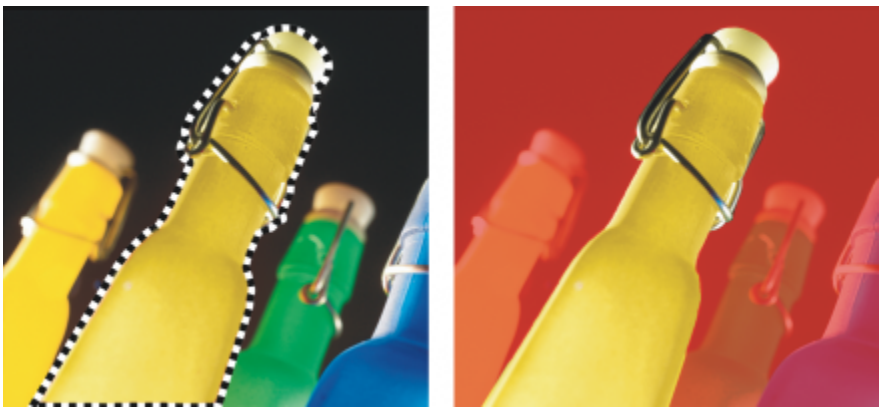
Aby	Wykonaj następujące czynności
Zdefiniować obszar za pomocą tekstu	Kliknij narzędzie **Tekst** i zdefiniuj atrybuty tekstu na pasku właściwości. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Utwórz maskę**, wpisz tekst, a następnie kliknij przybornik, aby zastosować zmiany.
Zdefiniować obszar za pomocą obiektów	Zaznacz jeden lub kilka obiektów i kliknij kolejno **Maska** ▸ **Utwórz** ▸ **Maska z obiektów**.
Zdefiniować obszar za pomocą zawartości schowka	Kliknij kolejno **Edycja** ▸ **Wklej** ▸ **Wklej jako zaznaczenie**.

Można także kliknąć przycisk **Utwórz maskę** na pasku narzędzi **Maska/obiekt**, aby zdefiniować obszar edytowalny za pomocą jednego lub większej liczby zaznaczonych obiektów. Jeśli pasek narzędzi **Maska/obiekt** nie jest wyświetlony, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Maska/obiekt**.

Aby zdefiniować obszar edytowalny za pomocą narzędzia Maska odręczna

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Maska odręczna**.
2. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Zwykła**.
3. W oknie obrazka kliknij w wybranym miejscu, aby rozpocząć i zakończyć każdy segment linii.
4. Kliknij dwukrotnie, aby zakończyć wyznaczanie konturu.

Obszar edytowalny można także zdefiniować, przeciągając narzędzie **Maska odręczna** w oknie obrazka i klikając dwukrotnie, aby zakończyć kontur.



Obszar edytowalny utworzony przy użyciu narzędzia Maska odręczna

Aby zdefiniować obszar edytowalny za pomocą narzędzia Maska odręczna

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Maska planarna**.

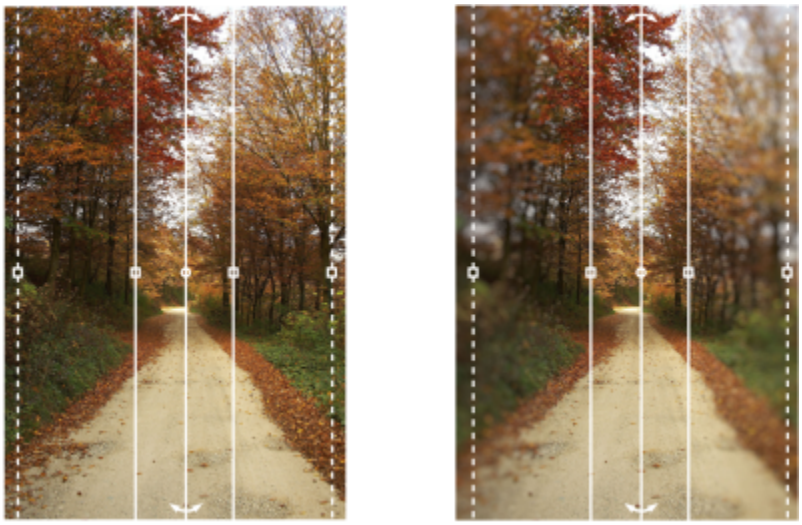
Na obrazku pojawią się linie równoległe. Linie ciągłe definiują cały obszar edytowalny, a linie przerywane — obszar wtapiany wzdłuż górnej i dolnej krawędzi obszaru edytowalnego.

2 Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Określić rozmiar całego obszaru edytowalnego	Wpisz wartość w polu **Zakres zaznaczenia** na pasku właściwości.
Określić rozmiar obszaru wtapiania	Wpisz wartość w polu **Zakres wtapiania** na pasku właściwości.
Obrócić obszar edytowalny	Wpisz wartość w polu **Kąt obrotu** na pasku właściwości.
Przesunąć obszar edytowalny	Przeciągnij obszar edytowalny do nowego położenia.

Obszar edytowalny i obszar wtapiania można dostosować, przeciągając uchwyty interakcyjne widoczne na ekranie. Przeciągając uchwyt obrotu, można także obrócić obszar edytowalny.

Korzystając z narzędzia **Maska planarna**, można używać różnych trybów maskowania. Więcej informacji na temat trybów kolorów maskowania znaleźć w sekcji „Poszerzanie i zawężanie obszarów edytowalnych” na stronie 284.



Przykład maski planarnej połączonej z efektem rozmycia

Aby zdefiniować obszar edytowalny przez malowanie

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Pędzel maski**.

2 Na pasku właściwości zdefiniuj atrybuty narzędzia.

3 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Zwykła**.

4 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Aby zmienić rozmiar końcówki narzędzia **Pędzel maski**, należy przytrzymać naciśnięty klawisz **Alt** i przeciągnąć wskaźnik myszy w oknie obrazka aż do uzyskania wymaganego rozmiaru końcówki.

Aby pociągnięcia narzędziem **Pędzel maski** odbywały się po linii prostej, podczas przeciągania narzędziem w oknie obrazka należy przytrzymywać naciśnięty klawisz **Ctrl**. Aby przełączać między poziomymi i pionowymi pociągnięciami pędzla, należy, cały czas przytrzymując klawisz **Ctrl**, naciskać i zwalniać klawisz **Shift**.

Aby zdefiniować obszar edytowalny w kształcie konturu

1. W przyborniku kliknij narzędzie maski.
2. Zdefiniuj obszar edytowalny.
3. Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Kontur maski** ▸ **Obramowanie**.
4. Wpisz wartość w polu **Szerokość**.
5. Wybierz typ krawędzi z listy **Krawędzie**.

Miękka krawędź tworzy płynniejsze przejście do tła niż krawędź twarda.

Aby zdefiniować cały obrazek jako obszar edytowalny

- Kliknij kolejno pozycje **Maska** ▸ **Zaznacz cały obrazek**.

Gdy włączona jest nakładka maski, markiza maski nie jest wyświetlana.

Definiowanie obszarów edytowalnych za pomocą informacji o kolorach

Obszary do edycji i obszary chronione maski można zdefiniować za pomocą informacji o kolorach obrazka. Gdy korzysta się z informacji o kolorze, konieczne jest także określenie wartości kolorów bazowych i tolerancji kolorów. Kolor bazowy jest podstawowym kolorem, za pomocą którego definiuje się obszary chronione i obszary edytowalne. Wartość tolerancji koloru definiuje w procentach dopuszczalną różnicę koloru maski w stosunku do koloru bazowego; im większa wartość tolerancji, tym więcej kolorów obejmują obszary chronione lub obszary edytowalne. Tolerancja koloru jest określana w oparciu o podobieństwo kolorów.

Obszary edytowalne o kolorach jednolitych

Można zdefiniować obszar edytowalny koloru jednolitego lub obszar edytowalny otoczony kolorami jednolitymi. Gdy obszar jest otoczony przez kolory jednolite, można utworzyć nieregularny kontur dopasowany do obszaru, który ma być edytowany, albo zdefiniować obszar edytowalny na podstawie granicy między kolorami jednolitymi.

Obszary edytowalne na całym obrazku

Korzystając z maski kolorów, można zdefiniować obszary edytowalne na całym obrazku. Maska kolorów umożliwia zaznaczenie kolorów bazowych na całym obrazku, a nie tylko w konkretnym obszarze.

Próg koloru umożliwia dokładniejsze sprecyzowanie zakresu kolorów obejmowanych przez obszar edytowalny. Wartość progowa wyznacza jaskrawość każdego koloru bazowego i określa, które piksele zostaną uwzględnione w obszarze edytowalnym. Zdefiniowanie progu koloru pozwala na zmiękczanie lub wyostrzanie pikseli na krawędzi obszaru edytowalnego. W celu zmiany poziomu progu maski koloru, obrazek można wyświetlić w skali szarości, tak aby obszary maski miały kolor czarny, a obszary edytowalne — biały.

Niebieskie, zielone i purpurowe piksele na oryginalnym obrazku (z lewej) zostały zaznaczone przy użyciu maski kolorów (z prawej).

Obszary edytowalne w określonym kanale kolorów

Obszar edytowalny można zdefiniować w określonym kanale kolorów. Każdy obrazek kolorowy składa się z kilku kanałów kolorów, z których każdy odpowiada jednej składowej modelu kolorów obrazka. Na przykład obrazek RGB składa się z kanałów: czerwonego, zielonego i niebieskiego. Gdy obrazek jest wyświetlany w poszczególnych kanałach kolorów, wyświetlana jest tylko część informacji o jego kolorach. Wyświetlanie tylko niektórych kanałów kolorów pozwala na bardziej precyzyjne zdefiniowanie obszarów edytowalnych.

Aby zdefiniować obszar edytowalny w kolorze jednolitym

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Różdżka**.
2. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Zwykła**.
3. Wpisz odpowiednią wartość w polu **Tolerancja**.
4. Kliknij kolor w oknie obrazka.

Aby edytować obrazek o skomplikowanym kształcie umieszczony na gładkim tle, można zdefiniować tło jako obszar edytowalny koloru jednolitego, a następnie stosując dopełnienie maski, zaznaczyć kształt jako dostępny do edycji. Więcej informacji na temat masek dopełniania można znaleźć w sekcji „Dopełnianie i usuwanie masek” na stronie 287.

Kolor pierwszego klikniętego piksela określa kolor bazowy; wszystkie sąsiednie piksele o kolorach mieszczących się w zakresie tolerancji kolorów zostają objęte obszarem edytowalnym. Obszar edytowalny jest rozszerzany aż do pikseli, których kolor nie mieści się w zdefiniowanym zakresie tolerancji kolorów.

Obszar można zaznaczyć, klikając pomarańczowy piksel narzędziem Różdżka.

Aby zdefiniować obszar edytowalny otoczony kolorem jednolitym

1 W przyborniku kliknij jedno z następujących narzędzi:

- **Lasso** — pozwala utworzyć nieregularny kontur na obszarze obrazka, a następnie dopasować markizę maski do określonego zakresu kolorów na tym obszarze; wykorzystuje początkowy kolor bazowy
- **Maska magnetyczna** — umożliwia zdefiniowanie markizy maski wzdłuż granicy między kolorami obrazka; stosowanych jest wiele kolorów bazowych.

2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Zwykła**.

3 Wpisz odpowiednią wartość w polu **Tolerancja**.

4 W oknie obrazka kliknij kolor, który ma być chroniony przed zmianami, a następnie klikaj kolejne punkty, aby wyznaczyć kontur obszaru edytowalnego.

5 Kliknij dwukrotnie, aby zakończyć wyznaczanie konturu.

Można wybrać, czy kolor bazowy jest definiowany kolorem pierwszego piksela, czy też każde kliknięcie dowolnego piksela określa kolor bazowy. Zakres tolerancji kolorów wskazuje zakres kolorów chronionych przed zmianami. Gdy kolor bazowy jest definiowany kolorem piksela, który zostanie kliknięty jako pierwszy, obszar chroniony jest rozszerzany w granicach określonych tolerancją kolorów. Użycie narzędzia **Lasso** powoduje dopasowanie oryginalnego konturu obszaru edytowalnego do nieregularnego kształtu utworzonego przez wyłączenie z oryginalnego konturu wszystkich pikseli, których kolor mieści się w zdefiniowanym zakresie tolerancji kolorów. Użycie narzędzia **Maska magnetyczna** powoduje definiowanie koloru bazowego kolorem każdego piksela, który został kliknięty, a więc przy każdym kliknięciu obszar chroniony jest rozszerzany w zakresie zdefiniowanym tolerancją kolorów. Tolerancja kolorów jest definiowana w odniesieniu do bieżącego koloru bazowego w określonym obszarze wokół wskaźnika.

Można również przeciągnąć wskaźnik myszy w oknie obrazka, aby wyznaczyć kontur w trybie odręcznym. Podczas korzystania z narzędzia **Maska magnetyczna** zalecane jest częste klikanie w celu ustawienia wielu kolorów bazowych i punktów zaczepienia.

Aby zdefiniować obszar edytowalny na całym obrazku

1 Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Maska koloru**.

2 Kliknij przycisk **Tryb normalny**.

3 Z górnego menu podręcznego wybierz opcję **Kolory próbek**.

4 Kliknij narzędzie **Pipeta** i kliknij każdy kolor bazowy w oknie obrazka.

5 Kliknij przycisk **Podgląd** .

6 Z listy obok przycisku **Podgląd** wybierz jedną z następujących opcji:
- **Nakładka** — obszary chronione zostają przykryte przezroczystym arkuszem o czerwonym zabarwieniu.
- **Skala szarości** — obszary chronione są wyświetlane na czarno, a obszary edytowalne na biało.
- **Czarna otoczka** — obszary chronione zostają przykryte przezroczystym arkuszem o czarnym zabarwieniu.
- **Biała otoczka** — obszary chronione zostają przykryte przezroczystym arkuszem o białym zabarwieniu.
- **Markiza** — wokół obszaru edytowalnego jest wyświetlana kropkowana linia.

7 Kliknij menu **Więcej**, a następnie zaznacz jedną z następujących opcji:
- **Zwykły** — określa tolerancję kolorów na podstawie podobieństwa między kolorami pikseli.
- **Tryb HSB** — określa tolerancję kolorów na podstawie podobieństwa poziomów barwy, nasycenia i jaskrawości pikseli.

8 W polu obok każdego koloru bazowego zdefiniuj w procentach dopuszczalną różnicę kolorów pomiędzy pikselami danego koloru a pozostałymi pikselami.

9 W polu **Próg** przesuń suwak **Próg** i zaznacz jedną z poniższych opcji:
- **Dla czarnego** — wszystkie piksele o jaskrawości powyżej progu są dodawane do obszaru chronionego.
- **Dla białego** — wszystkie piksele o jaskrawości powyżej progu są dodawane do obszaru edytowalnego.

Jeśli w oknie dialogowym **Maska kolorów** są wyświetlane kolory z poprzedniej sesji programu, przed utworzeniem nowej maski kolorów kliknij przycisk **Zresetuj**.

Styl wyświetlania **Markiza** jest niedostępny, jeśli w menu **Maska** nie zaznaczono polecenia **Pokaż markizę**.

Domyślną tolerancję kolorów maski kolorów można ustawić, klikając paletę wysuwaną, a następnie klikając polecenie **Ustaw tolerancję domyślną**.

Z listy obok narzędzia **Pipeta** można wybrać wstępnie zdefiniowane wzorce kolorów bazowych, na przykład **Odcienie zielonego**.

Aby zdefiniować obszary edytowalne w określonych kanałach kolorów

1 W oknie dokowanym **Kanały** kliknij ikonę **Oko** znajdującą się obok kanału koloru.

Jeśli okno dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały**.

2 W przyborniku kliknij jedno z następujących narzędzi:
- Narzędzie **Lasso**
- Narzędzie **Różdżka**

3 Zdefiniuj obszar na obrazku.

Poszerzanie i zawężanie obszarów edytowalnych

Do obszaru edytowalnego można dodawać części i usuwać je z niego.

Domyślnie każdy nowo zdefiniowany obszar edytowalny zastępuje obszar zdefiniowany poprzednio. Dzięki poniższym trybom maski można jednak zachować bieżący obszar edytowalny, ale zmodyfikować jego kształt:

Tryb	Opis
Dodawanie	Pozwala dodawać kolejne obszary do obszaru edytowalnego. Obszary dodawane do obszaru edytowalnego są usuwane z obszarów chronionych.
Odejmowanie	Pozwala odejmować obszary od obszaru edytowalnego. Obszary odejmowane od obszaru edytowalnego są dodawane do obszaru chronionego.
Zakładka	Pozwala dodawać kolejne obszary do istniejącego obszaru edytowalnego, dopóki nowe obszary nie nałożą się na stare. Wszystkie nakładające się fragmenty są wyłączane z obszaru edytowalnego i dodawane do obszaru chronionego. Poza poszerzaniem i zawężaniem istniejącego obszaru edytowalnego, ten tryb maski umożliwia definiowanie obszarów edytowalnych bez uaktywnionej maski.

Tryb maski pozostanie aktywny do chwili jego zmiany. Poniższe przykłady ilustrują zastosowanie różnych trybów masek.

Narzędzie Maska eliptyczna jest używane w trybie normalnym.

W wynikowej masce cała bila jest zdefiniowana jako obszar edytowalny.

Narzędzia Maska eliptyczna i Maska odręczna są używane w trybie Odejmowanie.

Wynikowy obszar edytowalny składa się z żółtych obszarów bili.

Narzędzie Różdżka jest używane w trybie Dodawanie.

Do obszaru edytowalnego zostają dodane cyfry.

Narzędzie Maska eliptyczna jest używane w trybie Zakładka.

Nachodzące na siebie obszary — obszary w kolorze żółtym i cyfry — zostają usunięte z obszaru edytowalnego, a dodane do niego zostają obszary w kolorze białym.

Usuwanie obszarów chronionych

Z obszarów edytowalnych można usuwać obszary chronione. Funkcja ta jest użyteczna przy modyfikacji masek kolorów o dużych obszarach edytowalnych.

Określanie liczby pikseli

Obszar edytowalny można poszerzać i zawężać o określoną liczbę pikseli. Piksele są dodawane lub usuwane z krawędzi obszaru edytowalnego.

Dodawanie pikseli o podobnych kolorach

Do obszaru edytowalnego można dodać sąsiednie piksele o podobnych kolorach. Obszar edytowalny poszerza się do miejsc, w których różnica między kolorami pikseli a oryginalnymi kolorami obszaru edytowalnego przekracza określoną wartość. Dopuszczalną różnicę koloru między pikselami oryginalnego obszaru edytowalnego a sąsiednimi obszarami chronionymi określa w procentach wartość tolerancji kolorów.

Do obszaru edytowalnego można również dodać wszystkie piksele o podobnym kolorze, nawet jeśli nie sąsiadują z bieżącym obszarem edytowalnym. Zdefiniowana wartość tolerancji kolorów określa w procentach dopuszczalną różnicę pomiędzy kolorem pikseli oryginalnych obszarów edytowalnych i obszarów chronionych.

Aby dodać obszar do obszaru edytowalnego lub odjąć obszar z obszaru edytowalnego

1. W przyborniku kliknij narzędzie maski.
2. Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
   - **Dodawanie**
   - **Odejmowanie**
   - **Zakładka**
3. Przeciągnij wskaźnik myszy na obrazku, aby zdefiniować obszar, który ma być dodany do obszaru edytowalnego lub od niego odjęty.

Po rozpoczęciu przeciągania wskaźnika można użyć klawiszy **Ctrl** i **Shift**, aby wymusić kształt dodawanego lub odejmowanego obszaru. Na przykład gdy używa się narzędzia **Maska eliptyczna**, przytrzymanie wciśniętego klawisza **Ctrl** wymusza kształt okręgu, a przytrzymanie wciśniętych klawiszy **Ctrl** + **Shift** powoduje, że okręg będzie rozciągany od środka.

Aby usunąć obszary chronione z obszaru edytowalnego

- Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Kontur maski** ▸ **Usuń dziury**.

Aby poszerzyć lub zawęzić obszar edytowalny

Aby	Wykonaj następujące czynności
Poszerzyć obszar edytowalny o określoną liczbę pikseli	Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Kontur maski** ▸ **Poszerz** i wpisz liczbę pikseli w polu **Szerokość**.
Zawęzić obszar edytowalny o określoną liczbę pikseli	Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Kontur maski** ▸ **Ściśnij** i wpisz liczbę pikseli w polu **Szerokość**.

Aby dodać sąsiednie piksele o kolorze podobnym do pikseli obszaru edytowalnego

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Różdżka** .
2. Wpisz wartość w polu **Tolerancja** na pasku właściwości.
3. Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Kontur maski**, a następnie kliknij jedno z następujących poleceń menu:
   - **Zwiększ** — poszerza obszar edytowalny, obejmując sąsiednie piksele o podobnym kolorze.
   - **Podobne** — poszerza obszar edytowalny, obejmując wszystkie piksele o podobnym kolorze na całym obrazku.

Dopełnianie i usuwanie masek

Można zamienić maskę na jej dopełnienie, tak że obszar chroniony stanie się obszarem edytowalnym, a obszar edytowalny stanie się obszarem chronionym. Dopełnianie maski jest szczególnie przydatne, gdy łatwiej od obszarów edytowalnych można oznaczyć obszary chronione. Aby na przykład edytować nieregularny kształt na obrazku, który jest umieszczony na jednolitym tle, łatwiej będzie zaznaczyć tło, a następnie dopełnić maskę.

Gdy maska nie jest już potrzebna, można ją usunąć z obrazka.

Najpierw zaznaczono tło (z lewej); następnie maska została dopełniona, aby zdefiniować pomarańczową butelkę jako obszar edytowalny (z prawej).

Aby dopełnić maskę

- Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Dopełnienie**.

Aby usunąć maskę

- Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Usuń**.

Po usunięciu maski pływające obszary edytowalne są automatycznie scalane z tłem.

Przesuwanie i wyrównywanie obszarów edytowalnych

Obszar edytowalny można dowolnie przesunąć w oknie obrazka wraz z pikselami obejmowanymi przez ten obszar lub bez nich. Gdy obszar edytowalny jest przesuwany razem z pikselami, piksele te można wyciąć z obrazka i wypełnić powstałą dziurę kolorem tła, albo też skopiować je przez podniesienie obszaru edytowalnego.

Obszar edytowalny można wyrównać do jednego obiektu lub kilku zaznaczonych obiektów. Obszar edytowalny można także wyrównać do środka obrazka lub do jego krawędzi. W zależności od miejsca, w którym ma zostać wyświetlony obszar edytowalny, można wykonać próby z opcjami wyrównywania w poziomie i w pionie.

Obszar edytowalny może być także wyrównany do prowadnic i do siatki. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Korzystanie z prowadnic, siatki i linijek” na stronie 91.

Aby przesunąć obszar edytowalny

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Transformacja maski** .

2 Przeciągnij obszar edytowalny w nowe miejsce w oknie obrazka.

Obszar edytowalny można również przenieść przez podsunięcie go.

Aby przesunąć obszar edytowalny wraz z pikselami

1 W przyborniku kliknij jedno z następujących narzędzi:

- Narzędzie **Maska prostokątna**
- Narzędzie **Maska eliptyczna**
- Narzędzie **Maska odręczna**
- Narzędzie **Lasso**
- Narzędzie **Maska magnetyczna**
- Narzędzie **Różdżka**

2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Zwykła** .

3 Przeciągnij obszar edytowalny do nowego położenia.

Jeżeli obszar edytowalny zostanie przesunięty jeden raz, fragment obrazka leżący pod nim zostanie zastąpiony kolorem tła. Jeżeli ten sam obszar edytowalny zostanie przesunięty po raz kolejny, fragment obrazka leżący pod nim nie zostanie już zastąpiony kolorem tła.

Przytrzymanie wciśniętego klawisza **Alt** podczas przeciągania spowoduje pozostawienie kopii przesuwanego obszaru edytowalnego.

Obszar edytowalny można również przenieść przez podsunięcie go.

Aby wyrównać obszar edytowalny z obiektem

1. Zaznacz obiekty, do których chcesz wyrównać obszar edytowalny.
2. Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Wyrównaj**.
3. W oknie dialogowym **Wyrównanie maski** zaznacz jedną z następujących opcji:
   - **Obiekt aktywny**
   - **Zaznaczone obiekty**
4. Zaznacz jedno z następujących pól wyrównania w pionie:
   - **Do góry**
   - **Do środka**
   - **Do dołu**
5. Zaznacz jedno z następujących pól wyboru wyrównania w poziomie:
   - **Do lewej**
   - **Do środka**
   - **Do prawej**

Aby wyrównać obszar edytowalny do linii siatki najbliższej określonego obiektu, zaznacz pole wyboru **Wyrównaj do siatki**.

Aby wyrównać obszar edytowalny do krawędzi lub środka obrazka

1. W przyborniku kliknij narzędzie maski.
2. Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Wyrównaj**.
3. Zaznacz opcję **Dokument**.
4. Zaznacz jedno z następujących pól wyrównania w pionie:
   - **Do góry**
   - **Do środka**
   - **Do dołu**
5. Zaznacz jedno z następujących pól wyboru wyrównania w poziomie:
   - **Do lewej**
   - **Do środka**
   - **Do prawej**

Gdy obszar edytowalny jest wyrównywany do krawędzi lub środka obrazka i pole wyboru **Wyrównaj do siatki** jest zaznaczone, obszar edytowalny zostanie wyrównany do punktów siatki leżących najbliżej określonej krawędzi lub środka obrazka.

Transformowanie obszarów edytowalnych

Kształt obszaru edytowalnego należącego do maski można zmieniać za pomocą obracania, skalowania, zmiany rozmiaru, odbijania, pochylania, zniekształcania lub stosowania perspektywy. Pływający obszar edytowalny zostanie automatycznie scalony z tłem podczas przekształcania.

Transformacja	Opis
Obracanie	Pozwala obracać obszar edytowalny.
Skalowanie	Skalowanie pozwala zmienić rozmiar obszaru edytowalnego do wielkości określonej procentem pierwotnego rozmiaru obiektu.
Zmiana rozmiaru	Pozwala zmienić szerokość i wysokość obszaru edytowalnego.
Odbijanie	Pozwala utworzyć lustrzane odbicie obszaru edytowalnego przez odbicie go w pionie lub w poziomie.
Pochylanie	Pozwala pochylić obszar edytowalny w jednym kierunku. Jeden bok pozostaje w miejscu, podczas gdy pozostałe przesuwają się w określonym kierunku. Przeciwległe boki pozostają równoległe.
Zniekształcanie	Pozwala rozciągać lub pomniejszać obszar edytowalny bez zachowywania oryginalnych proporcji.
Stosowanie perspektywy	Pozwala nadać obszarowi edytowalnemu wygląd przestrzenny.

Aby obrócić obszar edytowalny

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Transformacja maski** .
2. Kliknij przycisk **Obróć** na pasku właściwości.

   Aby zmienić położenie środka obrotu obszaru edytowalnego, przeciągnij środek obrotu w nowe położenie w obrębie tego obszaru.
3. Przeciągnij uchwyt narożny markizy maski.
4. Kliknij dwukrotnie obszar edytowalny.

Obszar edytowalny można obrócić o określony kąt, wpisując wartość w polu **Kąt obrotu** na pasku właściwości i klikając przycisk **Zastosuj**.

Położenie środka obrotu, zwanego też punktem obrotu, można zmienić, wpisując odpowiednie wartości w polach **Środek obrotu** na pasku właściwości i klikając przycisk **Zastosuj**.

Aby przeskalować obszar edytowalny

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Transformacja maski** .
2. Kliknij przycisk **Skala** na pasku właściwości.
3. Przeciągnij uchwyt narożny markizy maski.
4. Kliknij dwukrotnie obszar edytowalny.

Można również

Precyzyjnie skalować obszar edytowalny	Na pasku właściwości wpisz wartości procentowe w polach **Skala** i kliknij przycisk **Zastosuj**.
Skalować obszar edytowalny, zachowując proporcje szerokości do wysokości	Kliknij przycisk **Zachowaj proporcje** na pasku właściwości.
Skalować obszar edytowalny od środka	Podczas przeciągania uchwytu narożnego przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift**.

Aby zmienić rozmiar obszaru edytowalnego

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Transformacja maski**.
2. Kliknij przycisk **Położenie i rozmiar** na pasku właściwości.
3. Przeciągnij środkowy uchwyt markizy maski.
   Aby zmienić rozmiar obszaru edytowalnego z zachowaniem proporcji, przeciągnij uchwyt narożny markizy maski.
4. Kliknij dwukrotnie obszar edytowalny.

Można również

Precyzyjnie zmieniać rozmiar obszaru edytowalnego	Na pasku właściwości wpisz odpowiednie wartości w polach **Rozmiar** i kliknij przycisk **Zastosuj**.
Zmieniać rozmiar obszaru edytowalnego od środka	Podczas przeciągania środkowego uchwytu transformacji przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift**. Zmiana rozmiaru odbywa się w dwóch przeciwnych kierunkach.
Zmieniać rozmiar obszaru edytowalnego w 100-procentowych przyrostach	Podczas przeciągania uchwytu transformacji przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift**.

Aby odbić obszar edytowalny

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Transformacja maski**.
2. Kliknij przycisk **Skala** na pasku właściwości.
3. Przeciągnij środkowy uchwyt markizy maski w poprzek obszaru edytowalnego poza uchwyt środkowy znajdujący się po drugiej stronie.
4. Kliknij dwukrotnie obszar edytowalny.

Obszar edytowalny można odbijać symetrycznie, przytrzymując naciśnięty klawisz **Ctrl** i przeciągając uchwyt środkowy w poprzek obszaru edytowalnego poza uchwyt środkowy znajdujący się po drugiej stronie.

Aby pochylić obszar edytowalny

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Transformacja maski**.

2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Pochyl** .

3 Przeciągnij środkowy uchwyt markizy maski.

4 Kliknij dwukrotnie obszar edytowalny.

Obszar edytowalny można również pochylić, wpisując odpowiednie wartości w polach **Kąt pochylenia** na pasku właściwości i klikając przycisk **Zastosuj**.

Przed zastosowaniem transformacji można przywrócić oryginalny rozmiar obszaru edytowalnego, naciskając klawisz **Esc**.

Aby zniekształcić obszar edytowalny

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Transformacja maski** .

2 Kliknij przycisk **Zniekształcanie** na pasku właściwości.

3 Przeciągnij uchwyt transformacji markizy maski.

4 Kliknij dwukrotnie obszar edytowalny.

Narzędzie **Transformacja maski** można także przełączyć w tryb zniekształcania, klikając w obszarze edytowalnym aż do wyświetlenia uchwytów wykorzystywanych w tym trybie.

Przed zastosowaniem transformacji można przywrócić oryginalny rozmiar obszaru edytowalnego, naciskając klawisz **Esc**.

Aby zastosować perspektywę do obszaru edytowalnego

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Transformacja maski** .

2 Kliknij przycisk **Perspektywa** na pasku właściwości.

3 Przeciągnij uchwyt transformacji markizy maski.

4 Kliknij dwukrotnie obszar edytowalny.

Narzędzie **Transformacja maski** można także przełączyć w Tryb zmiany perspektywy, klikając w obszarze edytowalnym aż do wyświetlenia uchwytów transformacji.

Przed zastosowaniem transformacji można przywrócić oryginalny rozmiar obszaru edytowalnego, naciskając klawisz **Esc**.

Dopasowywanie krawędzi obszarów edytowalnych

Można dostosować przejścia pomiędzy obszarem chronionym a obszarem edytowalnym przez dopasowanie krawędzi tych obszarów.

Zapobieganie strzępieniu krawędzi

Można skorzystać z funkcji wygładzania w celu uniknięcia pojawiania się wystrzępionych krawędzi obszarów edytowalnych, które zawierają linie krzywe i ukośne. Wygładzanie krawędzi powoduje, że niektóre piksele znajdujące się wewnątrz krawędzi obszaru edytowalnego stają się półprzezroczyste, co zapewnia gładsze kontury.

Wtapianie

Wtapianie polega na stopniowym zwiększaniu przezroczystości pikseli wzdłuż krawędzi obszaru edytowalnego w celu zmiękczenia granicy między obszarami chronionymi i obszarami edytowalnymi. Można określić szerokość wtapianego obszaru, a także kierunek

wtapiania, który określa położenie wtapiania względem markizy maski. Wtapianie może odbywać się od markizy maski w kierunku obszarów chronionych, w kierunku obszarów edytowalnych lub w obu kierunkach jednocześnie na tę samą odległość.

Od lewej do prawej: krawędzie obszaru edytowalnego przed wtopieniem i po tej operacji

Stosowanie ostrych krawędzi

Określając odpowiednią wartość progową, można usunąć wtapianie z krawędzi obszaru edytowalnego i utworzyć nową ostrą krawędź. Piksele wtapianego obszaru edytowalnego mają wartość w skali szarości od 0 (czarny, w pełni chroniony) do 255 (biały, z pełnymi możliwościami edycji). Zdefiniowana wartość progu określa miejsca wzdłuż krawędzi wtapianej, w których ma być utworzona krawędź niewtapiana. Jeżeli na przykład wartość progowa wynosi 110, chronione są wszystkie piksele obszaru edytowalnego, które w skali szarości mają wartość poniżej 110, a edycja jest możliwa dla pikseli o wartościach w skali szarości powyżej 110.

Wygładzanie

Aby usunąć ostre kąty, obszar edytowalny można wygładzić. Wygładzanie uśrednia wartości określonej liczby pikseli w krawędzi obszaru edytowalnego, mierzone w skali szarości. Jeśli na przykład zdefiniowano wartość promienia 10, to sprawdzanych jest 10 pikseli w lewą i prawą stronę od krawędzi. Jeżeli pikseli z możliwością edycji jest więcej niż chronionych, poszerzany jest obszar edytowalny; w przeciwnym razie poszerzany jest obszar chroniony.

Wygładzanie jest użyteczne podczas pracy ze złożonymi maskami kolorów. Na przykład podczas wygładzania krawędzi obszaru edytowalnego obszary chronione oddzielone od obszarów edytowalnych są często usuwane.

Stosowanie kolorów lub efektów malowania

Aby podkreślić lub zatrzeć granicę pomiędzy obszarami edytowalnymi i obszarami chronionymi, można zastosować kolor lub efekt malowania wzdłuż krawędzi obszaru edytowalnego. Stosowanie koloru lub efektu malowania wzdłuż krawędzi obszaru edytowalnego można powtórzyć. Powtarzanie pociągnięć pędzla umożliwia uwypuklenie efektu.

Aby zapobiec strzępieniu krawędzi w obszarze edytowalnym

1 W przyborniku kliknij narzędzie maski.

2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Wygładzanie** .

Wygładzanie jest domyślnie włączone podczas korzystania z narzędzi **Elipsa**, **Rysunek odręczny**, **Lasso** i **Różdżka** w celu zdefiniowania obszaru edytowalnego.

Wygładzanie nie jest dostępne dla narzędzia **Maska prostokątna**.

Aby zastosować wtapianie do krawędzi obszaru edytowalnego

1 Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Kontur maski** ▸ **Wtapianie**.

2 Wpisz wartość w polu **Szerokość**.

3 Z listy **Kierunek** wybierz jedną z następujących pozycji:

- **Do wewnątrz** — wtapia od krawędzi obszaru edytowalnego do wewnątrz i tworzy przejście obszaru chronionego w obszar edytowalny.
- **Na zewnątrz** — wtapia od krawędzi obszaru edytowalnego na zewnątrz i tworzy przejście, które wygląda, jak gdyby obszar ten nakładał się na obszar chroniony.
- **Pośrodku** — powoduje wtopienie takiej samej liczby pikseli od krawędzi obszaru edytowalnego w kierunkach na zewnątrz i do wewnątrz.
- **Średnia** — wszystkim pikselom w obszarze określonym wartością w polu **Szerokość** przypisuje średnią wartość koloru.

4 Wybierz typ krawędzi z listy **Krawędzie**.

Aby wyświetlić wynik na podglądzie, kliknij przycisk **Podgląd** .

Krawędzie obszaru edytowalnego można także wtapiać, klikając przycisk **Maska wtapiania** na pasku właściwości.

Aby zastosować ostre krawędzie do wtapianego obszaru edytowalnego

1 Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Kontur maski** ▸ **Próg**.

2 Wpisz odpowiednią wartość w polu **Poziom**.

Aby wygładzić krawędzie obszaru edytowalnego

1 Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Kontur maski** ▸ **Wygładź**.

2 Wpisz wartość w polu **Promień**.

Aby zastosować kolor lub efekt wzdłuż krawędzi obszaru edytowalnego

1 Kliknij jedną z następujących opcji:

- Narzędzie **Malowanie**
- Narzędzie **Efekt**
- Narzędzie **Rozpylacz obrazków**
- Narzędzie **Gumka**
- Narzędzie **Pędzel zamiany kolorów**

2 Na pasku właściwości ustaw atrybuty narzędzia.

3 Kliknij kolejno pozycje **Maska** ▸ **Utwórz** ▸ **Pociągnięcie pędzla z maski**.

4 Wybierz jedną z następujących opcji:

- **Środek krawędzi maski** — centruje pociągnięcie na krawędzi obszaru edytowalnego.
- **Wewnątrz maski** — umieszcza pociągnięcia wewnątrz krawędzi obszaru edytowalnego.
- **Poza maską** — umieszcza pociągnięcia na zewnątrz krawędzi obszaru edytowalnego.

Aby ponownie zastosować kolor lub efekt wzdłuż krawędzi obszaru edytowalnego, należy kliknąć kolejno **Edycja** ▸ **Powtórz pociągnięcie pędzla**, a następnie kliknąć przycisk **Powtórz pociągnięcie na masce** w oknie dialogowym **Powtórz pociągnięcie**.

Dopasowywanie przezroczystości masek

Zmiana przezroczystości maski zapewnia sterowanie zakresem, w jakim piksele obrazka są chronione przed zmianami. Podczas dopasowywania przezroczystości maski używa się jej reprezentacji w skali szarości. Wszystkie kolory zastosowane na obrazku są wyświetlane jako odpowiadający im odcień szarości, zatem im ciemniejsze odcienie są stosowane w masce, tym mniejszy będzie wpływ kolorów i efektów na obrazek. Na przykład nałożenie na obrazek za pomocą pędzla koloru odwzorowanego w skali szarości jako wartość 127 (połowa skali szarości) spowoduje, że zastosowany później w tym obszarze dowolny efekt zmodyfikuje ten obszar tylko w 50 procentach.

Ponieważ edycja dotyczy reprezentacji maski w skali szarości, do zmiany przezroczystości maski można użyć koloru, obiektu, efektu lub innej maski. Przezroczystość maski można zmienić również poprzez wklejenie obrazków ze schowka; parametry skali szarości wklejonych obrazków zostaną zastosowane do maski.

Aby dopasować przezroczystość maski

1. Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Maluj maskę**.
2. Zastosuj kolor, maskę, obiekt lub efekt w obszarze, w którym chcesz zmienić przezroczystość maski.
3. Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Maluj maskę**.

Im ciemniejszy odcień szarości, tym leżące pod maską piksele są w coraz mniejszym stopniu dostępne do edycji.

Wycinanie obrazków

Pracownia wycinków umożliwia wycinanie obszarów obrazka z otaczającego je tła. Funkcja ta umożliwia izolowanie obszarów obrazka i zachowanie szczegółów krawędzi, takich jak krawędzie włosowe lub rozmazane.

Aby wyciąć obszar obrazka, należy narysować zakreślenie wokół jego krawędzi i zastosować wypełnienie w celu zdefiniowania wnętrza obszaru. Aby ocenić wyniki, można wyświetlić podgląd wycinka bez tła lub na tle szarym, białym albo czarnym. Można również wyświetlić wycinek z położonym niżej oryginalnym obrazkiem, wyróżnieniem i wypełnieniem. Jeśli jest to konieczne, można poprawić wycinek, dodając lub usuwając szczegóły wzdłuż jego krawędzi.

W przypadku popełnienia błędu można wymazać i przywrócić sekcje wyróżnionego i wypełnionego obszaru, cofnąć lub ponowić działanie lub powrócić do oryginalnego obrazka.

Domyślnie wycinek jest umieszczany jako obiekt w oknie obrazka, a oryginalny obrazek zostaje usunięty. Można również zachować zarówno wycinek, jak i obrazek oryginalny, a także utworzyć z wycinka maskę obcinania.

Schemat pracy w Pracowni wycinków: (1) Wyróżnij krawędzie obszaru obrazka. (2) Dodaj do środka wypełnienie. (3) Wyświetl podgląd wycinka i w razie potrzeby popraw go. (4) Przenieś wycinek do okna obrazka. (5, opcjonalnie) Umieść wycinek na obrazku tła.

W wypadku niektórych narzędzi Pracowni wycinków można określić opcje. Można na przykład dostosować grubość zakreślenia, zmieniając rozmiar końcówki narzędzia **Zakreślacz**. Jeżeli obszar obrazka ma wyraźne krawędzie, można użyć grubszej linii, aby je zdefiniować precyzyjniej. Z drugiej strony, jeżeli obszar obrazka ma rozmazane lub rozmyte krawędzie, które trudno zdefiniować, można zastosować cieńszą linię. Można także zmienić kolor zakreślenia i wypełnienia, aby zwiększyć ich widoczność.

Widok można również przybliżać (aby móc lepiej przyjrzeć się szczegółom) i oddalać (aby uwidocznić większy obszar obrazka). Aby wyświetlić obszary spoza okna podglądu, można przemieszczać obrazek.

Aby wyciąć obszar obrazka

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Pracownia wycinków**.
2. Kliknij narzędzie **Zakreślacz** .
3. W oknie podglądu narysuj linię wzdłuż krawędzi obszaru obrazka, który chcesz wyciąć.
   Linia powinna delikatnie nakładać się na otaczające tło.
4. Kliknij narzędzie **Wypełnienie wewnętrzne** , a następnie kliknij wewnątrz obszaru, który chcesz wyciąć.
5. Kliknij polecenie **Podgląd**.
   Aby poprawić wycinek, kliknij narzędzie **Dodaj szczegół** lub **Usuń szczegół** i przeciągnij wskaźnik myszy przez krawędź.
6. W obszarze **Wyniki tworzenia wycinka** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Wycinek** — tworzy obiekt z wycinka i odrzuca oryginalny obrazek.
   - **Wycinek i obrazek oryginalny** — tworzy obiekt z wycinka i zachowuje oryginalny obrazek.
   - **Wycinek jako maska obcinania** — tworzy z wycinka maskę obcinania i dołącza ją do oryginalnego obrazka. Maska obcinania to maska powiązana z obiektem, pozwalająca zmienić jego przezroczystość bez wywierania na niego trwałego wpływu. Jeśli wycinek został utworzony z obrazka tła, tło jest przekształcane w obiekt.

Można również

Wymazać zakreślenie i wypełnienie	Kliknij narzędzie **Gumka** i przeciągnij wskaźnik myszy nad zakreślenie i wypełnienie, które chcesz usunąć. Narzędzie **Gumka** jest dostępne przed kliknięciem opcji **Podgląd**.
Cofnąć lub ponowić czynność	Kliknij przycisk **Cofnij** lub przycisk **Ponów** .
Powrócić do oryginalnego obrazka	Kliknij przycisk **Zresetuj**.
Ustawić opcje podglądu	W obszarze **Ustawienia podglądu** zaznacz dowolne z następujących pól wyboru: • **Pokaż zakreślenie** — wyświetla zakreślenie wokół wycinka. • **Pokaż wypełnienie** — wyświetla wypełnienie wewnątrz wycinka. • **Pokaż obrazek oryginalny** — wyświetla obrazek oryginalny pod wycinkiem. Z listy **Tło** wybierz jedną z następujących pozycji: • **Brak** — wyświetla wycinek na czarno-białej szachownicy. Jeśli zostało zaznaczone pole wyboru **Pokaż obrazek oryginalny**, usunięte obszary są widoczne pod półprzezroczystą czarno-białą szachownicą. • **Skala szarości** — wyświetla wycinek na szarym tle. Jeśli zostało zaznaczone pole wyboru **Pokaż obrazek oryginalny**, usunięte obszary są zabarwione na szaro. • **Czarna otoczka** — wyświetla wycinek na czarnym tle. Jeśli zostało zaznaczone pole wyboru **Pokaż obrazek oryginalny**, usunięte obszary są zabarwione na czarno. • **Biała otoczka** — wyświetla wycinek na białym tle. Jeśli zostało zaznaczone pole wyboru **Pokaż obrazek oryginalny**, usunięte obszary są zabarwione na biało.

Pracownia wycinków obsługuje obrazki w trybie RGB, CMYK, skali szarości, obrazki z paletą oraz Lab. Przy przejściu do Pracowni wycinków obrazki w skali szarości, z paletą i Lab są automatycznie przekształcane w obrazki RGB lub CMYK, co może powodować nieznaczne przesunięcie kolorów. Po zastosowaniu polecenia **Pracownia wycinków** lub jego cofnięciu, odtwarzane są oryginalne kolory obrazka.

Można przełączyć z narzędzia **Zakreślacz** na narzędzie **Gumka**, a także z narzędzia **Gumka** na **Zakreślacz**, klikając prawym przyciskiem myszy, a następnie przeciągnąć narzędziem w oknie podglądu.

Można przełączyć z narzędzia **Dodaj szczegół** na narzędzie **Usuń szczegół**, a także z narzędzia **Usuń szczegół** na **Dodaj szczegół**, klikając prawym przyciskiem myszy, a następnie przeciągnąć narzędziem w oknie podglądu.

Aby ustawić opcje narzędzi w Pracowni wycinków

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Pracownia wycinków**.
2. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Ustawić rozmiary końcówek narzędzi **Zakreślacz**, **Gumka**, **Dodaj szczegół** i **Usuń szczegół**	Wybierz rozmiar z listy **Rozmiar końcówki**.
Zmienić kolor wyróżnienia	Wybierz kolor zakreślenia za pomocą selektora kolorów **Kolor zakreślenia**.
Zmienić kolor wypełnienia	Wybierz kolor wypełnienia za pomocą selektora kolorów **Kolor wypełnienia**.

Rozmiary końcówek narzędzi **Zakreślacz**, **Gumka**, **Dodaj szczegół** i **Usuń szczegół** można zmieniać interakcyjnie, przytrzymując klawisz **Shift** podczas przeciągania narzędzia.

Aby wyświetlić obrazek w Pracowni wycinków

1. Kliknij kolejno **Obrazek** ▸ **Pracownia wycinków**.
2. Wykonaj zadanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Powiększyć lub pomniejszyć	Wybierz narzędzie **Powiększ** lub **Pomniejsz** i kliknij w oknie podglądu.
Wyświetlić obrazek w jego rzeczywistym rozmiarze	Kliknij przycisk **100%**.
Dopasować rozmiar obrazka do okna podglądu	Kliknij przycisk **Dopasuj powiększenie**.
Przemieścić do innego obszaru obrazka	Za pomocą narzędzia **Chwyt** przeciągnij obrazek do obszaru, który chcesz wyświetlić.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Definiowanie obszarów obrazka za pomocą ścieżek

Ścieżki umożliwiają tworzenie precyzyjnych linii krzywych lub konturów w obrazkach. Ścieżek można używać do edytowania maski, stosowania tekstu bądź pociągnięć pędzla lub do eksportowania obrazków o nieregularnych kształtach zawartych w ścieżce.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Tworzenie ścieżek” (stronie 299)
- „Zarządzanie ścieżkami” (stronie 301)
- „Kształtowanie ścieżek” (stronie 303)
- „Dodawanie i usuwanie węzłów ścieżki” (stronie 305)
- „Łączenie i rozłączanie ścieżek” (stronie 306)
- „Zmienianie typów węzłów” (stronie 307)
- „Stosowanie pociągnięć pędzla do ścieżek” (stronie 308)
- „Praca z użyciem ścieżek obcinania” (stronie 309)

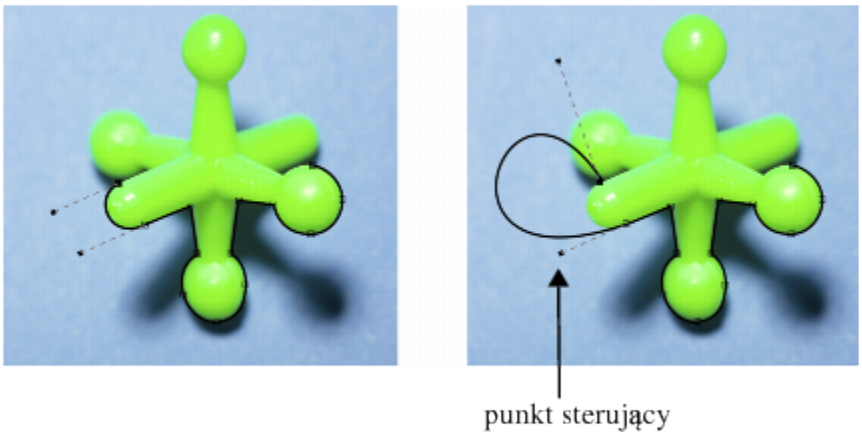
Tworzenie ścieżek

Ścieżki składają się z połączonych segmentów (linii prostych lub krzywych), których punkty połączeń oznaczane są małymi kwadratami nazywanymi węzłami. Ścieżki można tworzyć od podstaw, z maski lub przez zduplikowanie już istniejącej ścieżki. Na obrazku można utworzyć kilka ścieżek, jednak w danym czasie na obrazku wyświetlana jest tylko jedna.

Rysowanie ścieżek

Można tworzyć ścieżki Beziera i ścieżki rysowane odręcznie. Przy tworzeniu ścieżki od podstaw pierwsza ścieżka nosi nazwę Ścieżka 1, a nazwy następnych ścieżek są numerowane przyrostowo.

Ścieżkę Beziera można utworzyć, umieszczając węzły w różnych miejscach obrazka. Węzły są łączone za pomocą segmentów linii prostych lub krzywych. Punkty sterujące wskazują kierunek segmentu krzywej i jej kąt względem węzła. Po narysowaniu ścieżki można dokładniej edytować jej kształt. Więcej informacji na temat kształtowania ścieżek można znaleźć w sekcji „Kształtowanie ścieżek” na stronie 303.



Przykłady ścieżek Beziera

Ścieżkę rysowaną odręcznie można utworzyć w taki sam sposób jak linię rysowaną ołówkiem. Po zakończeniu rysowania ścieżki, wzdłuż ścieżki automatycznie wstawiane są węzły danego typu w wymaganej liczbie.

Przekształcanie ścieżek i masek

Maski można przekształcać w ścieżki, aby umożliwić korzystanie z bardziej elastycznych funkcji edycji. Gdy maska jest przekształcana w ścieżkę, zostaje utworzona ścieżka pokrywająca się z krawędzią biegnącą między obszarem edytowalnym a obszarem chronionym. Ścieżki umożliwiają modyfikowanie kształtu obszaru edytowalnego przy użyciu funkcji edycji ścieżek. Na przykład, jeżeli tworzona jest maska wokół budynku o złożonym kształcie, możliwe jest przekształcenie maski w ścieżkę i umieszczenie węzłów w celu utworzenia dokładnego konturu budynku. Następnie ścieżkę można z powrotem przekształcić w maskę.

Można również przekształcić ścieżkę w maskę, tak aby możliwe było zaznaczenie, wycięcie lub skopiowanie zdefiniowanego obszaru. Przekształcanie ścieżek w maski umożliwia modyfikowanie ich kształtu za pomocą narzędzi maski.

Kiedy ścieżka jest przekształcana w maskę, maska tworzona jest dodatkowo tak, że na obrazku wyświetlana jest zarówno ścieżka, jak i utworzona z niej maska. Następnie z obszaru edytowalnego można utworzyć obiekt i przenieść go, nie zmieniając położenia ścieżki. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Tworzenie obiektów” na stronie 374.

Duplikowanie ścieżek

Podczas duplikowania ścieżki tworzona jest kopia danej ścieżki. Zduplikowaną ścieżkę można zmieniać bez wpływu na oryginalną ścieżkę.

Aby narysować ścieżkę Beziera

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .
2. Kliknij przycisk **Krzywe Beziera** na pasku właściwości.
3. Kliknij w miejscu, w którym ma się znajdować pierwszy węzeł.
4. Wskaż, gdzie chcesz zakończyć segment linii i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij, aby umieścić węzeł dla linii prostej.
   - Przeciągnij, aby ustawić punkty sterujące linii krzywej.
5. Kliknij przycisk **Krzywe Beziera**, aby ukończyć ścieżkę.

Aby narysować nową ścieżkę, można także kliknąć przycisk **Nowa ścieżka** w oknie dokowanym **Ścieżka**. Jeśli okno dokowane **Ścieżka** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ścieżka**.

Można utworzyć ścieżkę zamkniętą, klikając węzeł początkowy ścieżki.

Aby narysować ścieżkę odręczną

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .
2. Kliknij przycisk **Rysunek odręczny** na pasku właściwości.
3. Przeciągnij wskaźnikiem myszy w oknie obrazka, aby narysować ścieżkę.

Aby narysować nową ścieżkę, można także kliknąć przycisk **Nowa ścieżka** w oknie dokowanym **Ścieżka**. Jeśli okno dokowane **Ścieżka** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ścieżka**.

Aby przekształcić maskę w ścieżkę

1. Zdefiniuj obszar edytowalny.
2. Kliknij kolejno pozycje **Maska** ▸ **Utwórz** ▸ **Ścieżka z maski**.
3. Przesuń suwak **Wygładzanie**.

Niższe wartości sprzyjają tworzeniu większej liczby węzłów, co umożliwia dokładniejszą edycję, natomiast wyższe wartości sprzyjają tworzeniu mniejszej liczby węzłów, przez co ścieżka jest gładsza.

Aby przekształcić ścieżkę w maskę

- Kliknij kolejno pozycje **Maska** ▸ **Utwórz** ▸ **Maska ze ścieżki**.

Gdy ścieżka otwarta jest przekształcana w maskę, automatycznie zostają połączone węzły początkowy i końcowy.

Jeśli istnieje kilka ścieżek, należy zaznaczyć tę ścieżkę, która ma być przekształcana, klikając jej miniaturę w oknie dokowanym **Ścieżka**. Jeśli okno dokowane **Ścieżka** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ścieżka**.

Aby zduplikować ścieżkę

1. Kliknij ścieżkę w oknie dokowanym **Ścieżka**.
   Jeśli okno dokowane **Ścieżka** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ścieżka**.
2. Kliknij przycisk palety wysuwanej w oknie dokowanym **Ścieżka**, a następnie kliknij przycisk **Duplikuj**.

Duplikat ścieżki zostanie umieszczony na liście w oknie dokowanym **Ścieżka** i opatrzony wyrazem „Kopia”.

Zarządzanie ścieżkami

Zapisywanie, eksportowanie i usuwanie ścieżek

Wraz z obrazkiem w pliku w formacie Corel PHOTO-PAINT (CPT) można zapisać dowolną liczbę ścieżek. Ścieżki można również eksportować w celu użycia w innych aplikacjach, takich jak CorelDRAW (format CDR) lub Adobe Illustrator (format AI). Aby móc używać danej ścieżki w innych obrazkach utworzonych w programie Corel PHOTO-PAINT, należy ją wyeksportować do pliku w formacie Corel Presentation Exchange (CMX). Ścieżkę można usunąć w dowolnej chwili.

Importowanie ścieżek i grafiki wektorowej

Ścieżkę można zaimportować do obrazka utworzonego w programie Corel PHOTO-PAINT. Można otworzyć więcej niż jedną ścieżkę i przełączać się między nimi w oknie obrazka. Corel PHOTO-PAINT Umożliwia także importowanie grafik wektorowych z innych aplikacji graficznych. Gdy grafika wektorowa jest przekształcana w ścieżki, każdy wierzchołek wektora jest przekształcany w węzeł. Aby zaimportować tekst z programu CorelDRAW, należy najpierw przekształcić tekst w krzywe.

Wyświetlanie ścieżki

Domyślnie ścieżka wyświetlana jest w kolorze czarnym. Podczas pracy nad obrazkiem ścieżkę można ukryć lub zmienić domyślny kolor ścieżki, aby uczynić ją bardziej widoczną.

Aby zapisać ścieżkę z obrazkiem

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz jako**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Wpisz nazwę obrazka w polu **Nazwa pliku**.
4. Wybierz pozycję **Obrazek Corel PHOTO-PAINT** z listy **Zapisz jako typ**.

Aby danej ścieżki można było używać w innych obrazkach utworzonych w programie Corel PHOTO-PAINT lub w innych aplikacjach, należy ją wyeksportować. Więcej informacji na temat eksportowania ścieżek można znaleźć w sekcji „Aby wyeksportować ścieżkę” na stronie 302.

Aby wyeksportować ścieżkę

1. Kliknij ścieżkę w oknie dokowanym **Ścieżka**.

   Jeśli okno dokowane **Ścieżka** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ścieżka**.
2. Kliknij przycisk palety wysuwanej w oknie dokowanym **Ścieżka**, a następnie kliknij polecenie **Eksportuj ścieżkę**.
3. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać ścieżkę.
4. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
5. Wybierz typ pliku z listy **Zapisz jako typ**.

Aby usunąć ścieżkę

1. Kliknij ścieżkę w oknie dokowanym **Ścieżka**.

   Jeśli okno dokowane **Ścieżka** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ścieżka**.
2. Kliknij przycisk **Usuń bieżącą ścieżkę** w oknie dokowanym **Ścieżka**.

Aby zaimportować ścieżkę lub grafikę wektorową

1. Kliknij przycisk palety wysuwanej w oknie dokowanym **Ścieżka**, a następnie kliknij polecenie **Importuj ścieżkę**.

   Jeśli okno dokowane **Ścieżka** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ścieżka**.
2. Wybierz folder, w którym zapisana jest ścieżka lub grafika wektorowa.
3. Kliknij dwukrotnie nazwę pliku.

Duże, złożone obrazki wektorowe nie nadają się do importowania w postaci ścieżek, ponieważ zawierają zbyt wiele węzłów.

Aby ukryć ścieżkę

- Kliknij przycisk **Pokaż/Ukryj ścieżkę** w oknie dokowanym **Ścieżka**.

  Jeśli okno dokowane **Ścieżka** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ścieżka**.

Aby zmienić domyślny kolor ścieżki

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Wyświetlanie**.
3. Otwórz selektor **Kolor ścieżki**, a następnie kliknij kolor.

Kształtowanie ścieżek

Kształt ścieżki można zmienić, zaznaczając i przenosząc węzły, segmenty lub punkty sterujące.

Zaznaczanie węzłów

Przed przeniesieniem węzła w inne miejsce, usunięciem go lub przeciągnięciem jego punktów sterujących, węzeł należy zaznaczyć. Zaznaczenie kilku węzłów umożliwia wykonanie tej samej czynności jednocześnie na jednym lub kilku segmentach ścieżki.

Przenoszenie segmentów ścieżki

Segmenty ścieżki można przenosić, przeciągając węzły. Podczas przeciągania pojedynczego węzła, razem z węzłem przenoszone są dołączone do niego segmenty. Jeśli przeciąganych jest kilka sąsiednich węzłów, segmenty ścieżek między tymi węzłami zachowują swoją postać i są również przenoszone.

Obracanie i pochylanie segmentów ścieżki

Obracanie ścieżek umożliwia wykonywanie ich obrotu wokół punktu zwanego środkiem obrotu, podczas gdy pochylanie ścieżek umożliwia zmianę kształtu przypominającą w efekcie rzut płaszczyzny nachylonej pod pewnym kątem w trzecim wymiarze.

Zmienianie rozmiarów segmentów ścieżki

Istnieje możliwość zmiany długości i szerokości zaznaczonych segmentów ścieżki; można również zmieniać skalę tych segmentów. Podczas skalowania segmentów ścieżki można wybrać, czy proporcje mają być zachowane czy nie.

Zmienianie kształtu segmentu krzywej za pomocą punktów sterujących

Gdy na segmencie krzywej zostaje zaznaczony jeden węzeł, wyprowadzane są z niego w przeciwnych kierunkach dwa punkty sterujące. Zmiana położenia punktów sterujących powoduje zmianę kształtu krzywej. Aby uzyskać żądany kształt, konieczna może być zmiana typu węzłów. Więcej informacji na temat typów węzłów można znaleźć w sekcji „Zmienianie typów węzłów” na stronie 307.

Aby zaznaczyć węzeł ścieżki

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .
2. Kliknij przycisk **Kształt** na pasku właściwości.
3. Kliknij węzeł.

Można również

Zaznaczyć wiele węzłów	Przytrzymując wciśnięty klawisz **Shift**, kliknij węzły, które chcesz zaznaczyć.

Można również

Zaznaczyć wszystkie węzły	Przytrzymując wciśnięte klawisze **Ctrl** + **Shift**, kliknij węzeł.

Ponadto można zaznaczyć wiele węzłów jednocześnie, klikając przycisk **Kształt**, a następnie zaznaczając markizą grupę węzłów.

Zaznaczenie węzła można usunąć, przytrzymując wciśnięty klawisz **Shift** i klikając dany węzeł.

Aby przenieść segment ścieżki

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .
2. Kliknij przycisk **Kształt** na pasku właściwości.
3. Zaznacz węzły na segmencie ścieżki.
4. Przeciągnij węzły w nowe miejsce.

Segmenty ścieżek można przenosić precyzyjnie o określoną odległość, naciskając klawisze **strzałek**, aby przemieścić zaznaczone węzły o skok podsuwania lub przytrzymując klawisz **Shift** i naciskając klawisze **strzałek**, aby przemieścić zaznaczone węzły o skok szybkiego podsuwania.

Aby obrócić segment ścieżki

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .
2. Kliknij przycisk **Kształt** na pasku właściwości.
3. Zaznacz węzły na segmencie ścieżki.
4. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Edytuj ścieżkę** ▸ **Obróć i pochyl węzły**.
5. Przeciągnij uchwyt obracania.

Można również przeciągnąć środek obrotu w nowe miejsce.

Aby pochylić segment ścieżki

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .
2. Kliknij przycisk **Kształt** na pasku właściwości.
3. Zaznacz węzły na segmencie ścieżki.
4. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Edytuj ścieżkę** ▸ **Obróć i pochyl węzły**.
5. Przeciągnij uchwyt pochylania.

Aby zmienić rozmiar segmentu ścieżki

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .
2. Kliknij przycisk **Kształt** na pasku właściwości.
3. Zaznacz węzły na segmencie ścieżki.

4 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Edytuj ścieżkę** ▸ **Rozciągnij i skaluj węzły**.

5 Przeciągnij dowolne z następujących uchwytów w polu wyróżnienia:
- boczne uchwyty zaznaczenia — umożliwiają rozciągnięcie zaznaczonych segmentów ścieżki;
- narożne uchwyty zaznaczenia — umożliwiają skalowanie zaznaczonych segmentów ścieżki.

Rozmiar segmentów ścieżki można również zmienić, klikając przycisk **Tryb elastyczny** na pasku właściwości.

Aby zmienić kształt krzywej za pomocą punktów sterujących

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .

2 Kliknij przycisk **Kształt** na pasku właściwości.

3 Zaznacz węzeł krzywej.

4 Przeciągnij punkty sterujące.

Dodawanie i usuwanie węzłów ścieżki

Zwiększenie lub zmniejszenie liczby węzłów na ścieżce umożliwia dokładniejsze zmienianie kształtu segmentów linii prostych i krzywych.

Dodawanie i usuwanie węzłów

Jeśli już istniejące segmenty, węzły i punkty sterujące nie umożliwiają ukształtowania ścieżki w sposób zamierzony, można dodać do niej nowe węzły. Jednorazowo można dodać jeden lub kilka węzłów. Podczas dodawania węzła można wybrać miejsce, gdzie zostanie on wyświetlony na segmencie linii.

Usunięcie węzłów powoduje zmianę kształtu ścieżki w zależności od położenia usuniętych węzłów.

Wygładzanie ścieżek

Ścieżki utworzone z masek lub narysowane odręcznie mogą zawierać więcej węzłów, niż jest potrzebnych do zachowania ich kształtu. Dodatkowe węzły mogą nadać ścieżce nieregularny wygląd. Ścieżkę można wygładzić, usuwając dodatkowe węzły z całej ścieżki lub jej części.

Aby dodać węzeł do ścieżki

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .

2 Kliknij przycisk **Kształt** na pasku właściwości.

3 Kliknij ścieżkę w miejscu, w którym chcesz dodać węzeł.

4 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Dodaj węzeł** .

Węzeł można dodać w środkowym punkcie segmentu ścieżki, zaznaczając węzeł, a następnie klikając przycisk **Dodaj węzeł** na pasku właściwości. Węzeł zostanie dodany między zaznaczonym węzłem, a następnym węzłem na ścieżce.

Węzeł można również dodać, klikając dwukrotnie dowolny punkt na segmencie ścieżki.

Aby usunąć węzeł ze ścieżki

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .

2 Kliknij przycisk **Kształt** na pasku właściwości.

3 Zaznacz węzeł.

4 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Usuń węzeł** .

Węzeł można również usunąć, klikając go dwukrotnie.

Aby wygładzić ścieżkę

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .

2 Kliknij przycisk **Kształt** na pasku właściwości.

3 Zaznacz obszar ścieżki.

4 Na pasku właściwości wpisz wartość w polu **Wygładzanie**.

Można wprowadzić wartość z przedziału od 1 do 100. Niższe wartości powodują usunięcie węzłów, które nie są niezbędne do zachowania kształtu ścieżki. Wyższe wartości powodują usuwanie większej liczby węzłów, przy czym kształt ścieżki jest zachowywany.

Łączenie i rozłączanie ścieżek

Segmenty ścieżek można łączyć i rozłączać, tworząc w ten sposób na obrazku odpowiednio ścieżki otwarte i zamknięte. Ponieważ punktami łączenia ścieżek są węzły, segmenty można rozłączać lub łączyć tylko w węźle. Jeśli w miejscu, w którym planowane jest rozłączenie segmentów, nie ma węzła, należy go dodać.

Dwa węzły należące do jednej ścieżki można połączyć, jeśli znajdują się one na końcach segmentów otwartych. Na przykład, aby zamknąć otwartą ścieżkę, wystarczy połączyć jej węzeł początkowy z końcowym. Ponadto możliwe jest łączenie podścieżek.

Aby otworzyć zamkniętą ścieżkę lub utworzyć podścieżkę, można przerwać połączenie między dwoma węzłami. Gdy ścieżka zostaje rozłączona, na końcach rozłączonych segmentów dodawane są nowe węzły, a jednocześnie powstają dwie podścieżki.

Aby połączyć węzły ścieżki

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .

2 Kliknij przycisk **Kształt** na pasku właściwości.

3 Zaznacz dwa węzły znajdujące się na otwartych końcach segmentów ścieżki lub podścieżek.

4 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Połącz węzły** .

Węzeł powstający z połączenia węzłów leżących daleko od siebie zostanie umieszczony w połowie odległości między nimi.

Aby przerwać ścieżkę

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .

2 Kliknij przycisk **Kształt** na pasku właściwości.

3 Zaznacz węzeł.

4 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Rozłącz zaznaczone węzły** .

5 Przeciągając węzeł, odsuń go od ścieżki.

Zmienianie typów węzłów

Gdy zostaje zmieniony typ węzła, zmienia się zachowanie segmentów przyłączonych do danego węzła. Chociaż nowy typ węzła może nie wpłynąć natychmiast na kształt ścieżki, wpływ ten będzie widoczny podczas modyfikowania ścieżki za pomocą przenoszenia punktów sterujących.

Zmiana typu węzła jest równoznaczna ze zmianą segmentu linii na segment krzywej lub odwrotnie. Aby zmienić segment linii prostej na segment krzywej, należy zaznaczać węzły na obu końcach segmentu w celu uwidocznienia punktów sterujących krzywej.

Istnieją trzy typy węzłów krzywej: gładkie, symetryczne i ostre. Węzły symetryczne wymuszają zachowanie tego samego kształtu krzywej po obu stronach węzła. Węzły ostre pozwalają uzyskać nagłe zmiany kształtu ścieżki. Węzły gładkie pozwalają na płynne łączenie dwóch segmentów.

Typy węzłów od lewej do prawej: symetryczny, ostry, gładki.

Aby zmienić segment ścieżki w krzywą lub linię prostą

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .
2. Kliknij przycisk **Kształt** na pasku właściwości.
3. Zaznacz jeden lub więcej węzłów na segmencie ścieżki.
4. Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
   - **Prosta**
   - **Krzywa**

Segment ścieżki można również zmienić w prostą lub krzywą, klikając segment, a następnie klikając odpowiednio przycisk **Prosta** lub **Krzywa** na pasku właściwości.

Aby zmienić typ krzywej w węźle ścieżki

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka** .
2. Kliknij przycisk **Kształt** na pasku właściwości.
3. Zaznacz węzeł.
4. Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
   - **Krzywa symetryczna w węźle**

- **Ostra krzywa**
- **Gładkie łączenie krzywych w węźle**

Jeśli segment krzywej zostanie połączony z segmentem prostej za pomocą węzła gładkiego, jego punkt sterujący można będzie przenosić jedynie po stronie krzywej, wzdłuż niewidocznej prostej będącej przedłużeniem segmentu prostej.

Węzeł krzywej połączony z segmentem linii prostej musi być **gładki** lub **ostry**.

Stosowanie pociągnięć pędzla do ścieżek

Malując wzdłuż ścieżki, można zastosować do obrazka precyzyjne pociągnięcia pędzla. Informacje na temat stosowania pociągnięć pędzla można znaleźć w sekcji „Rysowanie i malowanie” na stronie 319.

Możliwe jest także powtórzenie zapisanego pociągnięcia pędzla wzdłuż ścieżki. Zapisane pociągnięcie pędzla można poddać edycji, aby utworzyć nowe efekty przez zmodyfikowanie rozmiaru, liczby, kąta i koloru pociągnięć pędzla.

Aby zastosować pociągnięcie pędzla wzdłuż ścieżki

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Ścieżka**.
2. Zaznacz ścieżkę.
3. Kliknij jedną z następujących opcji:
   - Narzędzie **Malowanie**
   - Narzędzie **Efekt**
   - Narzędzie **Klonowanie**
   - Narzędzie **Rozpylacz obrazków**
   - Narzędzie **Gumka**
   - Narzędzie **Pędzel zamiany kolorów**
4. Na pasku właściwości ustaw atrybuty dla wybranego narzędzia.
5. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Edytuj ścieżkę** ▸ **Pociągnięcie pędzla wg ścieżki**.

Aby ponownie zastosować pociągnięcie pędzla, kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Powtórz pociągnięcie**.

Kierunek pociągnięcia można odwrócić, klikając kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Edytuj ścieżkę** ▸ **Odwrócone pociągnięcie pędzla wg ścieżki**.

Można malować wzdłuż określonego fragmentu ścieżki, zaznaczając obszar za pomocą narzędzia maski. Informacje na temat maskowania można znaleźć w sekcji „Praca z maskami” na stronie 275.

Aby powtórzyć zapisane pociągnięcie pędzla wzdłuż ścieżki

1. Kliknij jedną z następujących opcji:
   - Narzędzie **Malowanie**
   - Narzędzie **Efekt**

- Narzędzie **Klonowanie**
- Narzędzie **Rozpylacz obrazków**
- Narzędzie **Gumka**
- Narzędzie **Pędzel zamiany kolorów**

2 Na pasku właściwości ustaw atrybuty dla wybranego narzędzia.

3 Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Powtórz pociągnięcie**.

4 W oknie dialogowym **Powtórz pociągnięcie** wybierz pociągnięcie z listy **Pociągnięcie**.

5 Zmodyfikuj dowolne atrybuty.

6 Kliknij przycisk **Powtórz pociągnięcie wzdłuż ścieżki**.

Można załadować ścieżkę do pociągnięcia pędzlem, klikając przycisk palety wysuwanej znajdujący się powyżej listy **Pociągnięcie**, a następnie klikając polecenie **Załaduj ścieżkę jako pociągnięcie**. W oknie dialogowym **Powtórz pociągnięcie** należy wybrać folder, w którym przechowywany jest plik ścieżki, a następnie kliknąć dwukrotnie nazwę pliku i zmodyfikować atrybuty.

Praca z użyciem ścieżek obcinania

Ścieżki obcinania umożliwiają tworzenie obrazków o kształtach innych niż prostokątne przez obrysowanie określonego obszaru ścieżką, przez co pozostała część obrazka będzie przezroczysta, gdy obrazek będzie wyświetlany w innej aplikacji. Na przykład, dysponując obrazkiem utworzonym w programie Corel PHOTO-PAINT, który przestawia wazę na stole, można utworzyć ścieżkę obcinania wokół wazy i wyeksportować obszar obrazka wazy do innej aplikacji. Gdy nie jest używana ścieżka obcinania, cały obrazek zawiera się w kwadratowej lub prostokątnej ramce, tracąc kształt obszaru wazy.

Aby wysłać ścieżkę obcinania do innej aplikacji, należy wyeksportować zawartość ścieżki jako plik Encapsulated PostScript (EPS).

Aby utworzyć ścieżkę obcinania

1 Utwórz ścieżkę wokół obszaru obrazka.

2 Kliknij przycisk palety wysuwanej w oknie dokowanym **Ścieżka**, a następnie kliknij przycisk **Ustaw jako ścieżkę obcinania**.

Jeśli okno dokowane **Ścieżka** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ścieżka**.

Ikona **Ścieżka obcinania** jest wyświetlana obok nazwy pliku ścieżki w oknie dokowanym **Ścieżka**.

Aby zapisać ścieżkę obcinania jako plik EPS

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz jako**.

2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać ścieżkę obcinania.

3 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

4 Wybierz pozycję **Plik Encapsulated PostScript** z listy **Zapisz jako typ**.

5 Kliknij przycisk **Zapisz**.
Otworzy się okno dialogowe **Eksportuj do formatu EPS**.

6 W obszarze **Obcinanie** zaznacz pole wyboru **Obetnij do**.

7 Włącz opcję **Ścieżka obcinania**.

8 Wpisz wartość w polu **Spłaszczenie**.

9 Zaznacz pole wyboru **Wykadruj obrazek do obszaru obcinania**.

Można zapisać cały obrazek wraz ze ścieżką, usuwając zaznaczenie pola wyboru **Wykadruj obrazek do obszaru obcinania**. Jednak na drukarce obsługującej język PostScript zostanie wydrukowane tylko zaznaczenie znajdujące się wewnątrz ścieżki obcinania.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Zarządzanie wieloma maskami z kanałami alfa

Kanały alfa służą do pracy z wieloma maskami w jednym obrazku. Ponieważ jednorazowo do obrazka można zastosować tylko jedną maskę, zapisywanie masek do kanałów alfa pozwala na edytowanie obrazka z jedną maską, a następnie załadowanie innej maski w celu późniejszej jego edycji.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Tworzenie i edycja kanałów alfa” (stronie 311)
- „Zapisywanie masek i kanałów alfa” (stronie 312)
- „Ładowanie masek i kanałów alfa” (stronie 313)
- „Zarządzanie kanałami alfa” (stronie 314)

Tworzenie i edycja kanałów alfa

Po utworzeniu maski w programie Corel PHOTO-PAINT zostaje ona wyświetlona w nowym kanale jako maska bieżąca. Każda nowo utworzona maska zastępuje maskę bieżącą. Można jednak tworzyć kanały alfa, aby przechowywać wiele masek w obrazku. Można utworzyć kanał alfa z maski bieżącej, aby skopiować obszary do edycji i chronione maski bieżącej. Można też utworzyć pusty kanał alfa. Pusty kanał alfa jest równomiernie nieprzezroczysty, a więc nie zawiera obszarów edytowalnych.

Maskę zapisaną w kanale alfa można edytować, dodając maskę bieżącą do kanału alfa. Spowoduje to dodanie obszaru edytowalnego bieżącej maski do danego kanału alfa, powiększając jego obszar edytowalny.

Maskę zapisaną w kanale alfa można również edytować tak, jak się to odbywa w trybie maski Maluj maskę. Więcej informacji na temat edytowania maski w trybie Maluj maskę znajduje się w sekcji „Dopasowywanie przezroczystości masek” na stronie 295.

Kanał alfa (1); kanał alfa wyświetlony z maską bieżącą (2); maska została dodana do kanału alfa (3)

Aby utworzyć kanał alfa z maski bieżącej

- Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Zapisz** ▸ **Zapisz jako kanał**.

Za pomocą tej procedury można zapisać bieżącą maskę do kanału alfa w obrazku.

Aby utworzyć pusty kanał alfa

1. Kliknij przycisk **Nowy kanał alfa** w oknie dokowanym **Kanały**.

   Jeśli okno dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały** lub **Obrazek** ▸ **Kanały**.
2. W oknie dialogowym **Właściwości kanału** wpisz nazwę kanału w polu **Nazwa**.
3. Kliknij kolor nakładki maski.
4. W polu **Krycie** podaj wartość określającą krycie koloru nakładki.
   Aby uzyskać dopełnienie nakładki maski, zaznacz pole wyboru **Nakładka w dopełnieniu**.
5. Włącz jedną z następujących opcji:
   - **Wypełnij czernią** — umożliwia utworzenie kanału alfa, który nie zawiera obszarów do edycji
   - **Wypełnij bielą** — umożliwia utworzenie kanału alfa, który nie zawiera obszarów chronionych

Aby dodać maskę bieżącą do kanału alfa

1. W oknie dokowanym **Kanały** kliknij kanał alfa.
   Jeśli okno dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały** lub **Obrazek** ▸ **Kanały**.
2. Kliknij przycisk **Zapisz jako bieżący kanał**.

Zapisywanie masek i kanałów alfa

Ponieważ na obrazku aktywna może być tylko jedna maska, każda nowo utworzona maska zastępuje maskę bieżącą. Skorzystanie z bieżącej maski po utworzeniu nowej jest jednak możliwe po jej uprzednim zapisaniu do kanału alfa. Jeżeli obrazek zostanie zapisany w formacie obsługującym informacje o maskach, takim jak plik programu Corel PHOTO-PAINT (CPT) lub TIFF, to wraz z obrazkiem zapisane zostaną maska i kanały alfa.

Bieżącą maskę lub kanał alfa można również zapisać w osobnym pliku. Zapisanie maski lub kanału umożliwia wykorzystywanie jej w innych obrazkach. Opcja ta jest przydatna, jeśli użytkownik chce zapisać obrazek w formacie nie obsługującym informacji o maskach, jednocześnie zachowując kopie masek do wykorzystania podczas edycji rysunku. Maskę kolorów można również zapisać w osobnym pliku. Więcej informacji na temat masek kolorów można znaleźć w sekcji „Definiowanie obszarów edytowalnych za pomocą informacji o kolorach” na stronie 281.

Aby zapisać maskę bieżącą do kanału alfa na obrazku

1. Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Zapisz** ▸ **Zapisz jako kanał**.
2. Wpisz nazwę nowego lub istniejącego kanału alfa w polu **Jako**.

Aby zapisać maskę na dysku

1. Kliknij kolejno pozycje **Maska** ▸ **Zapisz** ▸ **Zapisz maskę na dysku**.
2. Wybierz folder, w którym ma zostać zapisana maska.
3. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

4 Wybierz typ pliku z listy **Zapisz jako typ**.

5 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby zapisać kanał alfa na dysku

1 W oknie dokowanym **Kanały** kliknij kanał alfa.

Jeśli okno dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały** lub **Obrazek** ▸ **Kanały**.

2 Kliknij przycisk **Wysuwana paleta narzędzi** , a następnie przycisk **Zapisz jako**.

3 W oknie dialogowym **Zapisz kanał alfa na dysku** wybierz folder, w którym chcesz zapisać kanał alfa.

4 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

5 Wybierz typ pliku z listy **Zapisz jako typ**.

6 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby zapisać maskę kolorów na dysku

1 Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Maska koloru**.

2 Utwórz maskę kolorów.

3 Kliknij przycisk palety wysuwanej i wybierz polecenie **Zapisz maskę kolorów**.

4 Wybierz folder, w którym ma zostać zapisana maska kolorów.

5 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

6 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Ładowanie masek i kanałów alfa

Bieżącą maskę obrazka można zmodyfikować, ładując maskę zapisaną do kanału alfa.

Gdy ładowana jest maska zapisana w kanale alfa, możliwe jest wybranie trybu maski, w jakim zostanie ona zastosowana. W zależności od trybu zapisana maska zastępuje maskę bieżącą lub jest z nią łączona.

Możliwe jest również załadowanie maski lub maski kolorów z dysku i zastąpienie nią maski bieżącej. Można ją zastosować do określonego obszaru lub do całego obrazka.

Podczas ładowania kanału alfa z dysku można zastosować zapisaną w nim maskę do bieżącego obrazka.

Aby załadować maskę z kanału alfa

1 W przyborniku kliknij narzędzie maski.

2 W oknie dokowanym **Kanały** wybierz kanał alfa z listy **Kanały**.

Jeśli okno dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały** lub **Obrazek** ▸ **Kanały**.

3 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:

- **Tryb normalny**
- **Tryb dodawania**
- **Tryb odejmowania**
- **Tryb zakładki**

4 Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Utwórz** ▸ **Przekształć kanał w maskę**.

Aby załadować maskę z dysku

1. Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Załaduj** ▸ **Załaduj z dysku**.
2. Kliknij nazwę pliku.
   Można wyświetlać miniaturę maski.
3. Kliknij przycisk **Otwórz**.
4. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka, aby zdefiniować obszar, na którym chcesz zastosować maskę.

Aby zastosować maskę do całego obrazka, kliknij okno obrazka. Jeżeli wymiary obrazka, w którym utworzono maskę różnią się od wymiarów obrazka aktywnego, maska zostanie dopasowana do wymiarów okna aktywnego.

Aby załadować maskę kolorów z dysku

1. Kliknij kolejno **Maska** ▸ **Maska koloru**.
2. Kliknij przycisk palety wysuwanej i kliknij pozycję **Otwórz maskę kolorów**.
3. W oknie dialogowym **Otwórz** wybierz folder, w którym przechowywana jest maska.
4. Kliknij dwukrotnie nazwę pliku.

Jeśli maska kolorów jest ładowana bez uprzedniego zapisania bieżącej maski kolorów, informacje o bieżącej masce zostaną utracone.

Aby załadować kanał alfa z dysku

1. W oknie dokowanym **Kanały** kliknij przycisk palety wysuwanej, a następnie przycisk **Otwórz**.
   Jeśli okno dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały** lub **Obrazek** ▸ **Kanały**.
2. W oknie dialogowym **Załaduj kanał alfa z dysku** wybierz folder, w którym zapisany jest kanał alfa.
3. Kliknij dwukrotnie nazwę pliku.

Jeżeli załadowana maska została utworzona w obrazku o wymiarach innych niż wymiary obrazka aktywnego, to zostanie ona dopasowana tak, aby pasowała do całego obrazka; jednak proporcje maski mogą ulec zmianie.

Zarządzanie kanałami alfa

Możliwe jest określenie, które z kanałów alfa mają być wyświetlane oraz zdefiniowanie sposobu ich wyświetlania. Kanał alfa można wyświetlać na przykład w oknie obrazka indywidualnie lub w połączeniu z innym kanałem alfa albo kanałem koloru. Jeżeli wyświetlany jest jeden kanał alfa, to jest on przedstawiony jako obrazek w skali szarości. Jeżeli kanał alfa jest wyświetlany z jednym lub kilkoma kanałami koloru, to obszary chronione kanału alfa są przykryte zabarwioną nakładką maski o różnych stopniach krycia. Nakładkę maski można zobaczyć tylko wtedy, gdy kanał alfa jest wyświetlany wraz z kanałem koloru.

W celu zmniejszenia rozmiaru obrazka niepotrzebne kanały alfa można usunąć. Można również zmieniać właściwości kanałów alfa. Można zmienić na przykład nazwę, kolor i krycie nakładki maski oraz to, czy nakładka maski przykrywa obszary chronione, czy obszary edytowalne.

Aby wyświetlić kanał alfa

- W oknie dokowanym **Kanały** kliknij ikonę **Oko** obok kanału alfa.

  Jeśli okno dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały** lub **Obrazek** ▸ **Kanały**.

Aby zmienić pozycję kanału alfa na liście, należy przeciągnąć go do nowego położenia.

Aby usunąć kanał alfa

1. W oknie dokowanym **Kanały** wybierz kanał alfa z listy **Kanały**.

   Jeśli okno dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały** lub **Obrazek** ▸ **Kanały**.
2. Kliknij przycisk **Usuń bieżący kanał** .

Aby zmienić właściwości kanału alfa

1. W oknie dokowanym **Kanały** wybierz kanał alfa z listy **Kanały**.

   Jeśli okno dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Kanały** lub **Obrazek** ▸ **Kanały**.
2. Kliknij przycisk palety wysuwanej, a następnie przycisk **Właściwości kanału**.
3. W oknie dialogowym **Właściwości kanału** zmień odpowiednie właściwości.

Malowanie i efekty specjalne

Rysowanie i malowanie **319**

Stosowanie efektów specjalnych **343**

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Rysowanie i malowanie

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia tworzenie nowych obrazków i modyfikowanie już istniejących za pomocą różnych narzędzi kształtu i malowania.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Rysowanie kształtów i linii” (stronie 319)
- „Stosowanie pociągnięć pędzla” (stronie 323)
- „Rozpylanie obrazków” (stronie 327)
- „Malowanie symetrycznych deseni i zawijasów” (stronie 330)
- „Powtarzanie pociągnięć pędzla” (stronie 331)
- „Tworzenie pędzli niestandardowych” (stronie 332)
- „Korzystanie z pisaków i urządzeń czułych na nacisk” (stronie 334)
- „Opis trybów scalania” (stronie 338)

Rysowanie kształtów i linii

Do obrazków można dodawać kształty, takie jak kwadraty, prostokąty, koła, elipsy i wielokąty. Można również rysować prostokąty i kwadraty o zaokrąglonych, wyżłobionych lub ściętych narożnikach. Domyślnie kształty są dodawane do obrazka jako nowe obiekty. Kształty mogą być kształtami konturowymi, wypełnionymi lub renderowanymi jako oddzielne obiekty do edycji. Więcej informacji na temat obiektów można znaleźć w sekcji „Tworzenie obiektów” na stronie 374.

Do obrazków można dodawać także linie. Podczas dodawania linii można określić szerokość i przezroczystość oraz sposób, w jaki segmenty linii są ze sobą połączone. Bieżący kolor pierwszego planu określa kolor linii.

Aby narysować prostokąt lub kwadrat

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Prostokąt** .

2 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:

- **Wypełnienie jednolite**
- **Wypełnienie tonalne**
- **Wypełnienie mapą bitową**

- **Wypełnienie teksturą**

3 Wybierz wypełnienie z selektora **Wypełnienie**.

Aby edytować wypełnienie, kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie** na pasku właściwości.

4 Przeciągaj narzędziem w oknie obrazka, aż prostokąt uzyska żądany rozmiar.

Aby narysować kwadrat, podczas przeciągania przytrzymuj naciśnięty klawisz **Ctrl**.

Można również

Wyłączyć wypełnienie	Na pasku właściwości kliknij przycisk **Bez wypełnienia**.
Zastosować kontur	Wpisz wartość w polu **Kontur** na pasku właściwości, aby określić szerokość konturu w pikselach.
Zmienić kolor konturu	Na pasku właściwości kliknij przycisk **Kolor konturu**.
Zmienić przezroczystość	Wpisz wartość w polu **Przezroczystość** na pasku właściwości.

Bieżące wypełnienie jest wyświetlane w obszarze sterowania kolorem w przyborniku. Więcej informacji na temat wypełnień można znaleźć w sekcji „Wypełnianie obrazków” na stronie 249.

Za pomocą tej procedury można utworzyć obiekt, klikając narzędzie **Prostokąt**, a następnie przycisk **Nowy obiekt** na pasku właściwości.

Aby narysować prostokąt lub kwadrat o zaokrąglonych, wyżłobionych lub ściętych narożnikach

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Prostokąt**.

2 Na pasku właściwości kliknij jedną z następujących opcji:

- **Narożnik zaokrąglony** — powoduje utworzenie narożnika zaokrąglonego.
- **Narożnik wyżłobiony** — powoduje zastąpienie narożnika krawędzią z zaokrąglonym wycięciem.
- **Narożnik ścięty** — powoduje zastąpienie narożnika krawędzią płaską.

3 Na pasku właściwości wpisz wartość w polu **Rozmiar narożnika**.

4 Przeciągaj narzędziem w oknie obrazka, aż prostokąt uzyska żądany rozmiar.

Aby narysować kwadrat, podczas przeciągania przytrzymuj naciśnięty klawisz **Ctrl**.

Aby narysować elipsę lub koło

1 Kliknij narzędzie **Elipsa** w przyborniku.

2 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:

- **Wypełnienie jednolite**
- **Wypełnienie tonalne**
- **Wypełnienie mapą bitową**
- **Wypełnienie teksturą**

3 Wybierz wypełnienie z selektora **Wypełnienie**.

Aby edytować wypełnienie, kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie** na pasku właściwości.

4 Przeciągaj wskaźnik myszy w oknie obrazka, aż zostanie utworzony prostokąt lub elipsa o odpowiednich rozmiarach.

Aby narysować koło, podczas przeciągania przytrzymuj naciśnięty klawisz **Ctrl**.

Można również

Wyłączyć wypełnienie	Na pasku właściwości kliknij przycisk **Bez wypełnienia**.
Zastosować kontur	Wpisz wartość w polu **Kontur** na pasku właściwości, aby określić szerokość konturu w pikselach.
Zmienić kolor konturu	Na pasku właściwości kliknij przycisk **Kolor konturu**.
Zmienić przezroczystość	Wpisz wartość w polu **Przezroczystość** na pasku właściwości.

Bieżące wypełnienie jest wyświetlane w obszarze sterowania kolorem w przyborniku. Więcej informacji na temat wypełnień można znaleźć w sekcji „Wypełnianie obrazków” na stronie 249.

Aby za pomocą narzędzia **Elipsa** narysować koło, podczas przeciągania należy przytrzymywać naciśnięty klawisz **Ctrl**.

Procedury tej można użyć do utworzenia obiektu, klikając przycisk **Nowy obiekt** na pasku właściwości po kliknięciu narzędzia **Prostokąt** lub **Elipsa**.

Aby narysować wielokąt

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wielokąt**.

2 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:

- **Wypełnienie jednolite**
- **Wypełnienie tonalne**
- **Wypełnienie mapą bitową**
- **Wypełnienie teksturą**

3 Wybierz wypełnienie z selektora **Wypełnienie**.

Aby edytować wypełnienie, kliknij przycisk **Edytuj wypełnienie** na pasku właściwości.

4 Kliknij wybrane miejsce, aby ustawić punkty zaczepienia wielokąta i kliknij dwukrotnie, aby ustawić ostatni punkt zaczepienia.

Można również

Wyłączyć wypełnienie	Na pasku właściwości kliknij przycisk **Bez wypełnienia**.
Zastosować kontur do wielokąta	Wpisz wartość w polu **Kontur** na pasku właściwości, aby określić szerokość konturu w pikselach.
Zmienić kolor konturu	Na pasku właściwości kliknij przycisk **Kolor konturu**.
Zmienić sposób łączenia segmentów konturu	Wybierz typ złączenia z listy **Złączenia kształtów** na pasku właściwości.
Zmienić przezroczystość	Na pasku właściwości wpisz wartość w polu **Przezroczystość**.

Kąty 45 stopni można tworzyć, przytrzymując klawisz **Ctrl** podczas przeciągania narzędziem **Wielokąt**.

Tej procedury można użyć w celu utworzenia obiektu, klikając przycisk **Nowy obiekt** na pasku właściwości po kliknięciu narzędzia **Wielokąt**.

Aby narysować linię

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Linia**.

2 Wpisz wartość w polu **Kontur** na pasku właściwości.

3 Kliknij przycisk **Kolor linii** na pasku właściwości i wybierz kolor.

4 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:

- **Ostre narożniki** — tworzenie ostrych narożników, w których połączone są segmenty linii.
- **Zaokrąglone narożniki** — tworzenie linii z narożnikami zaokrąglonymi.
- **Fazowane narożniki** — tworzenie linii z narożnikami ściętymi.
- **Przylegające narożniki** — tworzenie linii z ostrymi narożnikami z wycięciem.

5 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka, aby narysować jeden segment linii.

Można również

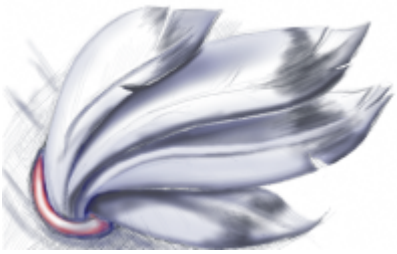
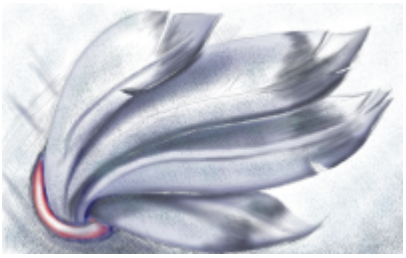
Narysować linię z wieloma segmentami	W oknie obrazka kliknij wybrane miejsce, aby rozpocząć i zakończyć każdy segment, a następnie kliknij dwukrotnie, aby zakończyć linię.
Zmienić przezroczystość	Na pasku właściwości wpisz wartość w polu **Przezroczystość**.

Tej procedury można użyć w celu utworzenia obiektu, klikając przycisk **Nowy obiekt** na pasku właściwości po kliknięciu narzędzia **Linia** .

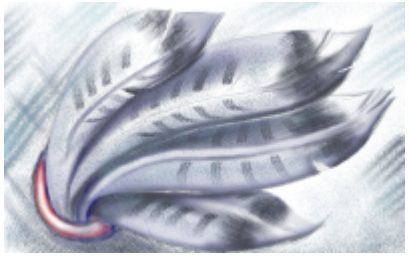
Można określić sposób łączenia linii: Przylegające narożniki, Fazowane narożniki, Zaokrąglone narożniki lub Ostre narożniki.

Stosowanie pociągnięć pędzla

Narzędzia malowania umożliwiają imitowanie różnych środków malarskich i rysunkowych. Na przykład można stosować pociągnięcia pędzla, które imitują akwarele, pastele, flamastry i pióra. Domyślnie pociągnięcia pędzlem są dodawane do aktywnego obiektu lub tła. Pociągnięcia pędzla mogą być również renderowane jako oddzielne obiekty. Więcej informacji na temat obiektów można znaleźć w sekcji „Tworzenie obiektów” na stronie 374.

Typ gotowego pędzla	Malowanie obrazka
Aerograf	 *Aerograf służy do cieniowania.*
Aerozol	 *Dodaje tekstury przez rozchlapywanie kolorów.*

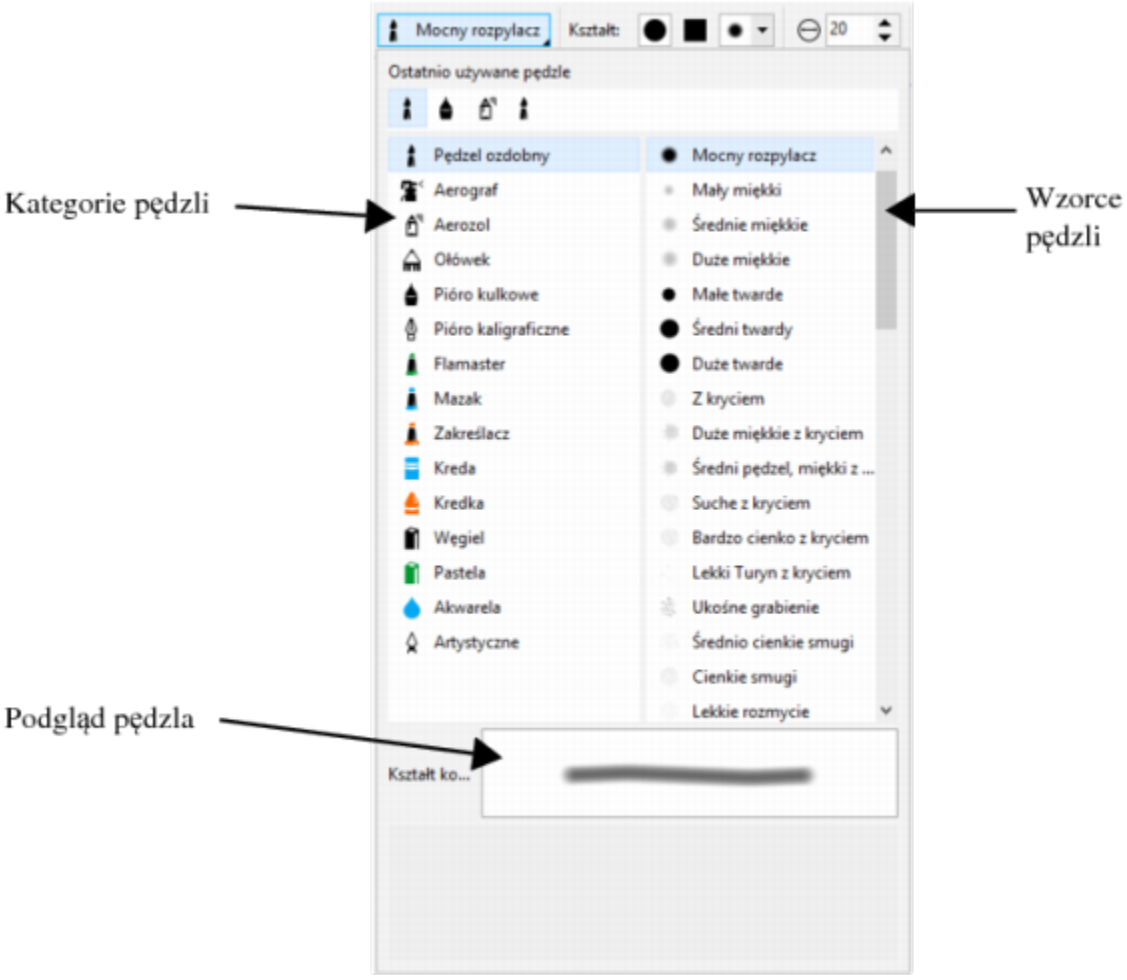
Pędzel Włosie wielbłąda



Zastosowanie pędzla typu Włosie wielbłąda pozwala uzyskać efekt dekoracyjny.

Wybieranie wzorców pędzli

Wybrane narzędzie malowania typ pędzla określają wygląd pociągnięć pędzla na obrazku. Podczas malowania gotowym pędzlem atrybuty pędzla danego narzędzia malowania są już określone. Wzorzec pędzla można wybrać z selektora **Pędzel**, który zawiera wszystkie kategorie i wzorce pędzli. Selektor **Pędzel** udostępnia też podgląd końcówki i pociągnięcia pędzlem oraz ostatnich pięć najczęściej używanych pędzli.



Selektor Pędzel pozwala wyświetlić podgląd i wybrać wzorce pędzla, podzielone na kategorie pędzli.

Po wybraniu wzorca pędzla można zmienić jego rozmiar, kształt, przezroczystość i wtapianie zgodnie z potrzebami. W przypadku korzystania z pisaka lub rysika można użyć nacisku, nachylenia, oprawy i obrotu, aby zróżnicować wygląd pociągnięcia pędzla. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Korzystanie z pisaków i urządzeń czułych na nacisk” na stronie 334.

Malowanie przy użyciu koloru i wypełnień

Kolor pociągnięcia pędzla jest określony przez bieżący kolor pierwszego planu, który jest wyświetlany w obszarze sterowania kolorem. Kolor pierwszego planu można wybrać, klikając próbnik koloru na palecie kolorów. Więcej informacji na temat wybierania kolorów można znaleźć w sekcji „Praca z kolorami” na stronie 199.

Oprócz malowania kolorem możliwe jest stosowanie obrazków lub tekstur przez malowanie wypełnieniem. Istnieje też możliwość zastosowania pociągnięcia pędzla do ścieżki. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Stosowanie pociągnięć pędzla do ścieżek” na stronie 308.

Mieszanie kolorów

Tryby scalania sterują sposobem mieszania kolorów pierwszego planu z kolorami bazowymi. Umożliwiają łączenie kolorów różnymi sposobami, aby tworzyć nowe kolory i efekty. Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Opis trybów scalania” na stronie 338.

Aby malować gotowym pędzlem

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .
2. Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.
   Aby wyświetlić podgląd pędzla, wskaż go.
3. W obszarze sterowania kolorem w przyborniku dwukrotnie kliknij próbnik koloru **Pierwszy plan** i wybierz kolor.
4. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

   Jeżeli chcesz malować pędzlem tylko linie proste poziome i pionowe, podczas przeciągania przytrzymaj klawisz **Ctrl** i naciskaj klawisz **Shift**, aby zmienić kierunek.

Można również

Wybrać domyślny wzorzec pędzla w kategorii pędzli	Dwukrotnie kliknij kategorię pędzli.
Zmienić kształt pędzla	Wybierz kształt pędzla z selektora **Kształt końcówki** na pasku właściwości.
Zmienić rozmiar pędzla	Wpisz wartość w polu **Rozmiar końcówki** na pasku właściwości.
Zmienić przezroczystość	Na pasku właściwości wpisz wartość w polu **Przezroczystość**. Aby interakcyjnie dopasować przezroczystość pociągnięcia pędzlem, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.
Zmienić wtapianie	Wpisz wartość w polu **Wtapianie** na pasku właściwości. Aby interakcyjnie dopasować wtapianie, naciśnij i przytrzymaj klawisze **Ctrl + Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka wtapiania.

Pasek właściwości udostępnia opcje służące do zmieniania atrybutów gotowych pędzli. Po zmianie atrybutu nazwa pędzla zostaje zmieniona na **Niestand. (pędzel ozdobny)**. Więcej informacji na temat pędzli niestandardowych można znaleźć w sekcji „Tworzenie pędzli niestandardowych” na stronie 332.

Tej procedury można użyć, aby utworzyć obiekt, klikając kolejno **Obiekty** ▸ **Utwórz** ▸ **Nowy obiekt** przed przeciąganiem w oknie obrazka.

Wzorzec pędzla można również wybrać, klikając próbkę pociągnięcia pędzla w oknie dokowanym **Środki artystyczne**. Jeśli okno dokowane **Środki artystyczne** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Środki artystyczne**.

Można szybko wybrać kształt kwadratowego lub okrągłego pędzla, klikając przycisk **Okrągła końcówka** lub przycisk **Kwadratowa końcówka** na pasku właściwości.

Aby malować kolorem próbki z obrazka

1. Kliknij narzędzie **Pipeta**.
2. Kliknij kolor w oknie obrazka.
3. W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie**.
4. Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzli **Klonuj z wypełnienia** a potem pędzel.
5. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Aby malować wypełnieniem

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie**.
2. Na pasku właściwości wybierz typ wypełnienia.
3. W przyborniku kliknij narzędzie **Klonowanie**.
4. Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.
5. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Można malować wypełnieniem dowolnego typu. Więcej informacji na temat wypełnień można znaleźć w sekcji „Wypełnianie obrazków” na stronie 249.

Aby zmienić tryb scalania

1. W przyborniku kliknij narzędzie malowania.
2. Wybierz tryb scalania z listy **Tryb scalania** na pasku właściwości.

Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Opis trybów scalania” na stronie 338.

Rozpylanie obrazków

Zamiast pędzlem można malować małymi pełnokolorowymi mapami bitowymi. Można na przykład wzbogacić krajobraz, rozpylając chmury na niebie lub liście na ziemi.

Program Corel PHOTO-PAINT udostępnia różne obrazki, które mogą być używane do tworzenia list rozpylacza. Gotową listę można załadować i edytować lub można utworzyć listę rozpylacza, zapisując obrazki na liście obrazków. Obrazki źródłowe można w dowolnym momencie edytować.

Zasoby programu Corel obejmują kolekcję list obrazków online, które można przeglądać i przeszukiwać. Po odnalezieniu odpowiedniej listy obrazków można ją pobrać i wykorzystać.

Więcej informacji na temat otwierania list obrazków można znaleźć w sekcji „Dostęp do zawartości” na stronie 116.

W tym przykładzie wokół róży zostały rozpylone motyle.

Aby rozpylić obrazki

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Rozpylacz obrazków** .
2. Wybierz wzorzec listy obrazków z listy **Typ pędzla** na pasku właściwości.
3. Wpisz wartość w polu **Rozmiar** na pasku właściwości.
4. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Można również

Wybrać kolejność obrazków na liście rozpylacza	Na pasku właściwości wybierz opcję z listy **Sekwencja obrazków**.
Zmienić przezroczystość obrazków listy rozpylacza	Na pasku właściwości wpisz wartość w polu **Przezroczystość**. Aby interakcyjnie dopasować przezroczystość pociągnięcia pędzlem, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt**, a następnie kliknij w oknie obrazka, nie zwalniając przycisku myszy, co spowoduje wyświetlenie suwaka przezroczystości.

Można również

Określić liczbę obrazków rozpylanych w każdym dotknięciu pędzla	Wpisz wartość w polu **Liczba obrazków na jedno dotknięcie** na pasku właściwości.
Określić odległość między dotknięciami wzdłuż długości pociągnięcia pędzla	Na pasku właściwości wpisz wartość w polu **Odstępy obrazków**.
Określić odległość między dotknięciami w poprzek pociągnięcia pędzla	Wpisz wartość w polu **Rozrzut** na pasku właściwości.
Zmienić stopień zanikania farby w pociągnięciu pędzla	Wpisz wartość w polu **Zanikanie** na pasku właściwości. Wpisanie wartości ujemnych powoduje zwiększanie ilości farby, a dodatnich — zmniejszanie.

Można wyświetlić minimalne i maksymalne wartości numeryczne pola znajdującego się na pasku właściwości, klikając dane pole prawym przyciskiem myszy, co umożliwi otwarcie okna dialogowego **Ustawienia**.

Aby załadować listę obrazków

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Rozpylacz obrazków** .
2. Kliknij przycisk **Przeglądaj** na pasku właściwości.
3. Wybierz folder, w którym przechowywana jest lista obrazków.
4. Kliknij nazwę pliku.
   Jeżeli chcesz obejrzeć miniatury listy obrazków, zaznacz pole wyboru **Podgląd**.
5. Kliknij przycisk **Importuj**.

Aby utworzyć nową listę rozpylacza

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Rozpylacz obrazków** .
2. Wybierz wzorzec listy obrazków z listy **Typ pędzla** na pasku właściwości.
3. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Utwórz listę rozpylacza** .
4. W oknie dialogowym **Utwórz listę rozpylacza** określ zawartość listy rozpylacza.

Aby utworzyć listę obrazków z obiektu

1. Za pomocą narzędzia **Wskaźnik obiektów** zaznacz obiekty, których chcesz użyć jako obrazków źródłowych.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Rozpylacz obrazków** .
3. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Zapisz jako listę obrazków** a następnie polecenie **Zapisz obiekty jako listę obrazków**.
4. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać listę obrazków.
5. Wpisz nazwę pliku w polu **Nazwa pliku**.

Aby utworzyć listę obrazków z obrazka

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Rozpylacz obrazków** .
2. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Zapisz jako listę obrazków**, a następnie polecenie **Zapisz dokument jako listę obrazków**.
3. Wpisz odpowiednie wartości w wybranych polach:
   - **Obrazków w wierszu** — umożliwia określenie liczby poziomych kafelków na liście obrazków.
   - **Obrazków w kolumnie** — umożliwia określenie liczby pionowych kafelków na liście obrazków.
   - **Liczba obrazków** — umożliwia określenie, ile obrazków ma znajdować się na liście.
4. Kliknij przycisk **OK**.
5. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać listę obrazków.
6. Wpisz nazwę pliku w polu **Nazwa pliku**.

Aby edytować obrazek źródłowy

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Rozpylacz obrazków** .
2. W oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** kliknij przycisk palety wysuwanej , a następnie kliknij przycisk **Edytuj bieżącą listę obrazków**.

   Jeśli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia pędzla**.
3. Edytuj obrazek źródłowy.

   Aby zastąpić ostatnią wersję listy obrazków, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Zapisz jako**, a następnie kliknij przycisk **Zapisz** w oknie dialogowym **Zapisz obrazek na dysku**.

Aby zmiany wprowadzone podczas edycji listy obrazków zostały uwzględnione, należy ponownie załadować listę obrazków do narzędzia **Rozpylacz obrazków**.

Uzyskiwanie dostępu do listy obrazków online i używanie jej

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Rozpylacz obrazków** .
2. Kliknij przycisk **Więcej list obrazków** na pasku właściwości.

   Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Zasoby programu Corel — listy obrazków**, zawierające miniatury dostępnych list obrazków.
3. Kliknij miniaturę, a następnie kliknij przycisk **Pobierz**.
4. Rozpyl listę obrazków.

Można również

Wyszukać listę obrazków	Wprowadź wyszukiwany termin w polu **Wyszukaj** i naciśnij klawisz **Enter**.
Wyświetlić miniatury dostępnych list obrazków	Kliknij przycisk **Strona główna** .

Listy obrazków oznaczone znakiem wodnym nie mogą zostać pobrane. Zawartość jest wyświetlana ze znakiem wodnym, jeśli użytkownik nie jest zalogowany lub nie posiada wymaganego członkostwa. Aby się zalogować, kliknij przycisk **Zaloguj** w prawym górnym rogu okna dialogowego.

Malowanie symetrycznych deseni i zawijasów

Program Corel PHOTO-PAINT udostępnia narzędzia, które umożliwiają tworzenie symetrycznych deseni i zawijasów.

Malowanie symetrycznych deseni

Symetryczne desenie można malować na obrazku, używając trybów radialnej lub lustrzanej symetrii pędzla. Podczas malowania w trybie symetrii radialnej, końcówki-satelity pędzla, nazywane punktami satelitarnymi, tworzą pociągnięcia pędzla wokół punktu centralnego. Gdy malowanie odbywa się w trybie symetrii lustrzanej, wtedy w poziomej lub pionowej płaszczyźnie lub na obu płaszczyznach obrazka tworzone są identyczne pociągnięcia pędzla.

Malowanie za pomocą zawijasów

Malując obrazek za pomocą zawijasów można tworzyć efekty spirali. Zawijasy są kołowymi ścieżkami, które biegną okrężnie wokół punktu centralnego. Zawijasy umożliwiają tworzenie spiral, wiązek i pierścieni. Można np. narysować pojedynczą spiralę i dostosować rozmiar i odległość pierścieni spirali. Można również zmieniać rozmiary pierścieni spirali, aby tworzyć zaokrąglone segmenty nazywane wiązkami lub zwiększać ilość zawijasów w celu tworzenia pierścieni.

Aby malować symetrycznymi deseniami

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .
2. Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.
3. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Pasek symetrii**.
4. Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na **Pasku symetrii**:
   - **Symetria radialna** — umożliwia dodawanie punktów satelitarnych w określonych odległościach wzdłuż promienia końcówki pędzla. Wpisz wartość w polu **Punkty symetrii środkowej**, aby określić liczbę punktów satelitarnych.
   - **Symetria lustrzana** — umożliwia tworzenie identycznych pociągnięć pędzla w płaszczyźnie poziomej i pionowej obrazka. Kliknij przycisk **Odbicie lustrzane w poziomie** , **Odbicie lustrzane w pionie** lub oba.
5. Kliknij przycisk **Ustaw środek symetrii** i kliknij punkt na obrazku, aby określić położenie punktu środkowego symetrii.
6. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Kliknij przycisk **Bez symetrii** na pasku **Symetria**, aby wyłączyć tryb symetrii pędzla.

Aby malować za pomocą zawijasów

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .
2. Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.
3. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Zawijasy** .
4. Kliknij pasek **Zawijasy** w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**.

Jeśli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia pędzla**.

5 Wpisz wartość w dowolnym z następujących pól:

- **Liczba zawijasów** — pozwala określić liczbę zawijasów rozkładanych wokół środka pociągnięcia pędzla. Można wpisać wartość od 1 do 128. Niższe wartości pozwalają uzyskać spirale, a wyższe — pierścienie.
- **Promień** — pozwala określić odległość zawijasów od środka pociągnięcia pędzla. Można wpisać wartość od 1 do 999. Mniejsza końcówka wymaga użycia wyższych wartości,
- **Szybkość rotacji** — pozwala określić szybkość, z jaką zawijasy krążą wokół pociągnięcia pędzla. Można wpisać wartość od 0 do 100. Wyższe wartości dadzą bardziej zbliżone do siebie pierścienie.
- **Szybkość przyrostu** — pozwala określić szybkość przemieszczania się zawijasów ku środkowi pociągnięcia pędzla. Można wpisać wartość od 0 do 100. Większe wartości zwiększą częstotliwość zmiany rozmiaru.
- **Wielkość przyrostu** — pozwala określić odległość, o jaką przemieszczają się zawijasy podczas krążenia, ku środkowi pociągnięcia pędzla. Można wpisać wartość od 0 do 100. Wyższe wartości zwiększają różnorodność rozmiaru i tworzą wiązki.

6 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Punkty, wokół których krążą zawijasy, można ukryć lub wyświetlić, klikając przycisk **Maluj ślad ruchu** na pasku **Zawijasy** w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**.

Powtarzanie pociągnięć pędzla

Pociągnięcie pędzla można zapisać, a następnie ponownie zastosować na tym samym lub innym obrazku. Można je również powtórzyć wzdłuż krawędzi ścieżki lub maski. Więcej informacji na temat stosowania pociągnięcia pędzla do ścieżki można znaleźć w sekcji „Stosowanie pociągnięć pędzla do ścieżek” na stronie 308.

Zapisane pociągnięcie pędzla można poddać edycji, aby utworzyć nowe efekty przez zmodyfikowanie jego atrybutów, takich jak rozmiar, liczba, kąt i kolor pociągnięcia pędzla.

Aby zapisać pociągnięcie pędzla

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .

2 Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.

3 Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Powtórz pociągnięcie**.

4 W oknie dialogowym **Powtórz pociągnięcie** kliknij strzałkę palety wysuwanej **Pociągnięcie** i kliknij przycisk **Dodaj ostatnio użyte pociągnięcie**.

5 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać pociągnięcie pędzla.

6 Wpisz nazwę pliku w polu **Nazwa pliku**.

Aby zastosować zapisane pociągnięcie pędzla

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .

2 Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.

3 Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Powtórz pociągnięcie**.
Jeżeli dostępne są dwa elementy menu o nazwie **Powtórz pociągnięcie**, kliknij drugi z nich.

4 Wybierz pociągnięcie pędzla z listy **Pociągnięcie**.

5 Kliknij w oknie obrazka, aby zastosować pociągnięcie pędzla.

Jeżeli chcesz zastosować kilka pociągnięć pędzla, kontynuuj klikanie.

Aby dokonać edycji zapisanych pociągnięć pędzla

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .
2. Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.
3. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Powtórz pociągnięcie**.
   Jeżeli dostępne są dwa elementy menu o nazwie **Powtórz pociągnięcie**, kliknij drugi z nich.
4. W oknie dialogowym **Powtórz pociągnięcie** wybierz zapisane pociągnięcie pędzla z listy **Pociągnięcie**.
5. Zmodyfikuj wybrane atrybuty w oknie dialogowym **Powtórz pociągnięcie**.
6. Kliknij w oknie obrazka, aby zastosować pociągnięcie pędzla.

Tworzenie pędzli niestandardowych

Istnieje możliwość tworzenia pędzli niestandardowych poprzez modyfikowanie atrybutów pędzla. Po utworzeniu pędzla niestandardowego można zapisać go i ponownie używać.

Właściwości końcówki

O kształcie pędzla decyduje końcówka pędzla. Można modyfikować wzorce kształtów końcówki lub tworzyć końcówki z obszarów edytowalnych i zapisywać je. Atrybuty końcówki, które można dostosowywać, to:

- **Przezroczystość** — pozwala określić poziom przezroczystości końcówki.
- **Obrót/Kierunek** — pozwala określić kąt obrotu końcówki. Możesz wpisać wartość z zakresu od 0 do 360. Po włączeniu oprawy pisaka wartość ta określa kąt początkowy. Podczas obracania pisaka lub rysika wartości są dodawane do kąta początkowego obrotu celem określenia całkowitego obrotu końcówki pędzla.
- **Spłaszczenie** — pozwala określić stopień spłaszczenia końcówki. Wartość domyślna wynosząca 0 nie powoduje spłaszczenia końcówki pędzla. Po włączeniu nachylenia pisaka wartość spłaszczenia określa początkowe spłaszczenie końcówki. Podczas nachylania pisaka spłaszczenie końcówki ulega zmianie.
- **Wydłużenie** — umożliwia wydłużenie końcówki pędzla. Dla odległości wydłużenia możesz wpisać wartość z zakresu od 1 do 999. Wartość domyślna wynosząca 0 powoduje wyłączenie wydłużenia. Kierunek, w którym wydłużana jest końcówka pędzla, jest określany przez wartość w polu **Obrót/Kierunek**, jak również oprawę i obrót rysika. Na przykład wartość 0 w polu **Obrót/Kierunek** powoduje wydłużenie końcówki pędzla prosto i pionowo. W danym momencie można użyć albo wydłużenia, albo spłaszczenia, ale nie obu opcji razem.
- **Miękka krawędź** — pozwala określić przezroczystość i szerokość krawędzi końcówki.

Atrybuty pociągnięcia

Dostępne do modyfikacji atrybuty pociągnięcia to:

- **Wygładzanie** — pozwala określić wartość wygładzania pociągnięcia pędzla podczas wykonywania szybkich ruchów myszą. Wyższe wartości zwiększają zaokrąglenie krzywych.
- **Zanikanie** — pozwala określić intensywność efektu zanikania pociągnięcia pędzla. Wyższe wartości dają krótsze pociągnięcie pędzla, tzn. szybciej wyczerpuje się farba w pociągnięciu pędzla. Wartości ujemne powodują zwiększanie ilości farby w pociągnięciu pędzla.

Atrybuty dotknięć

Dostępne do modyfikacji atrybuty dotknięcia to:

- **Liczba dotknięć** — pozwala określić liczbę dotknięć w pociągnięciu pędzla.
- **Odstępy** — pozwala określić odległość między kolejnymi dotknięciami wzdłuż pociągnięcia pędzla. Wartość równa 1 powoduje utworzenie linii ciągłej. Wyższe wartości powodują rozdzielenie poszczególnych dotknięć w pociągnięciu pędzla.
- **Rozrzut** — pozwala określić odległość między dotknięciami w poprzek pociągnięcia pędzla. Wyższe wartości dają grubsze pociągnięcie pędzla.
- **Barwa** — pozwala określić wariację barwy w pociągnięciu pędzla.
- **Nasycenie** — pozwala określić wariację nasycenia w pociągnięciu pędzla.
- **Jasność** — pozwala określić wariację jasności w pociągnięciu pędzla.

Tekstura pędzla

Ładowanie gotowych tekstur pędzla oferuje dodatkowe możliwości projektowania. Atrybuty tekstury, które można dostosowywać, to:

- **Tekstura pędzla** — pozwala określić, w jakim stopniu tekstura jest stosowana do pociągnięcia pędzla.
- **Tekstura krawędzi** — pozwala określić, w jakim stopniu tekstura jest stosowana do krawędzi pociągnięcia pędzla. Pole **Tekstura krawędzi** jest dostępne tylko wtedy, gdy bieżąca końcówka ma miękką krawędź.
- **Utrata koloru** — pozwala określić stopień rozcieńczenia farby wzdłuż pociągnięcia pędzla. Jeśli wartość w polu **Podtrzymanie koloru** jest większa od zera, ślady farby pozostają widoczne na całej długości pociągnięcia pędzla.
- **Podtrzymanie koloru** — pozwala określić zakres, w jakim ślady koloru farby widoczne są w pociągnięciu pędzla z określoną wartością utraty koloru.

Wariacja koloru

Atrybuty koloru, które można dostosowywać, to:

- **Zakres barwy** — pozwala określić zakres wariacji barwy w pociągnięciu pędzla.
- **Szybkość zmian barwy** — pozwala określić szybkość zmian wartości barwy.
- **Zakres nasycenia** — pozwala określić wielkość wariacji nasycenia w pociągnięciu pędzla.
- **Szybkość zmian nasycenia** — pozwala określić szybkość zmian wartości nasycenia.
- **Zakres jasności** — pozwala określić zakres wariacji jasności w pociągnięciu pędzla.
- **Szybkość zmian jasności** — pozwala określić szybkość zmian wartości jasności.

Aby utworzyć pędzel niestandardowy

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .
2. Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.
3. Wybierz wzorzec pędzla na liście **Typ pędzla** na pasku właściwości.
4. W oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** przesuń suwak **Rozmiar**.

   Jeśli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia pędzla**.
5. W oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** kliknij strzałkę w dół na dowolnym z następujących pasków i określ wartości dla dowolnych atrybutów:
   - **Właściwości końcówki**
   - **Atrybuty pociągnięcia**
   - **Atrybuty dotknięć**
   - **Tekstura pędzla**
   - **Wariacja koloru**

Można również

Dodać końcówkę niestandardową do selektora Kształt końcówki	Kliknij przycisk **Opcje końcówek** na pasku **Właściwości końcówki** i kliknij przycisk **Dodaj bieżącą końcówkę**.
Zapisać pędzel niestandardowy	Kliknij strzałkę palety wysuwanej w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** i kliknij polecenie **Zapisz pędzel**. W oknie dialogowym **Zapisz pędzel** wpisz nazwę pliku.

Aby utworzyć końcówkę pędzla z obszaru edytowalnego

1. Zdefiniuj obszar edytowalny.

2 W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .

3 Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.

4 W oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** kliknij przycisk **Opcje końcówek** na pasku **Właściwości końcówki**.

Jeśli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia pędzla**.

5 Kliknij polecenie **Utwórz z zawartości maski**.

6 Wpisz wartość w polu **Rozmiar końcówki**.

Aby załadować gotową teksturę pędzla

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .

2 Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.

3 W oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** kliknij przycisk **Załaduj teksturę** na pasku **Tekstura pędzla**.

Jeśli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia pędzla**.

4 Wybierz teksturę lub kliknij przycisk **Więcej**, aby zlokalizować teksturę.

5 Kliknij dwukrotnie nazwę pliku.

6 W oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** kliknij strzałkę w dół na pasku **Tekstura pędzla** i wpisz wartość w zakresie od 0 do 100 w dowolnym z następujących pól:

- **Tekstura pędzla** — pozwala określić ilość tekstury stosowanej do pociągnięcia pędzla.
- **Tekstura krawędzi** — pozwala określić ilość tekstury stosowanej do krawędzi pociągnięcia pędzla.

Korzystanie z pisaków i urządzeń czułych na nacisk

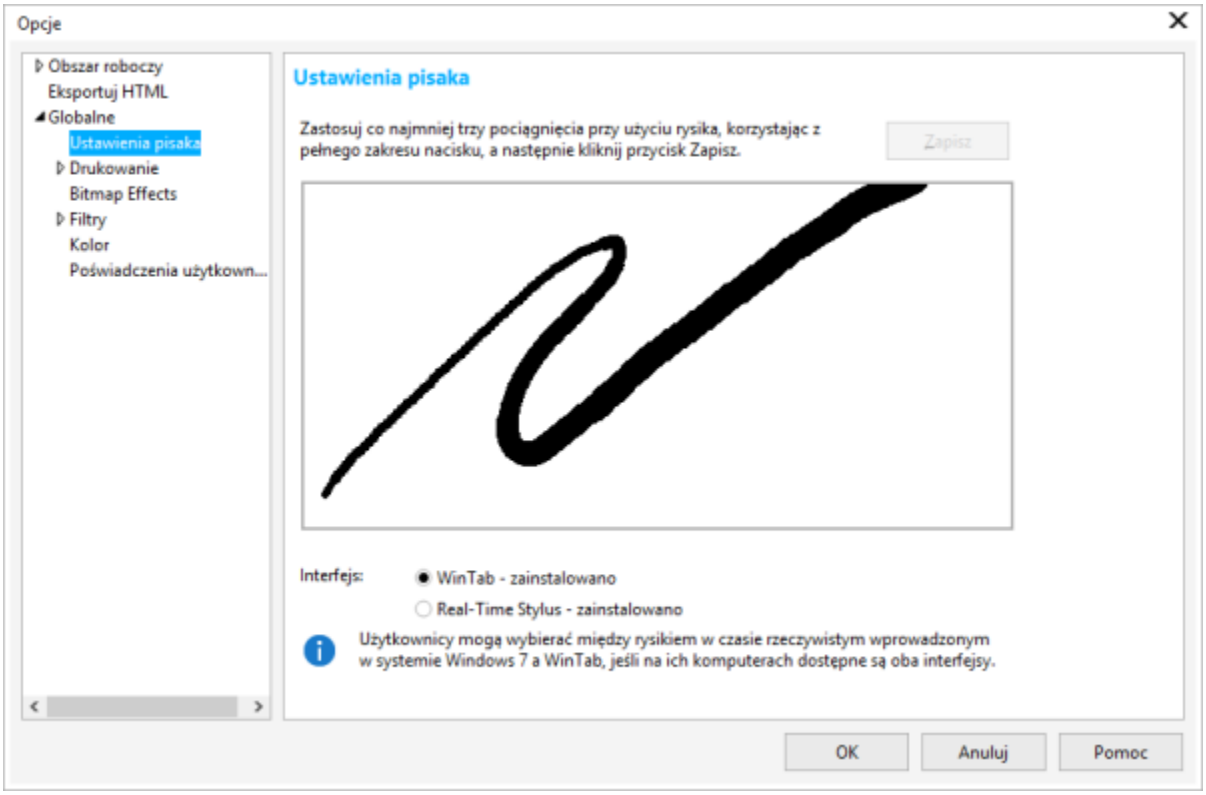
Następujące narzędzia w programie Corel PHOTO-PAINT umożliwiają korzystanie z nacisku, nachylenia, oprawy i obrotu urządzeń czułych na nacisk, takich jak pisak lub rysik: Efekty, Malowanie i Płyn, a także **Gumka**. Nachylenia lub oprawy pisaka można używać tylko wówczas, gdy pisak lub rysik obsługują te funkcje.

Ponadto narzędzia Płyn w programie Corel PHOTO-PAINT obsługują nacisk pisaka.

Ustawienia nacisku i pisaka

Nacisk pisaka na tablet graficzny określa rozmiar, krycie i inne atrybuty pociągnięcia pędzla.

Gdy korzystasz z rysika lub tabletu graficznego czułego na nacisk, o charakterze pociągnięć decyduje stopień nacisku rysika. Różni użytkownicy stosują różny nacisk, a w samej aplikacji można skonfigurować ustawienia pisaka odpowiadające sile nacisku. Odpowiednie ustawienia pisaka są przydatne szczególnie przy słabym nacisku. Jeśli pociągnięcie nie zostawia śladu, dzięki zmianie ustawień pisaka można zwiększyć czułość określonych narzędzi. Ustawienia te należy także zmienić, jeśli są widoczne nagłe zmiany szerokości pociągnięcia. Zmiany ustawień można dokonać na stronie **Ustawienia pisaka** okna dialogowego **Opcje**. Ustawienia pisaka można zapisywać jako wzorce do późniejszego wykorzystania.



Można dostosować ustawienia pisaka, aby odpowiadały sile pociągnięć.

Nachylenie, oprawa i obrót

Nachylenie pisaka pomaga zróżnicować spłaszczenie końcówki i inne atrybuty pędzla. Oprawa pisaka umożliwia wykorzystywanie kierunku, w którym nachylony jest rysik, do zróżnicowania obrotu końcówki i innych atrybutów pędzla. Obrót pisaka umożliwia wykorzystywanie orientacji rysika wzdłuż dłuższej osi do zróżnicowania obrotu końcówki i innych atrybutów pędzla.

Rysik w czasie rzeczywistym (RTS) i WinTab

Można w pełni wykorzystać zalety różnicowania nacisku i nachylenia dostępne w tablecie graficznym lub urządzeniu zgodnym z RTS, aby kontrolować pociągnięcia pędzla. Corel PHOTO-PAINT obsługuje interfejs RTS, wprowadzony w systemie Windows 7. Jeśli korzystasz z tabletu graficznego lub urządzenia zgodnego z rozwiązaniami firmy Wacom, w celu uzyskania optymalnych wyników możesz nadal korzystać z interfejsu WinTab.

Przypisywanie narzędzi do rysików

Do każdego pisaka czułego na nacisk lub gumki dostępnych dla danego tabletu graficznego można przypisać inne narzędzie. Można także ustawić atrybuty rysika, takie jak zakres nacisku, przezroczystość, barwa, nasycenie, jasność, spad itp. Niektóre atrybuty pisaka czułego na nacisk ustawia się jako wartości procentowe, inne jako kąty. Rozmiar jest podawany w pikselach. Podanie wartości dodatniej powoduje, że wartość danego atrybutu narzędzia pędzla rośnie wraz ze zwiększaniem nacisku pisaka. Podanie wartości ujemnej powoduje, że wartość danego atrybutu narzędzia pędzla maleje wraz ze zmniejszaniem nacisku pisaka.

Podczas zapisywania pędzla niestandardowego można zapisać atrybuty pisaka czułego na nacisk w celu ich wykorzystania w przyszłości. Więcej informacji na temat pędzli niestandardowych można znaleźć w sekcji „Tworzenie pędzli niestandardowych” na stronie 332.

Włączanie i wyłączanie funkcji rysika

Po wyłączeniu nacisku, nachylenia, oprawy i obrotu pisaka lub rysika przestają one mieć wpływ na wygląd pociągnięć pędzla. Atrybuty pędzla są wówczas ustawione w aplikacji na stałe wartości.

Elementy sterujące od lewej do prawej: nacisk pisaka, nachylenie pisaka, oprawa pisaka i obrót pisaka. Dostęp do elementów sterujących pisaka można uzyskać z paska właściwości podczas korzystania z narzędzia pędzla obsługującego te funkcje.

Aby zmienić ustawienia pisaka

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Globalne** kliknij pozycję **Ustawienia pisaka**.
3. Wykonaj trzy pociągnięcia, używając pełnego zakresu nacisku.

Aby zapisać ustawienia jako wzorzec, kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby przypisać narzędzie do pisaka czułego na nacisk zaznacz pole wyboru **Zapisz ostatnio użyte narzędzie dla każdego rysika**. Kliknij przycisk **OK**, a następnie kliknij narzędzie Malowanie pisakiem czułym na nacisk. (Pole wyboru **Zapisz ostatnio użyte narzędzie dla każdego rysika** jest dostępne wyłącznie w przypadku korzystania z tabletu **WinTab**).

Program Corel PHOTO-PAINT konfiguruje automatycznie wiele pisaków czułych na nacisk.

Aby wybrać interfejs tabletu graficznego

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Globalne** kliknij pozycję **Ustawienia pisaka**.
3. Wybierz jedną z następujących opcji tabletu:
   - **WinTab** — zalecana dla tabletów graficznych lub urządzeń zgodnych z rozwiązaniami firmy Wacom
   - **Real-Time Stylus** — zalecana dla tabletów graficznych lub urządzeń korzystających z interfejsu RTS w systemie Windows 7 lub 8

Aby przypisać narzędzie do gumki pisaka czułego na nacisk

1. W oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** kliknij przycisk **Opcje gumki** na pasku **Ustawienia pisaka**.

   Jeśli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia pędzla**.
2. Kliknij narzędzie.

Aby ustawić atrybuty pisaka lub rysika czułego na nacisk

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .
2. Otwórz selektor **Pędzel** na pasku właściwości, wybierz kategorię pędzla a potem pędzel.
3. W oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** kliknij strzałkę palety wysuwanej na pasku **Ustawienia pisaka**.

   Jeśli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Ustawienia pędzla**.
4. Wpisz odpowiednie wartości w wybranych polach:
   - **Zakres nacisku** — umożliwia określenie nacisku. Można wpisać wartość od -999 do 999.
   - **Krycie** — pozwala dostosować przezroczystość pociągnięcia pędzlem. Wartości dodatnie lub ujemne nie mają żadnego wpływu, jeśli przezroczystość narzędzia jest ustawiona na 0 lub na maksimum. Można wpisać wartość od -99 do 100.
   - **Miękka krawędź** — pozwala określić szerokość przezroczystej krawędzi wzdłuż pociągnięcia pędzlem. Można wpisać wartość od -99 do 100.
   - **Barwa** — pozwala zmienić barwę koloru farby przez przesuwanie po kole kolorów o określoną liczbę stopni.
   - **Nasycenie** — pozwala określić maksymalną wariację nasycenia koloru farby. Można wpisać wartość od -100 do 100.

- **Jasność** — pozwala określić maksymalną wartość jasności koloru farby. Można wpisać wartość od -100 do 100.
- **Tekstura** — pozwala określić ilość tekstury widocznej dla bieżącego narzędzia malowania. Można wpisać wartość od -100 do 100.
- **Utrata koloru** — pozwala określić szybkość wyczerpywania się farby w pociągnięciu pędzla. Można wpisać wartość od -100 do 100.
- **Podtrzymanie koloru** — działa w połączeniu z wartością utraty koloru, umożliwiając wyregulowanie śladów farby pozostających na całej długości pociągnięcia pędzla. Można wpisać wartość od -100 do 100.

5 Przeciągnij pisakiem, zmieniając siłę jego nacisku na tablet, aby przetestować atrybuty.

Jeśli pisak lub rysik obsługuje nachylenie, oprawę i obrót, można użyć tych funkcji do zróżnicowania atrybutów pędzla.

Aby włączyć lub wyłączyć nacisk pisaka

1 W przyborniku kliknij narzędzie typu pędzel.

2 Kliknij przycisk **Nacisk pióra** na pasku właściwości.

Po włączeniu nacisk pisaka umożliwia zróżnicowanie rozmiaru końcówki pędzla. Rozmiar maksymalny jest ustawiony w polu **Rozmiar końcówki** na pasku właściwości.

Aby włączyć lub wyłączyć nachylenie pisaka

1 W przyborniku kliknij narzędzie typu pędzel.

2 Kliknij przycisk **Nachylenie pisaka** na pasku właściwości.

Po włączeniu nachylenie pisaka umożliwia zróżnicowanie spłaszczenia końcówki pędzla. Wartość początkową spłaszczenia można określić w sekcji **Właściwości końcówki** w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Właściwości końcówki” na stronie 332.

Aby włączyć lub wyłączyć oprawę pisaka

1 W przyborniku kliknij narzędzie typu pędzel.

2 Kliknij przycisk **Oprawa pisaka** na pasku właściwości.

Po włączeniu oprawa pisaka umożliwia zróżnicowanie obrotu końcówki pędzla. Kąt początkowy obrotu można określić w sekcji **Właściwości końcówki** w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Właściwości końcówki” na stronie 332.

Aby włączyć lub wyłączyć obrót pisaka

1 W przyborniku kliknij narzędzie typu pędzel.

2 Kliknij przycisk **Obrót pisaka** na pasku właściwości.

Po włączeniu obrót pisaka umożliwia zróżnicowanie obrotu końcówki pędzla. Kąt początkowy obrotu można określić w sekcji **Właściwości końcówki** w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Właściwości końcówki” na stronie 332.

Opis trybów scalania

Komputer rozpoznaje kolory jako wartości numeryczne, a tryby scalania umożliwiają wykonywanie obliczeń matematycznych na tych wartościach kolorów. Tryby scalania łączą kolor źródłowy i kolor bazowy w obrazku w celu otrzymania nowego koloru lub efektu, nazwanego kolorem wynikowym. W niektórych programach tryby scalania są określane mianem trybów mieszania.

W przypadku narzędzi malowania tryby scalania zmieniają sposób łączenia pociągnięć pędzla z obrazkiem. W przypadku obiektów tryby scalania zmieniają sposób łączenia kolorów obiektu z tłem za obiektem lub znajdującymi się pod nim obiektami.

Tryb scalania

W trybie **Normalny** kolor bazowy jest zastępowany kolorem źródłowym. Jest to domyślny tryb scalania.

W trybie **Dodawanie** dodawane są wartości koloru źródłowego i bazowego.

W trybie **Odejmowanie** dodawane są wartości koloru źródłowego i bazowego, a od sumy odejmowana jest liczba 255. Ponieważ ten tryb scalania traktuje kanały koloru jako subtraktywne, kolor wynikowy nigdy nie jest jaśniejszy niż kolor bazowy. Na przykład w wyniku malowania kolorem niebieskim na kolorze białym, powstaje kolor niebieski, a w wyniku malowania kolorem czarnym po kolorze niebieskim — kolor czarny.

W trybie **Różnica** wartość koloru źródłowego jest odejmowana od wartości koloru bazowego, a wynikiem jest wartość bezwzględna tej różnicy. Jeżeli wartość bieżącego koloru źródłowego wynosi 0, kolor bazowy nie ulega zmianie.

W trybie **Mnożenie** są wartości koloru źródłowego i bazowego są mnożone, a od ich iloczynu odejmowana jest liczba 255. O ile nie malujesz na białym tle, ostateczny efekt jest zawsze ciemniejszy niż oryginalny kolor bazowy. Pomnożenie wartości koloru czarnego przez wartość dowolnego koloru daje w wyniku kolor czarny. Pomnożenie dowolnego koloru przez wartość koloru białego daje w wyniku ten sam kolor.

W trybie **Dzielenie** wartość koloru bazowego dzielona jest przez wartość koloru źródłowego. Otrzymany wynik jest zawsze mniejszy lub równy 255.

Tryb scalania

W trybie **Jeśli jaśniejszy** kolor bazowy jest zastępowany kolorem źródłowym, gdy kolor źródłowy jest jaśniejszy niż kolor bazowy.

W trybie **Jeśli ciemniejszy** kolor źródłowy jest stosowany do koloru bazowego, gdy kolor źródłowy jest ciemniejszy niż kolor bazowy.

W trybie **Tekstura** kolor źródłowy jest przekształcany w skalę szarości, a wartość skali szarości jest mnożona przez wartość koloru bazowego.

W trybie **Kolor** kolor wynikowy tworzony jest przy użyciu wartości barwy i nasycenia koloru źródłowego oraz wartości jasności koloru bazowego. Ten tryb scalania jest przeciwieństwem trybu **Jasność**.

W trybie **Barwa** kolor wynikowy tworzony jest przy użyciu wartości barwy koloru źródłowego oraz wartości nasycenia i jasności koloru bazowego.

W trybie **Nasycenie** kolor wynikowy tworzony jest przy użyciu wartości nasycenia koloru źródłowego oraz wartości barwy i jasności koloru bazowego.

W trybie **Jasność** kolor wynikowy tworzony jest przy użyciu wartości jasności koloru źródłowego oraz wartości barwy i nasycenia koloru bazowego. Ten tryb scalania jest przeciwieństwem trybu **Kolor**.

W trybie **Dopełnienie** kolor wynikowy tworzony jest przy użyciu koloru dopełniającego dla koloru źródłowego. W tym trybie tworzone jest dopełnienie wartości bieżącego koloru źródłowego, a następnie wartość dopełnienia jest stosowana do koloru bazowego. Jeżeli wartość koloru źródłowego jest równa 127, kolor nie ulega zmianie, bo wartość ta leży w środku koła kolorów.

W trybie **Logiczne I** do wartości koloru źródłowego i bazowego stosowana jest funkcja logiczna „I”.

W trybie **Logiczne LUB** do wartości koloru źródłowego i bazowego stosowana jest funkcja logiczna „LUB”.

Tryb scalania

W trybie **Logiczne XOR** do wartości koloru źródłowego i bazowego stosowana jest funkcja logiczna „XOR”.

W trybie **Poza** kolor źródłowy jest stosowany do przezroczystych obszarów obrazka. Efekt przypomina oglądanie kolorów przez czyste, nie pokryte emulsją obszary negatywu 35 mm.

W trybie **Ekran** wartości koloru źródłowego i bazowego są odwracane, mnożone, a wynik znowu jest odwracany. Kolor wynikowy jest zawsze jaśniejszy od koloru bazowego.

W trybie **Nakładka** kolor źródłowy jest mnożony lub ekranowany zgodnie z wartością koloru bazowego.

W trybie **Miękkie światło** do koloru bazowego stosowane jest miękkie rozproszone światło.

W trybie **Ostre światło** do koloru bazowego stosowane jest ostre bezpośrednie światło punktowe.

W trybie **Rozjaśnianie** symulowana jest technika rozjaśniania stosowana w fotografii, która powoduje rozjaśnienie obszarów obrazka przez skrócenie czasu naświetlania.

W trybie **Przyciemnianie** symulowana jest technika przyciemniania stosowana w fotografii, która powoduje przyciemnienie obszarów obrazka przez wydłużenie czasu naświetlania.

W trybie **Czerwony** kolor źródłowy jest stosowany do kanału koloru czerwonego obrazka w trybie RGB. Ten tryb scalania jest dostępny tylko wtedy, gdy bieżący obrazek jest obrazkiem w trybie RGB.

W trybie **Zielony** kolor źródłowy jest stosowany do kanału koloru zielonego obrazka w trybie RGB. Ten tryb scalania jest dostępny tylko wtedy, gdy bieżący obrazek jest obrazkiem w trybie RGB.

W trybie **Niebieski** kolor źródłowy jest stosowany do kanału koloru niebieskiego obrazka w trybie RGB. Ten tryb scalania

Tryb scalania

jest dostępny tylko wtedy, gdy bieżący obrazek jest obrazkiem w trybie RGB.

W trybie **Niebieskozielony** kolor źródłowy jest stosowany do kanału koloru niebieskozielonego obrazka w trybie CMYK. Ten tryb scalania jest dostępny tylko wtedy, gdy bieżący obrazek jest obrazkiem w trybie CMYK.

W trybie **Purpurowy** kolor źródłowy jest stosowany do kanału koloru purpurowego obrazka w trybie CMYK. Ten tryb scalania jest dostępny tylko wtedy, gdy bieżący obrazek jest obrazkiem w trybie CMYK.

W trybie **Żółty** kolor źródłowy jest stosowany do kanału koloru żółtego obrazka w trybie CMYK. Ten tryb scalania jest dostępny tylko wtedy, gdy bieżący obrazek jest obrazkiem w trybie CMYK.

W trybie **Czarny** kolor źródłowy jest stosowany do kanału koloru czarnego obrazka w trybie CMYK. Ten tryb scalania jest dostępny tylko wtedy, gdy bieżący obrazek jest obrazkiem w trybie CMYK.

W przypadku zgrupowanych obiektów dostępny jest też tryb scalania **Przekaż**. Tryb scalania **Przekaż** powoduje, że tryby scalania poszczególnych obiektów w grupie wpływają na przejścia kolorów w obiektach leżących niżej. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wybieranie trybu scalania dla zgrupowanych obiektów” na stronie 389.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Stosowanie efektów specjalnych

Program Corel PHOTO-PAINT oferuje filtry efektów specjalnych, które umożliwiają stosowanie wielu rodzajów transformacji do obrazków. Można na przykład dokonywać transformacji obrazków, aby symulować rysunki, obrazy, podmalówki lub sztukę abstrakcyjną.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Praca z użyciem efektów specjalnych” (stronie 343)
- „Stosowanie wzorców stylów” (stronie 345)
- „Stosowanie efektów koloru i tonu” (stronie 346)
- „Kategorie efektów specjalnych” (stronie 346)
- „Stosowanie efektów fazy” (stronie 353)
- „Stosowanie efektu rozmycia typu Bokeh” (stronie 354)
- „Stosowanie efektów Odbłysk soczewki” (stronie 356)
- „Stosowanie filtru Efekty świetlne” (stronie 356)
- „Dodawanie ramek fotograficznych” (stronie 357)
- „Galeria efektów specjalnych” (stronie 358)
- „Zarządzenie modułami dodatkowymi” (stronie 370)

Praca z użyciem efektów specjalnych

Efekty specjalne dostępne w programie Corel PHOTO-PAINT umożliwiają zmianę wyglądu obrazka. Efekty specjalne można stosować do całego obrazka; można również użyć maski lub soczewki, aby dokonać transformacji tylko części obrazka.

Stosowanie efektów specjalnych

Poniżej wymieniono wszystkie kategorie dostępnych efektów specjalnych; każda z nich zawiera kilka różnych efektów: Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Kategorie efektów specjalnych” na stronie 346.

- Efekty trójwymiarowe
- Pociągnięcia ozdobne
- Rozmywanie
- Transformacje kolorów
- Obrys
- Twórcze
- Zniekształcanie
- Szum
- Tekstura

- Efekty trójwymiarowe
- Aparat fotograficzny
- Transformacje kolorów
- Niestandardowe
- Zniekształcanie

Stosując efekty specjalne, można modyfikować ich ustawienia w celu kontroli sposobu transformacji obrazka przez dany efekt. Na przykład gdy używany jest efekt winiety w celu otoczenia obrazka ramką, można zwiększyć wartość przesunięcia i zmniejszyć wartość zanikania, aby zmniejszyć rozmiar i krycie ramki. W przypadku efektu akwareli można zmniejszyć rozmiar pędzla, aby pokazać więcej szczegółów lub zwiększyć rozmiar pędzla, aby uzyskać efekt abstrakcyjny.

Stosowanie efektów specjalnych do fragmentu obrazka

Po zdefiniowaniu obszarów edytowalnych do fragmentu obrazka można stosować efekty specjalne. Więcej informacji na temat obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Praca z maskami” na stronie 275.

Aby zastosować efekt specjalny do fragmentu obrazka, można również użyć soczewki. Poniższe efekty specjalne są jednocześnie gotowymi typami soczewek.

- Usuwanie plamek
- Wygładzanie
- Zmiękczanie
- Psychodeliczna
- Wyostrzanie
- Rozpraszanie
- Ziarnistość
- Dodaj szum
- Usuń szum
- Dopełnienie
- Posteryzacja
- Próg
- Solaryzacja

Dzięki soczewkom zmiany nie są stosowane do obrazka, lecz są widoczne na ekranie przez soczewki. Informacje na temat soczewek można znaleźć w sekcji „Praca z soczewkami” na stronie 185.

Powtarzanie i osłabianie efektów specjalnych

Efekt specjalny można powtórzyć, aby zintensyfikować jego działanie. Można również osłabić działanie efektu w celu zmniejszenia jego intensywności, a także zdefiniować sposób scalania efektu z obrazkiem. Informacje na temat powtarzania i osłabiania zastosowanego efektu specjalnego można znaleźć w sekcji „Cofanie, ponawianie, powtarzanie i osłabianie efektu czynności” na stronie 99. Informacje na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Opis trybów scalania” na stronie 338.

Aby zastosować efekt specjalny

1. Kliknij menu **Efekty**, wybierz kategorię efektów specjalnych i kliknij efekt.
2. Dostosuj ustawienia filtru efektu specjalnego.

Jeżeli obrazek zawiera co najmniej jeden obiekt, efekt specjalny jest stosowany tylko do tła lub do zaznaczonego obiektu.

Podczas wyświetlania podglądu efektu specjalnego w oknie obrazka można nacisnąć i przytrzymać klawisz **F2**, aby ukryć okno dialogowe efektów specjalnych.

Niektóre efekty specjalne mogą wpływać na kształt obiektu, do którego zostały zastosowane. Kontur oryginalnego kształtu obiektu można zachować, włączając przycisk **Zablokuj przezroczystość obiektu** w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**. Obszary znajdujące się między konturem oryginalnego kształtu oraz nowego kształtu obiektu są wypełniane kolorem

czarnym. Jeśli okno dokowane **Menedżer obiektów** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer obiektów**.

Aby zastosować efekt specjalny do obszaru edytowalnego

1. Zdefiniuj obszar edytowalny.
2. Kliknij menu **Efekty**, wybierz kategorię efektów specjalnych i kliknij efekt.
3. Dostosuj ustawienia w oknie dialogowym.

Aby powtórzyć efekt specjalny

- Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Powtórz**, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:
  - **Powtórz [ostatni efekt]** — powoduje zastosowanie ostatnio zastosowanego efektu.
  - **[Ostatni efekt] do wszystkich widocznych** — powoduje zastosowanie ostatnio zastosowanego efektu do wszystkich widocznych elementów na obrazku.
  - **[Ostatni efekt] do wszystkich zaznaczonych** — powoduje zastosowanie ostatnio zastosowanego efektu do wszystkich zaznaczonych obiektów na obrazku.

Stosowanie wzorców stylów

Niektóre efekty zawierają gotowe style. Można je stosować i modyfikować ich ustawienia, aby uzyskać wymagany efekt. Gdy działanie efektu specjalnego przyniosło zadowalający wynik, można zapisać dostosowane ustawienia jako gotowy styl w celu stosowania go do innych obrazków. Gdy gotowy styl nie jest już potrzebny, można go usunąć.

Następujące efekty specjalne zawierają gotowe style:

- Płytka
- Odbłysk soczewki
- Efekty świetlne
- Filtr miejscowy
- Szkło
- Ramka
- Alchemia
- Mapa wypukłości
- Deformacja siatki
- Wir wodny
- Efekty fazy

Aby zastosować wzorzec stylu

1. Kliknij menu **Efekty**, wybierz kategorię efektów specjalnych i kliknij efekt, który zawiera wzorce stylów.
2. Wybierz wzorzec stylu z listy **Styl** lub **Wzorce**.

Aby utworzyć niestandardowy wzorzec stylu

1. Kliknij menu **Efekty**, wybierz kategorię efektów specjalnych i kliknij efekt, który zawiera wzorce stylów.

   Aby utworzyć niestandardowy styl gotowy na podstawie już istniejącego stylu gotowego, wybierz gotowy styl z listy **Styl** lub **Wzorce**.
2. Dostosuj ustawienia efektu specjalnego.
3. Kliknij przycisk **Dodaj wzorzec** ➕.
4. Wpisz nazwę w oknie dialogowym.

Aby usunąć niestandardowy wzorzec stylu

1. Kliknij menu **Efekty**, wybierz kategorię efektów specjalnych i kliknij efekt, który zawiera wzorce stylów.

2 Wybierz wzorzec stylu z listy **Styl** lub **Wzorce**.

3 Kliknij przycisk **Usuń wzorzec** —.

Nie można usunąć domyślnego ani ostatnio użytego gotowego stylu.

Stosowanie efektów koloru i tonu

Aby uzyskać efekt specjalny, można przekształcić kolor i ton obrazka. Można np. utworzyć obrazek, który wygląda jak negatyw fotograficzny lub uzyskać efekt spłaszczenia obrazka.

Aby zastosować efekty koloru i tonu

- Kliknij kolejno pozycje **Obrazek** ▸ **Transformuj**, a następnie kliknij jeden z następujących efektów:
  - **Dopełnienie** — umożliwia odwrócenie kolorów obrazka. W wyniku dopełnienia powstaje obrazek będący odpowiednikiem negatywu fotograficznego.
  - **Posteryzacja** — umożliwia zmniejszenie liczby wartości tonalnych na obrazku w celu usunięcia przejść tonalnych i utworzenia większych obszarów płaskiego koloru.
  - **Próg** — umożliwia określenie wartości jaskrawości jako progu. Piksele o wartościach jaskrawości większych lub mniejszych od progu są widoczne jako białe lub czarne w zależności od określonej opcji progu.

  Gdy pojawi się okno dialogowe, dostosuj ustawienia efektu.

Efekt **Usuń przeplot** jest efektem transformacyjnym umożliwiającym usuwanie linii z obrazków. Informacje na temat narzędzia **Usuń przeplot** można znaleźć w sekcji „Ulepszanie skanowanych obrazków” na stronie 153.

Kategorie efektów specjalnych

Poniżej wymieniono wszystkie kategorie dostępnych efektów specjalnych, każda z nich zawiera kilka różnych efektów, które można stosować:

- „Efekty trójwymiarowe” (stronie 347)
- „Efekty specjalne Pociągnięcia ozdobne” (stronie 347)
- „Efekty specjalne Rozmycie” (stronie 348)
- „Efekty specjalne Aparat fotograficzny” (stronie 349)
- „Efekty specjalne Transformacje kolorów” (stronie 350)
- „Efekty specjalne Obrys” (stronie 350)
- „Efekty specjalne Twórcze” (stronie 351)
- „Efekty specjalne Niestandardowe” (stronie 351)
- „Efekty specjalne Zniekształcanie” (stronie 352)
- „Efekty specjalne Szum” (stronie 352)
- „Efekty specjalne Tekstura” (stronie 353)

Informacje na temat efektów specjalnych Wyostrzanie można znaleźć w sekcji „Wyostrzanie obrazków” na stronie 161. Informacje na temat efektów specjalnych Usuń morę i Usuń szum można znaleźć w sekcji „Ulepszanie skanowanych obrazków” na stronie 153.

Więcej informacji na temat stosowania efektów specjalnych można znaleźć w sekcji „Aby zastosować efekt specjalny” na stronie 344.

Efekty trójwymiarowe

Trójwymiarowe efekty specjalne można stosować do obrazka, aby utworzyć wrażenie głębi. Przykładowe obrazki można znaleźć w sekcji „Efekty trójwymiarowe” na stronie 358.

Trójwymiarowe efekty specjalne to:

- **Obrót w przestrzeni** — umożliwia obracanie obrazka przez dostosowywanie interakcyjnego modelu trójwymiarowego.
- **Efekt fazy** — umożliwia utworzenie podniesionej powierzchni przez stosowanie pochylonych krawędzi wzdłuż obszaru edytowalnego. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Stosowanie efektów fazy” na stronie 353.
- **Cylinder** — umożliwia nadanie obrazkowi kształtu cylindra.
- **Płaskorzeźba** — umożliwia przekształcenie obrazka w płaskorzeźbę, której szczegóły wyglądają jak grzbiety i doliny na płaskiej powierzchni. Możliwe jest wybranie koloru lub głębokości płaskorzeźby, a także kierunku, z którego pada światło.
- **Szkło** — umożliwia umieszczenie na obszarze edytowalnym trójwymiarowej powierzchni przypominającej szkło. Możliwe jest określenie szerokości fazy, czyli obszaru, który ma zostać pochylony w celu uzyskania trójwymiarowego wyglądu, ostrości krawędzi fazy oraz kąta załamania światła na krawędziach. Można również określić jaskrawość, kierunek i kąt padania światła na fazę. Efekt Szkło umożliwia stosowanie gotowych stylów i tworzenie niestandardowych gotowych stylów.
- **Zawijanie strony** — umożliwia zawinięcie jednego z narożników obrazka do środka. Można wybrać narożnik oraz określić orientację, przezroczystość i rozmiar zawijanego rogu. Możliwe jest także wybranie koloru dla zawijanego rogu oraz tła, które pojawi się po zastosowaniu efektu.
- **Perspektywa** — umożliwia nadanie obrazkowi trójwymiarowej głębi, sprawiającej wrażenie, jakby był on umieszczony na oddalającej się w głąb płaszczyźnie. Obrazek można również pochylać, aby tworzyć różne kształty.
- **Wypukłość/wklęsłość** — umożliwia naciągnięcie obrazka w kierunku oglądającego lub w kierunku przeciwnym. Można ustalić położenie efektu, określając punkt środkowy.
- **Kula** — umożliwia nałożenie obrazka na zewnętrzną lub wewnętrzną powierzchnię kuli. Można określić punkt środkowy, względem którego zawijany jest obrazek i kontrolować zawijanie. Wartości dodatnie powodują przesunięcie pikseli ze środka obrazka w kierunku jego krawędzi, co daje w wyniku wypukły kształt. Wartości ujemne kompresują piksele w kierunku środka obrazka, nadając obrazkowi efekt wklęsłości.
- **Płaskorzeźba** — umożliwia podniesienie obszaru obrazka i obniżenie go wzdłuż krawędzi maski. Można określić szerokość, wysokość i gładkość podniesionej krawędzi, jak również jaskrawość, ostrość, kierunek i kąt źródeł światła. Efekt **Płaskorzeźba** pozwala stosować gotowe style i tworzyć niestandardowe style gotowe.
- **Zygzak** — umożliwia utworzenie fal linii prostych i kątów rozchodzących się na zewnątrz od określonego punktu środkowego. Można wybrać typ fal i określić ich liczbę oraz siłę.

Efekty specjalne Pociągnięcia ozdobne

Efekty specjalne pociągnięć ozdobnych nadają obrazkowi wygląd, jakby był ręcznie malowany. Tych efektów można użyć, aby nadać obrazkom wygląd kompozycji wykonanych za pomocą pasteli, gąbki, akwareli albo aby tworzyć teksturowe tła. Przykładowe obrazki można znaleźć w sekcji „Pociągnięcia ozdobne” na stronie 359.

Efekty specjalne pociągnięć ozdobnych to

- **Węgiel** — umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu czarno-białego obrazka rysowanego węglem.
- **Kredka Conte** — umożliwia symulację tekstur uzyskiwanych za pomocą kredki Conte. Można wybrać wiele kolorów kredki conte i określić nacisk kredki oraz ziarnistość tekstury.
- **Kredka** — umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu rysunku wykonanego kredką świecową. Można określić siłę nacisku kredki oraz utworzyć ciemne kontury wokół elementów na obrazku.
- **Kubizm** — umożliwia grupowanie pikseli o podobnych kolorach w kwadraty w celu uzyskania obrazka przypominającego obrazy kubistyczne. Można określić rozmiar tych kwadratów, ilość światła oraz kolor papieru.
- **Tepowanie** — umożliwia nadanie pikselom obrazka wyglądu plamek farby. Można wybrać różne rodzaje pociągnięć pędzla i określić ich rozmiar.
- **Impresjonizm** — umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu charakterystycznego dla obrazów impresjonistów. Można dostosować plamki farby lub pociągnięcia pędzla i określić ilość światła na obrazku.
- **Szpachelka** — umożliwia stworzenie wrażenia obrazka utworzonego przez nakładanie farby na płótno szpachelką. Można określić ilość smug oraz rozmiar i kierunek pociągnięć pędzla.
- **Pastele** — umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu rysunku wykonanego pastelami. Można określić rozmiar i wariację koloru pociągnięć pędzla.

- **Pióro i tusz** — umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu rysunku wykonanego piórem i tuszem przy użyciu techniki punktowania lub kreskowania krzyżykowego.
- **Puentylizm** — powoduje analizę głównych kolorów obrazka i przekształcenie ich w małe kropki. Można określić rozmiar kropek i ilość światła na obrazku.
- **Wydrapywanka** — umożliwia nadanie obrazkowi charakteru szkicu utworzonego przez zdrapanie czarnej powierzchni i odsłonięcie bieli lub koloru. Można określić gęstość farby i rozmiar pociągnięć pędzla.
- **Szkicownik** — umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu szkicu wykonanego ołówkiem.
- **Akwarela** — umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu obrazu namalowanego akwarelą. Można określić rozmiar pędzla, poziom ziarnistości i jaskrawość obrazka. Można również określić intensywność oraz stopień mieszania kolorów.
- **Mazak wodny** — umożliwia nadanie rysunkowi wyglądu szkicu wykonanego kolorowymi mazakami. Można zmieniać pociągnięcia pędzlem, wybierając różne tryby. Można także określić rozmiar i wariację koloru pociągnięć pędzla.
- **Papier marszczony** — umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu obrazu namalowanego na pomarszczonym papierze z fakturą. Można tworzyć obrazy czarno-białe lub zachować pierwotne kolory obrazka.

Efekty specjalne Rozmycie

Efekty specjalne rozmywania zmieniają piksele na obrazku w celu ich zmiękczenia, mieszania, wygładzenia krawędzi lub uzyskania efektów ruchu. Przykładowe obrazki można znaleźć w sekcji „Rozmywanie” na stronie 361.

Efekty specjalne rozmazywania to:

- **Strojenie rozmywania** — umożliwia stosowanie do obrazka czterech efektów rozmywania przedstawianych w postaci miniatur. Można dostosować efekt rozmywania i podczas edycji wyświetlić podgląd obrazka ze zmniejszoną lub zwiększoną ostrością. Filtr **Strojenie rozmywania** umożliwia poprawianie jakości obrazka i tworzenie ciekawych efektów wizualnych.
- **Wygładzanie kierunkowe** — umożliwia wygładzenie obszarów stopniowej zmiany na obrazku z jednoczesnym zachowaniem szczegółów krawędzi i tekstury. Filtr ten można zastosować w celu delikatnego rozmycia krawędzi i powierzchni na obrazku bez utraty ostrości.
- **Rozmywanie gaussowskie** — umożliwia uzyskanie efektu zamglenia przez obniżenie ostrości obrazka zgodnie z rozkładem Gaussa, w którym statystyka wartości pikseli jest rozciągana według krzywych dzwonowych.
- **Usuwanie plamek** — umożliwia rozproszenie kolorów na obrazku, tworząc delikatny efekt rozmycia przy minimalnym zniekształceniu. Jest on najbardziej przydatny do usuwania postrzępionych krawędzi, które mogą pojawiać się na rysunkach kreskowych lub obrazkach o dużym kontraście. Efekt **Usuwanie plamek** jest dostępny także jako typ gotowej soczewki.
- **Filtr dolnoprzepustowy** — umożliwia usunięcie ostrych krawędzi i szczegółów z obrazka, pozostawiając gładkie wypełnienia gradientowe oraz obszary o niskiej częstotliwości. Im wyższe ustawienia, tym więcej szczegółów obrazka zostanie wymazanych.
- **Poruszenie** — umożliwia utworzenie wrażenia ruchu na obrazku. Można określić kierunek ruchu.
- **Rozmywanie promieniste**— umożliwia uzyskanie wrażenia rozmycia okrężnego lub promieniowego względem wybranego punktu obrazka.
- **Rozmycie typu bokeh** — pozwala sterować intensywnością rozmycia części znajdujących się poza obszarem edytowalnym i dostosować przejście między obszarem, na którym ustawiono ostrość, a obszarem poddanym rozmyciu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Stosowanie efektu rozmycia typu Bokeh” na stronie 354.
- **Wygładzanie** — umożliwia zmniejszenie różnic między sąsiednimi pikselami, aby wygładzić obrazek bez utraty szczegółów. Filtr ten jest szczególnie przydatny do usuwania szumów będących efektem symulacji kolorów, które powstają podczas konwersji obrazka z trybu z paletą do trybu RGB. Efekt **Wygładzanie** daje wyraźniejsze wyniki niż efekt **Zmiękczanie**. Efekt **Wygładzanie** jest dostępny również jako typ wzorca soczewki.
- **Zmiękczanie** — umożliwia wygładzanie i tonowanie ostrych krawędzi obrazka bez utraty ważnych szczegółów. Różnica między efektami **Wygładzanie** i **Zmiękczanie** jest niewielka, lecz często wyraźnie widoczna podczas wyświetlania obrazków w wysokiej rozdzielczości. Efekt **Zmiękczanie** jest dostępny również jako typ gotowej soczewki.
- **Powiększenie** — umożliwia rozmycie pikseli obrazka od środka na zewnątrz. Piksele znajdujące się najbliżej środka będą najmniej rozmyte.
- **Inteligentne rozmycie** — umożliwia rozmycie obrazka przy zachowaniu szczegółów krawędzi. Efekt ten jest przydatny, jeżeli podczas eksportowania obrazka do formatu plików, który zmniejsza liczbę szczegółów, mają zostać zachowane ostre linie i krawędzie, takie jak te tworzące litery tekstu. Ten efekt doskonale nadaje się do usuwania szumu i artefaktów z obrazków JPEG.

Efekty specjalne Aparat fotograficzny

Efekty specjalne Aparat fotograficzny pozwalają symulować efekty uzyskiwane przez stosowanie filtrów fotograficznych, takich jak filtry miejscowe i filtry dyfuzyjne. Można również dodawać efekty świetlne, takie jak odbłysk soczewki oraz światła reflektorowe. Przykładowe obrazki można znaleźć w sekcji „Aparat fotograficzny” na stronie 362.

Efekty specjalne aparatu fotograficznego to:

- **Koloryzacja** — umożliwia zastąpienie wszystkich kolorów na obrazku jednym kolorem (lub barwą) w celu utworzenia obrazka duotone. Później można dostosować nasycenie lub żywość koloru. Kolor o nasyceniu 100% nie zawiera bieli. Kolor o nasyceniu 0% jest odcieniem szarości. Przy użyciu tego efektu można tworzyć różne obrazki jednokolorowe. Nadanie im odcienia brązowego może np. utworzyć efekt sepii, imitujący kolor starych fotografii.
- **Dyfuzja** — umożliwia zmiękczenie obrazka poprzez rozkład pikseli obrazka w celu wypełnienia pustych miejsc i usunięcia szumu. Uzyskany wynik symuluje niską ostrość dyfuzyjnych filtrów fotograficznych. Efekt ten pozwala uzyskać gładkie lub rozmyte wyniki.
- **Filtr fotograficzny** — umożliwia symulowanie efektu nałożenia kolorowego filtru na obiektyw aparatu fotograficznego. Można wybrać kolor filtru, a następnie dopasować nasycenie kolorem i jaskrawość.
- **Odbłysk soczewki** — na obrazku RGB tworzy pierścienie światła symulujące odbłyski pojawiające się na fotografii, gdy aparat skieruje się w kierunku jasnego źródła światła. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Stosowanie efektów Odbłysk soczewki” na stronie 356.
- **Efekty świetlne** — umożliwia dodanie źródeł światła do obrazka w trybie RGB lub w skali szarości, aby stworzyć wrażenie świateł reflektorów, jupiterów lub światła słonecznego. Można również stosować teksturę, aby utworzyć wypukłą płaskorzeźbę. Można użyć gotowego stylu światła lub tekstury, albo dostosować gotowy styl i zapisać go na liście wzorców. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Stosowanie filtru Efekty świetlne” na stronie 356.
- **Tonowanie sepią** — imitowanie efektu uzyskanego podczas robienia zdjęć na kliszy sepiowej. Obrazki w odcieniu sepii są podobne do zdjęć czarno-białych (zwanych także zdjęciami w skali szarości), ale ich tonacja jest brązowa, a nie szara.
- **Filtr miejscowy** — umożliwia sterowanie obszarem ostrości na obrazku i zmniejszenie wyrazistości obszaru otaczającego przez zastosowanie rozmycia gaussowskiego w celu imitowania głębi ostrości wykorzystywanej w fotografii. Można ustawić miejsce i promień ostrego obszaru, sterować krawędziami i stopniem rozmycia oraz zmniejszać poziom światła na otaczających obszarach. Można użyć gotowego stylu lub dostosować gotowy styl i zapisać go na liście wzorców.
- **Wehikuł czasu** — pozwala cofnąć się w czasie i odtworzyć niektóre popularne style fotograficzne stosowane w przeszłości. Dostępnych jest siedem stylów z okresu od 1839 r. do lat 60. XX w.

Efekt Wehikuł czasu odtwarza style fotograficzne stosowane w przeszłości.

Efekty aparatu

Oryginał

Koloryzacja

Tonowanie sepią

Wehikuł czasu

Efekty specjalne Transformacje kolorów

Efekty specjalne transformacji kolorów pozwalają tworzyć spektakularne efekty przez zmianę kolorów obrazka. Przykładowe obrazki można znaleźć w sekcji „Transformacje kolorów” na stronie 363.

Efekty specjalne transformacji kolorów to:

- **Składowe kolorów** — umożliwia redukcję kolorów na obrazku do podstawowych składowych modelu RGB i przedstawia zmiany odcieni w postaci jednolitych kolorów. Można dostosować wartości tonalne poszczególnych składników koloru lub całej grupy.
- **Rysunek rastrowy** — umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu kolorowego obrazka rastrowego. Obraz rastrowany powstaje po przekształceniu obrazka o tonach ciągłych do postaci ciągów kropek o różnych rozmiarach, odpowiadającym różnym tonom. Można określić rozmiar największego punktu i zmieniać deseń kolorów.
- **Psychodeliczne** — umożliwia zmianę kolorów na obrazku na jaskrawe, szokujące kolory, takie jak pomarańczowy, jaskraworóżowy, niebieskozielony i jaskrawozielony. Efekt **Psychodeliczne** jest dostępny również jako typ wzorca soczewki.
- **Solaryzacja** — umożliwia przekształcenie kolorów na obrazku przez odwrócenie tonów kolorów. Efekt **Solaryzacja** jest dostępny również jako typ gotowej soczewki.

Efekty specjalne Obrys

Efekty specjalne obrysu pozwalają wykryć i podkreślić krawędzie obiektów, elementów i obszarów edytowalnych na obrazku. Można dostosować poziom wykrywania krawędzi oraz typ i kolor wykrywanych krawędzi. Przykładowe obrazki można znaleźć w sekcji „Obrys” na stronie 364.

Efekty specjalne obrysu to:

- **Wykrywanie krawędzi** — umożliwia wykrywanie krawędzi na obrazku i przekształcanie ich w linie na jednokolorowym tle. Efekt można dostosować, określając intensywność obrysu oraz kolor tła.
- **Wyszukaj krawędzie** — wyszukuje krawędzie na obrazku i umożliwia przekształcenie ich w miękkie lub wyraźnie zaakcentowane linie. Przekształcenie krawędzi w miękkie linie polega na utworzeniu gładkiego, rozmytego konturu. Przekształcenie krawędzi w

ostre linie powoduje utworzenie ostrych konturów. Filtr **Wyszukaj krawędzie** nadaje się najlepiej do obrazków o dużym kontraście, na przykład obrazków z tekstem.

- **Trasuj obrysy** — umożliwia wyróżnienie elementów obrazka przy użyciu 16-kolorowej palety. Efekt Trasuj obrysy pozwala określić piksele krawędzi, które mają zostać wyróżnione.

Efekty specjalne Twórcze

Twórcze efekty specjalne wykorzystują różnorodne kształty i tekstury w celu dokonywania transformacji obrazków w kompozycje sztuki abstrakcyjnej. Elementy rękodzieła, kryształy, tkanina, szkło, zabawki, ramki, wiry lub krople deszczu mogą służyć za podstawę do utworzenia z obrazka czegoś nowego. Przykładowe obrazki można znaleźć w sekcji „Twórcze” na stronie 364.

Twórcze efekty specjalne to:

- **Rękodzieło** — powoduje, że obrazek wygląda, jakby był utworzony z przedmiotów, takich jak puzzle, tryby, kulki, cukierki, kafelki lub żetony. Można określić rozmiar i kąt kształtów oraz jaskrawość efektu.
- **Krystalizacja** — powoduje, że obrazek wygląda, jakby był utworzony z kryształów. Można kontrolować efekt, określając wymiary kryształów. Niższe wartości powodują powstanie mniejszych kryształów i mniejszego zniekształcenia. Wyższe wartości dają w rezultacie większe kryształy i bardziej abstrakcyjny efekt.
- **Tkanina** — umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu charakterystycznego dla obrazów na materiałach tekstylnych, takich jak haft, szydełkowanie, stebnowanie, tkaniny artystyczne ze sznurków i wstążek oraz kolaż tkaninowy. Można określić rozmiar i kąt wyrobów tekstylnych oraz jaskrawość.
- **Ramka** — umożliwia umieszczenie obrazka w gotowej ramce, innym obrazku lub obszarze zdefiniowanym przez maskę. Można wybrać kolor, krycie oraz wyrównanie ramki. Możliwe jest również zapisywanie dostosowanych ustawień jako wzorców stylów.
- **Szklany blok** — powoduje, że obrazek wygląda, jakby znajdował się pod grubą szklaną płytą. Można kontrolować efekt, określając wymiary szklanych bloków.
- **Dziecięce zabawy** — powoduje, że obrazek wygląda, jakby był utworzony z kołeczków, klocków, malowanek lub jakby był namalowany palcami. Można określić rozmiar i kąt tych elementów oraz jaskrawość efektu.
- **Mozaika** — umożliwia podział obrazka na nierówne eliptyczne części, dzięki czemu uzyskuje się wrażenie mozaiki. Można określić rozmiar części oraz kolor tła. Mozaikę można również umieścić w ramce.
- **Cząsteczki** — umożliwia uzyskanie efektu migotania przez dodanie do obrazka białych lub kolorowych bąbelków albo gwiazdek. Można określić rozmiar, liczbę oraz przezroczystość cząsteczek, a także liczbę kolorów, jakie mają zawierać.
- **Rozpraszanie** — umożliwia zniekształcenie obrazka przez rozproszenie pikseli. Można określić kierunek rozpraszania. Efekt **Rozpraszanie** jest dostępny również jako typ gotowej soczewki.
- **Przydymione szkło** — powoduje zastosowanie do obrazków przezroczystych kolorowych tonów. Można określić kolor przydymionego szkła, krycie tonu oraz poziom rozmycia.
- **Witraż** — umożliwia przekształcenie obrazka w witraż. Można dostosować rozmiar elementów szklanych i tworzyć między nimi lut.
- **Winieta** — pozwala otoczyć obrazek ramką o kształcie eliptycznym, kołowym, prostokątnym lub kwadratowym. Można określić kolor i stopień zanikania efektu.
- **Wir** — umożliwia utworzenie wiru wokół punktu środkowego określonego na obrazku. Można określić kierunek pikseli znajdujących się wewnątrz i na zewnątrz wiru.
- **Pogoda** — umożliwia dodanie do obrazka efektów śniegu, deszczu oraz mgły. Można określić intensywność efektu oraz rozmiar elementów.

Efekty specjalne Niestandardowe

Niestandardowe efekty specjalne obejmują cały zakres efektów umożliwiających transformowanie obrazka. Można tworzyć obrazy uzyskane środkami artystycznymi, nakładać na obrazek inny dostosowany obrazek lub wykorzystywać różnorodne efekty rozmycia, wyostrzenia i wykrywania krawędzi.

Niestandardowe efekty specjalne to:

- **Alchemia** — umożliwia przekształcanie obrazków w obrazy uzyskane środkami artystycznymi poprzez zastosowanie do nich pociągnięć pędzla. Można utworzyć pędzel i określić kolor, rozmiar, kąt oraz ustawienia przezroczystości. Można również wybrać różnorodne gotowe pędzle i zapisywać dostosowane pędzle.
- **Filtr pasmowo przepustowy** — umożliwia dostosowanie ostrych i gładkich krawędzi na obrazku. Ostre obszary obrazka to takie, w których występują nagłe zmiany (np. kolory, krawędzie, szum). Gładkie obszary charakteryzują się stopniowymi zmianami.
- **Mapa wypukłości** — dodaje do obrazka tekstury i desenie, osadzając je na powierzchni płaskorzeźby powstałej w oparciu o wartości pikseli obrazu mapy wypukłości. Wartości pikseli mapy wypukłości reprezentują ich wysokość nad powierzchnią. Można

użyć gotowej mapy wypukłości lub załadować obrazek niestandardowej mapy wypukłości. Można określić właściwości powierzchni i światła efektu.

- **Efekt użytkownika** — umożliwia utworzenie efektów specjalnych, takich jak rozmywanie, wyostrzanie lub wykrywanie krawędzi poprzez zdefiniowanie nowej wartości koloru dla każdego piksela w oparciu o wartości kolorów sąsiednich pikseli. Można zdefiniować wartość wybranych pikseli numerycznie lub przez wpisanie wartości w siatce. Środkowe pole w siatce przedstawia wybrany piksel, a pola wokół — sąsiednie piksele. Liczba wpisana w środkowym polu siatki jest mnożona przez wartość koloru pierwotnego wybranego piksela. Liczba wynikowa (nowa wartość koloru wybranego piksela) może być dalej modyfikowana przez określenie zakresu wpływu wartości sąsiadujących pikseli, które mogą być dodane do wartości wybranego piksela lub odjęte od niej. Na przykład jeżeli we wszystkich polach otaczających środkowy piksel wpisano 0, wartość piksela nie zależy od sąsiadujących pikseli tylko od wartości wpisanej w środkowym polu. Wszystkie wartości wpisywane w siatce muszą być mnożone przez odpowiadające wartości pikseli i sumowane w celu utworzenia nowej wartości dla piksela. Nowa wartość piksela jest następnie dzielona przez wybrany dzielnik. Jeżeli dzielnik równa się wartości wpisanej w środkowym polu, to te dwie wartości nawzajem się wyeliminują, a nowa wartość dla piksela będzie zależeć jedynie od wartości sąsiadujących pikseli. Wynik wszystkich numerycznych operacji w siatce przedstawia ostateczną wartość koloru piksela (od 1 do 255).

Efekty specjalne Zniekształcanie

Efekty specjalne zniekształcania dokonują transformacji wyglądu obrazków bez dodawania głębi. Przykładowe obrazki można znaleźć w sekcji „Zniekształcanie” na stronie 366.

Efekty specjalne zniekształcania to:

- **Bloki** — umożliwia rozbicie obrazka na porozrzucane fragmenty bloków. Można określić rozmiar bloków, odległość między nimi oraz kolor tła (które pojawia się po zastosowaniu filtru).
- **Przenikanie** — powoduje przesunięcie aktywnego obrazka zgodnie z wartościami innego obrazka, nazywanego mapą przemieszczeń. Wartości z mapy przenikania pojawiają się na obrazku jako kształty, kolory i zniekształcenia.
- **Deformacja siatki** — umożliwia zniekształcenie obrazka poprzez zmianę położenia węzłów nałożonej na obrazek siatki. Liczbę węzłów siatki można zwiększyć, dodając więcej (maksymalnie 10) linii siatki. Większa liczba węzłów siatki umożliwia dokładniejszą kontrolę nad szczegółami obrazka. Można użyć dowolnego z gotowych stylów deformacji siatki oraz tworzyć i zapisywać style niestandardowe.
- **Przesunięcie** — umożliwia zmianę położenia obrazka poprzez przesunięcie go zgodnie z określonymi parametrami. Po przesunięciu w miejscu, gdzie wcześniej znajdował się obrazek pozostaje pusty obszar. Puste obszary można wypełnić, kafelkując lub rozciągając obrazek bądź stosując kolor.
- **Ziarnistość** — powoduje podział obrazka na komórki kwadratowe, prostokątne lub okrągłe. Efekt **Ziarnistość** jest dostępny również jako typ wzorca soczewki.
- **Marszczenie** — umożliwia zniekształcenie obrazka poprzez nałożenie na niego co najmniej jednej fali. Można dostosować siłę fali podstawowej, aby ustawić stopień zagięcia obrazka, a także zastosować dodatkowe fale prostopadłe, aby zwiększyć zniekształcenie.
- **Ścinanie** — umożliwia odwzorowanie kształtu obrazka za pomocą kształtu złożonego z segmentów linii.
- **Zawirowanie** — umożliwia utworzenie spiralnego wiru na obrazku zgodnie z podanymi wartościami kierunku, liczby obrotów i kąta.
- **Kafelkowanie** — umożliwia zmniejszenie wymiarów obrazka i powielenie go w postaci serii identycznych kafelków na siatce. Tego efektu można użyć w połączeniu z wypełnieniami w celu tworzenia teł obrazków lub tapet dla stron WWW.
- **Świeża farba** — umożliwia utworzenie wrażenia mokrej farby na obrazkach. Można określić rozmiar kropel farby oraz zakres kolorów objętych działaniem efektu.
- **Wir wodny** — umożliwia utworzenie na obrazku wzoru płynnego zawirowania. Można wykorzystać gotowe style efektu wiru wodnego lub utworzyć własne, ustawiając długość smugi, odstępy, skręt i widoczność bruzd. Można również zapisywać niestandardowe style wirów wodnych.
- **Wiatr** — umożliwia rozmycie obrazka w określonym kierunku i utworzenie efektu wiejącego przez obrazek wiatru. Można określić siłę i kierunek rozmycia oraz przezroczystość efektu.

Efekty specjalne Szum

W przypadku edycji map bitowych mianem szumu określa się piksele wyświetlane przypadkowo na obrazku, przypominające śnieżenie na ekranie telewizora. Efekty specjalne szumu pozwalają tworzyć, kontrolować lub eliminować szum. Przykładowe obrazki można znaleźć w sekcji „Szum” na stronie 367.

Efekty specjalne szumu to:

- **Strojenie szumu** — umożliwia zastosowanie jednego z dziewięciu efektów szumu. Każdy efekt reprezentowany jest przez miniaturę, która przedstawia podgląd obrazka po zastosowaniu efektu.
- **Dodaj szum** — umożliwia utworzenie efektu ziarnistości poprzez dodanie faktury do płaskiego lub nadmiernie rozmytego obrazka. Można określić typ oraz poziom szumu dodawanego do obrazka. Efekt **Dodaj szum** jest dostępny również jako typ wzorca soczewki.
- **Stereogram** — umożliwia utworzenie symulowanego wzoru szumu nadającego obrazkowi wrażenie trójwymiarowej głębi, jeśli jest on oglądany w określony sposób. Efekt ten nadaje się szczególnie dobrze do rysunków kreskowych o wysokim kontraście i do obrazków w skali szarości. Zauważenie efektu trójwymiarowości może być bardzo trudne.
- **Maksimum** — powoduje usunięcie szumu poprzez dopasowanie wartości koloru poszczególnych pikseli w oparciu o maksimum wyliczone z sąsiednich pikseli. Filtr ten może dać efekt lekkiego rozmycia, jeśli zostanie zastosowany więcej niż jeden raz.
- **Mediana** — powoduje usunięcie szumu i szczegółów poprzez dopasowanie wartości koloru poszczególnych pikseli w oparciu o medianę wyliczoną z sąsiednich pikseli.
- **Minimum** — powoduje usunięcie szumu poprzez dopasowanie wartości koloru poszczególnych pikseli w oparciu o minimum wyliczone z sąsiednich pikseli.

Efekty specjalne Tekstura

Efekty specjalne tekstury pozwalają dodawać do obrazka tekstury o różnych kształtach i powierzchniach. Można wykorzystać takie rodzaje powierzchni, jak cegły, bąbelki, płótno, skóra słonia, plastik czy kamień lub nadać obrazkowi wygląd podmalówki bądź wytrawionej płytki. Za pomocą tych efektów można też zmienić obrazek tak, aby wyglądał jak namalowany na tynku lub oglądany przez materiał moskitiery. Przykładowe obrazki można znaleźć w sekcji „Tekstura” na stronie 368.

Efekty specjalne tekstury to:

- **Mur z cegieł** — umożliwia grupowanie pikseli w serie powiązanych komórek, dzięki czemu obrazek wygląda jak namalowany na murze z cegły. Można określić rozmiar cegieł i gęstość deseniu.
- **Banieczki** — umożliwia utworzenie na obrazku efektu piany z bąbelków. Można określić rozmiar bąbelków oraz zakres pokrycia obrazka.
- **Płótno** — powoduje zastosowanie do obrazka fakturowej powierzchni poprzez umożliwienie wykorzystania innego obrazka jako płótna. Można wybrać gotową mapę płótna lub załadować dowolny obrazek jako mapę płótna. Najlepsze rezultaty osiąga się, używając obrazków o wysokim i średnim kontraście.
- **Bruk** — powoduje, że obrazek wygląda, jakby był utworzony z kostki brukowej. Można określić rozmiar, odstępy oraz ziarnistość kostek bruku.
- **Skóra słonia** — umożliwia utworzenie na obrazku efektu zmarszczek poprzez nałożenie falistych linii. Można określić wiek skóry słonia (do 100 lat), a także jej kolor.
- **Wytrawianie** — umożliwia nadanie obrazkowi wyglądu wytrawionej płytki metalowej. Opcje filtru pozwalają dostosować głębokość wytrawienia, stopień szczegółowości, kierunek padania światła oraz kolor metalowej powierzchni.
- **Plastik** — powoduje, że obrazek wygląda, jakby był utworzony z plastiku. Można określić głębokość obrazka oraz kolor i kąt odblasków świetlnych na plastiku.
- **Tynk** — powoduje takie rozmieszczenie pikseli, że obrazek wygląda jakby był namalowany na otynkowanym murze.
- **Relief wypukły** — powoduje przekształcenie obrazka w relief wypukły. Można ustawić gładkość reliefu, stopień szczegółowości, kierunek padania światła oraz kolor powierzchni.
- **Moskitiera** — powoduje, że obrazek wygląda, jakby był oglądany przez moskitierę. Można określić szczegóły i jaskrawość siatki, miękkość obrazka oraz czy obrazek jest czarno-biały, czy kolorowy.
- **Kamień** — powoduje nadanie obrazkowi faktury kamienia. Można określić liczbę szczegółów, gęstość deseniu i kąt padania światła na obrazek. Można stosować gotowe style efektu kamienia oraz tworzyć i zapisywać niestandardowe style jako wzorce.
- **Podmalówka** — powoduje nadanie obrazkowi wyglądu charakterystycznego dla obrazów utworzonych na płótnie pokrywanym kolejnymi warstwami farby. Można określić, w jakim stopniu został zamalowany oryginalny obrazek oraz dostosować jaskrawość obrazka.

Stosowanie efektów fazy

Efekty fazy pozwalają tworzyć wygląd podniesionej powierzchni przez stosowanie pochylonych krawędzi wzdłuż obszaru edytowalnego. Można np. użyć efektów fazy do dodawania głębi do tekstu lub tworzenia trójwymiarowych przycisków dla stron WWW.

Można zmienić kąt, kierunek i kolor światła oraz stosować teksturę wzdłuż fazowanej krawędzi. Można użyć gotowego stylu lub dostosować gotowy styl i zapisać go na liście wzorców.

Aby zastosować fazę

1 Zaznacz obszar edytowalny.

2 Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Efekty 3D** ▸ **Efekt fazowania**.

3 Kliknij kartę **Faza**, a następnie dostosuj położenie następujących suwaków:
- **Szerokość** — umożliwia określenie szerokości fazy w pikselach.
- **Wysokość** — umożliwia określenie głębokości fazy. Ustawienia wysokości i szerokości określają kąt fazy.
- **Gładkość** — umożliwia określenie zaokrąglenia fazowanej krawędzi. Wyższe wartości dają bardziej zaokrąglone krawędzie.

4 Kliknij kartę **Oświetlenie** i określ odpowiednie ustawienia.

Można również

Zmienić kolor światła	Otwórz selektor **Kolor** i kliknij kolor.
Zastosować teksturę do fazowanej krawędzi	Otwórz selektor **Tekstura** i kliknij teksturę.
Zastosować ustawienia światła i tekstury do obszarów objętych działaniem fazy	Usuń zaznaczenie pola wyboru **Zachowaj wnętrze**.

Stosowanie efektu rozmycia typu Bokeh

Efekt Rozmycie typu bokeh pozwala sterować intensywnością rozmycia części znajdujących się poza obszarem edytowalnym i dostosować przejście między obszarem, na którym ustawiono ostrość, a obszarem poddanym rozmyciu. Można też wybrać kształt przysłony: okrągły lub sześciokątny. Kształt przysłony może wpływać na deseń światła widoczny na części obrazka znajdującej się obszarem, w którym ustawiono ostrość. Efekt ten jest najbardziej zauważalny na małych punktach światła na ciemnym tle. Można go użyć, aby zasymulować sposób przedstawiania przez obiektyw aparatu świateł znajdujących się poza obszarem, w którym ustawiono ostrość.

Efekt ten można także stosować w połączeniu z narzędziem **Maska planarna**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Obszary edytowalne definiowane za pomocą narzędzia Maska odręczna” na stronie 278.

Efekt Rozmycie typu bokeh zastosowano, aby ustawić w środku obszar, w którym ustawiono ostrość, i rozmyć pozostałe części zdjęcia.

Aby zastosować efekt rozmycia typu Bokeh

1 Używając narzędzia maska, zaznacz obszar obrazka, który ma pozostać ostry.

2 Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Rozmywanie** ▸ **Rozmycie typu bokeh**.

3 W oknie dialogowym **Rozmycie typu bokeh** wykonaj zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dopełnić zaznaczony obszar	Zaznacz pole wyboru **Dopełnij maskę**.
Dostosować intensywność rozmycia części obrazka znajdującej się poza ostrym obszarem	Przesuń suwak **Wielkość rozmycia**. Przesuwanie suwaka w prawo zwiększa intensywność rozmycia, a w lewo — zmniejsza ją.
Określić kształt przysłony dla rozmytego obszaru	Włącz jedną z poniższych opcji w obszarze **Kształt przysłony**: • **Okrągła** • **Sześciokątna**
Dostosować przejście między obszarem ostrym a poddanym rozmyciu	Przesuń suwak **Krawędź wtapiania**. Przesuwanie suwaka w prawo zwiększa intensywność wtapiania , a w lewo — zmniejsza ją.
Precyzyjnie dostosować rozmiar obszaru, który ma pozostać ostry	Przesuń suwak **Zakres ogniskowania** w lewo, aby zmniejszyć obszar, który ma pozostać ostry, albo w prawo, aby rozszerzyć ten obszar do krawędzi zaznaczenia.

Zaznacz obszar nieco większy od części, która ma pozostać ostra, a następnie precyzyjnie dostosuj krawędź zaznaczenia za pomocą suwaka **Zakres ogniskowania**.

Stosowanie efektów Odbłysk soczewki

Na obrazku RGB można utworzyć pierścienie świetlne naśladujące odblaski widoczne na fotografii, jeśli aparat był skierowany w stronę jasnego źródła światła. Można na przykład utworzyć wrażenie światła słonecznego odbijającego się od powierzchni lub scenę kosmiczną z mgławicami i galaktykami. Można kontrolować wiele elementów efektu odbłysku soczewki:

- odbłysk — najbardziej jaskrawy fragment odbitego światła,
- halo — pierścień światła otaczający odbłysk,
- głębia odbicia — seria mniejszych kół oddalających się od odbłysku,
- promienie — linie światła wychodzące promieniście z odbłysku,
- światło anamorficzne — strumień światła przechodzącego przez odbłysk.

Dla wszystkich tych elementów można ustawić położenie, rozmiar, jaskrawość i kolor oraz dodać szum w celu nadania efektowi bardziej naturalnego wyglądu.

Aby zastosować odbłysk soczewki

1. Zaznacz obrazek, obszar edytowalny lub obiekt.
2. Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Aparat fotograficzny** ▸ **Odbłysk soczewki**.
3. Kliknij kartę **Odbłyski** i ustaw odpowiednie właściwości.
   Aby zmodyfikować halo lub głębię odbicia, wybierz z listy pozycję **Halo** lub **Głębia odbicia** i zmodyfikuj odpowiednio ustawienia.
4. Kliknij kartę **Promienie** i ustaw odpowiednie właściwości.

   Aby zmodyfikować światło anamorficzne, wybierz z listy **Światło anamorficzne** i określ odpowiednie ustawienia.

Stosowanie filtru Efekty świetlne

Do obrazka w trybie kolorów RGB lub skali szarości można dodać źródła światła, aby stworzyć wrażenie oświetlenia obrazka światłami reflektorów, jupiterami lub światłem słonecznym. Można określić typ i liczbę źródeł światła, a także intensywność i kolor światła. Można także tworzyć wypukłe płaskorzeźby, stosując wzorzec lub modyfikując informacje kanału koloru. Można użyć gotowego stylu światła lub tekstury albo dostosować gotowy styl i zapisać go na liście wzorców.

Aby zastosować efekt oświetlenia

1. Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Aparat fotograficzny** ▸ **Efekty świetlne**.
2. Kliknij kartę **Źródło światła**.
3. Włącz opcję **Reflektorowe** w obszarze **Typ**.
4. W oknie podglądu przeciągnij selektor **Źródło światła** , aby ustawić położenie i kierunek światła.
5. Wpisz wartość w polu **Kąt**, aby określić kąt padania światła względem obrazka.
6. Przesuń dowolny z następujących suwaków:
   - **Jaskrawość** — umożliwia ustawienie natężenia źródła światła.
   - **Rozmiar stożka** — umożliwia ustawienie szerokości snopa światła. Większe wartości dają szerszy, bardziej rozproszony snop światła.
   - **Krawędź** — umożliwia ustawienie dyfuzji światła wzdłuż krawędzi snopa.

- **Krycie** — umożliwia ustawienie gęstości światła.

7 Kliknij kartę **Atmosfera** i przesuń suwak **Jaskrawość**, aby dostosować jaskrawość całego obrazka.

Można również

Zmienić kolor światła	Kliknij selektor **Kolor** i wybierz próbnik koloru.
Dodać światło o tych samych właściwościach co ostatnio stosowane światło	Kliknij przycisk **Dodaj światło** .
Usunąć ostatnio zastosowane światło	Kliknij przycisk **Usuń światło** .
Ukryć/wyświetlić selektor źródła światła	Kliknij przycisk **Ukryj/pokaż źródło światła** .
Dodać trójwymiarową teksturę za pomocą wzorca	Kliknij kartę **Wzorce**, wybierz wzorzec, który dodaje teksturę do obrazka, a następnie kliknij kartę **Tekstura obrazka**, aby określić odpowiednie właściwości.
Dodać trójwymiarową teksturę za pomocą kanałów koloru	Kliknij kartę **Tekstura obrazka**, wybierz kanał koloru z listy **Kanały** i zmodyfikuj odpowiednie ustawienia.

Dodawanie ramek fotograficznych

Istnieje możliwość oprawiania zdjęć i innych obrazków w ramki poprzez dodanie wzorców ramek fotograficznych. Zasoby programu Corel obejmują kolekcję ramek fotograficznych online, które można przeglądać i przeszukiwać. Po odnalezieniu odpowiedniej ramki fotograficznej użytkownik może ją pobrać i zastosować do obrazka. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Dostęp do zawartości” na stronie 116.

Na obrazku można nałożyć na siebie dwie ramki lub większą ich liczbę. Ponadto można dostosowywać wzorce ramek, zmieniając ich kolor, krycie, krawędzie i wyrównanie. Dostosowane ramki fotograficzne można zapisać jako wzorce do użycia w przyszłości. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby utworzyć niestandardowy wzorzec stylu” na stronie 345.

Aby dodać ramkę fotograficzną

1 Kliknij kolejno pozycje **Efekty** ▸ **Twórcze** ▸ **Ramki**.

2 W oknie dialogowym **Ramki** otwórz selektor ramek i wybierz ramkę.
Nazwa pliku ramki fotograficznej i jego lokalizacja zostaną podane w polu **Wyświetl i wybierz ramkę** obok selektora ramek.

Można również

Przejść do ramek fotograficznych online	W oknie dialogowym **Ramka** otwórz selektor ramek i kliknij przycisk **Więcej**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Zasoby programu Corel — ramki fotograficzne**, zawierające miniatury dostępnych ramek fotograficznych.

Można również

Pobrać ramkę fotograficzną online	Kliknij miniaturę, a następnie kliknij przycisk **Pobierz**. Dostęp do pobranych ramek fotograficznych można uzyskać z selektora ramki. Aby zastosować ramkę fotograficzną, kliknij przycisk **OK** w oknie dialogowym **Ramka**.
Wyszukać ramkę fotograficzną online	Wprowadź wyszukiwany termin w polu **Wyszukaj** i naciśnij klawisz **Enter**.
Wyświetlić miniatury dostępnych ramek fotograficznych	Kliknij przycisk **Strona główna** .
Dostosować ramkę fotograficzną	W oknie dialogowym **Ramki** kliknij kartę **Modyfikuj** i wybierz odpowiednie ustawienia.
Nałożyć na siebie ramki	Kliknij pusty wiersz w polu **Wyświetl i wybierz ramkę**, a następnie wybierz ramkę z selektora ramek.
Wyświetlić lub ukryć ramkę	Kliknij ikonę Oko.
Usunąć ramkę z pola **Wyświetl i wybierz ramkę**	Kliknij ramkę, a następnie przycisk **Usuń**.

Ramki fotograficzne oznaczone znakiem wodnym nie mogą zostać pobrane. Zawartość jest wyświetlana ze znakiem wodnym, jeśli użytkownik nie jest zalogowany lub nie posiada wymaganego członkostwa. Aby się zalogować, kliknij przycisk **Zaloguj** w prawym górnym rogu okna dialogowego.

Galeria efektów specjalnych

Efekty trójwymiarowe

Oryginał

Obrót w przestrzeni

Efekt fazowania

Cylinder

Płaskorzeźba

Szkło

Zawijanie strony

Perspektywa

Wypukłość/ wklęsłość

Kula

Płytka

Zygzak

Pociągnięcia ozdobne

Oryginał

Węgiel

Kredka Conte

Kredka

Kubizm

Tepowanie

Impresjonizm

Szpachelka

Pastele

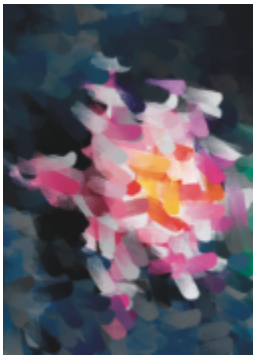
Pióro i tusz

Puentylizm

Wydrapywanka

Szkicownik

Akwarela

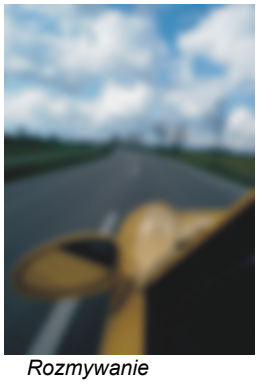


Mazak wodny

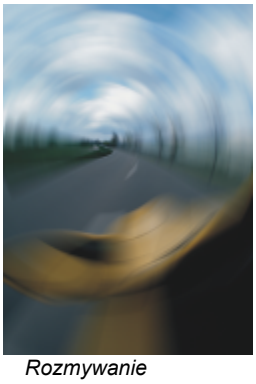
Papier marszczony

Rozmywanie

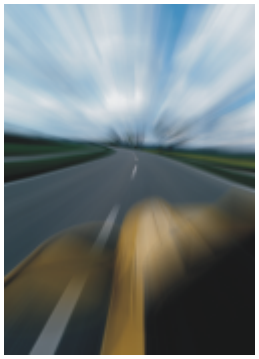
Oryginał



Rozmywanie gaussowskie



Rozmywanie promieniste



Powiększenie

Oryginał

Filtr dolnoprzepustowy

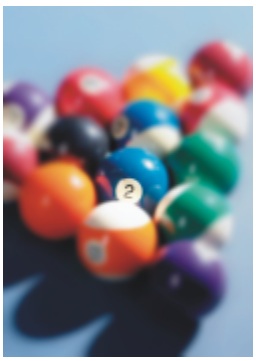
Poruszenie

Inteligentne rozmycie

Aparat fotograficzny

Oryginał

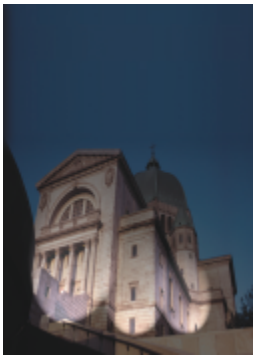
Dyfuzja



Filtr miejscowy

Oryginał

Odbłysk soczewki



Efekty świetlne

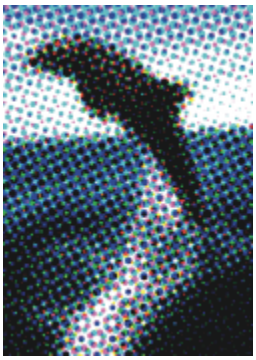
Oryginał

Filtr fotograficzny

Transformacje kolorów

Oryginał

Składowe kolorów

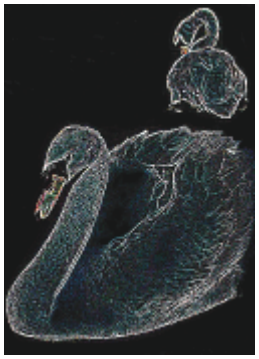


Rysunek rastrowy

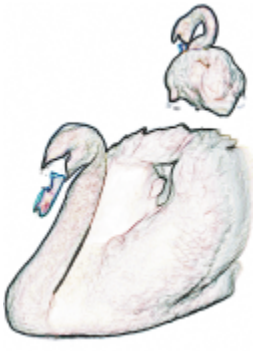
Psychodeliczna *Solaryzacja*

Obrys

Oryginał



Wykrywanie krawędzi

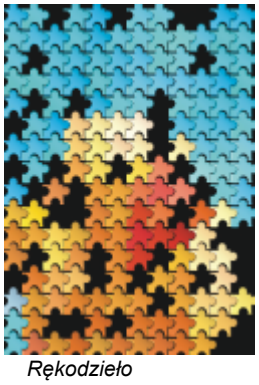


Wyszukaj krawędzie

Trasuj obrysy

Twórcze

Oryginał

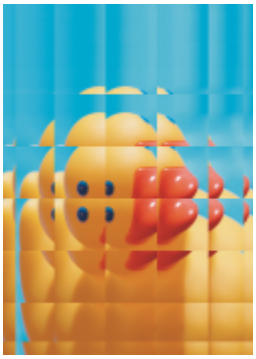


Rękodzieło

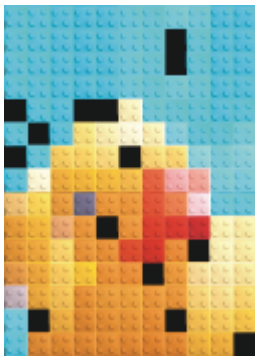
Krystalizacja

Tkanina

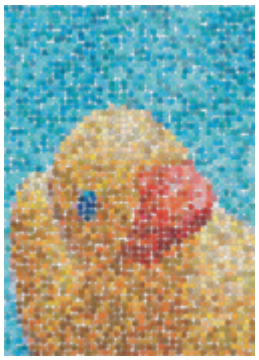
Ramka



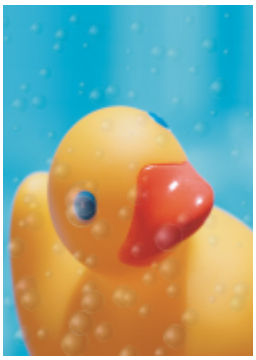
Szklany blok



Dziecięce zabawy

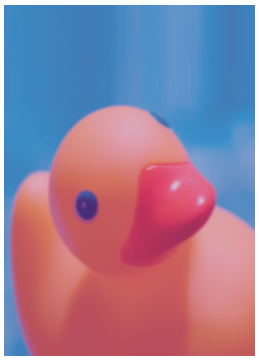


Mozaika



Cząsteczki

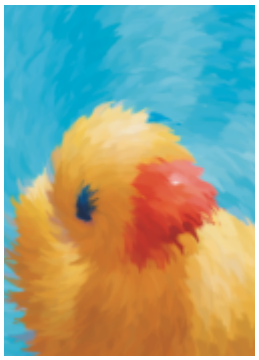
Rozpraszanie



Przydymione szkło

Witraż

Winieta



Wir

Pogoda

Zniekształcanie

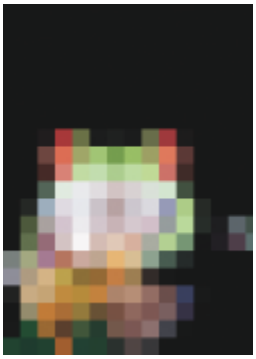
Oryginał

Bloki

Przenikanie

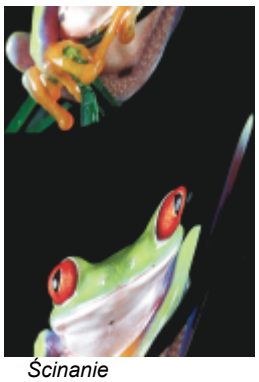
Deformacja siatki

Przesunięcie

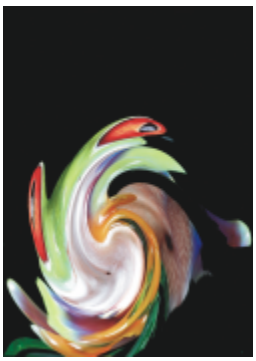


Ziarnistość

Marszczenie



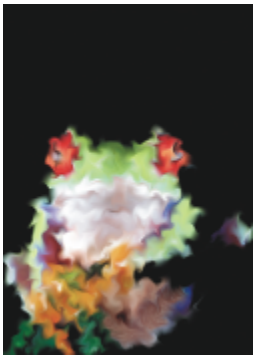
Ścinanie



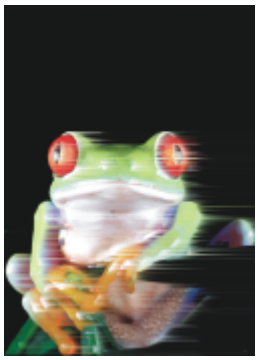
Zawirowanie

Kafelkowanie

Świeża farba



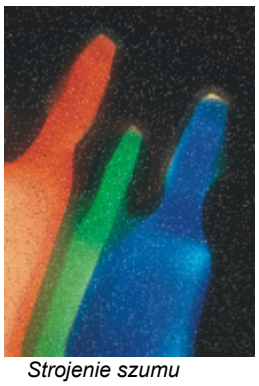
Wir wodny



Wiatr

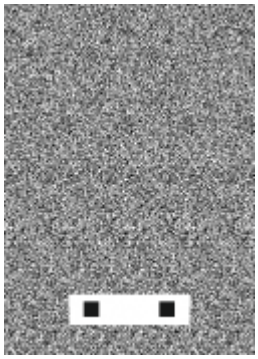
Szum

Oryginał



Strojenie szumu

Dodaj szum



Stereogram

Maksimum

Mediana

Minimum

Tekstura

Oryginał

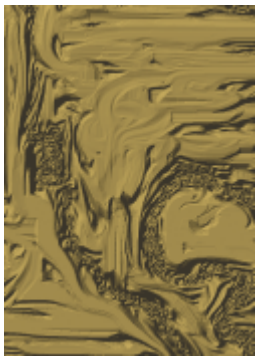
Mur z cegieł

Banieczki

Płótno

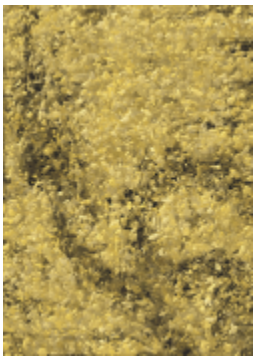
Bruk

Skóra słonia

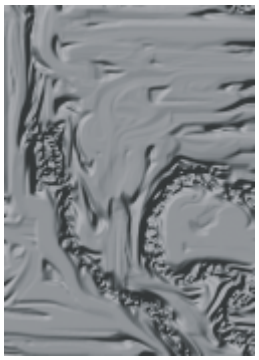


Wytrawianie

Plastik



Tynk



Relief wypukły

Moskitiera

Kamień

Podmalówka

Zarządzenie modułami dodatkowymi

Moduły dodatkowe zapewniają dodatkowe funkcje i efekty przydatne podczas edytowania obrazka w programie Corel PHOTO-PAINT. Filtry modułów dodatkowych efektów specjalnych przetwarzają informacje o obrazku i zmieniają obrazek zgodnie z gotowymi parametrami.

Podczas uruchamiania program Corel PHOTO-PAINT automatycznie wykrywa i ładuje moduły dodatkowe znajdujące się w folderze modułów dodatkowych. Można dodawać kolejne moduły dodatkowe do tego folderu, można też dodawać moduły dodatkowe zainstalowane w innych miejscach. Moduły dodatkowe niezależnych producentów muszą być instalowane w folderze, do którego użytkownik ma prawa do odczytu i zapisu. Nieużywane moduły dodatkowe można wyłączyć.

Aby zainstalować moduł dodatkowy z innego położenia

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Moduły dodatkowe**.
3. Kliknij **Dodaj**.
4. Wybierz folder, w którym są przechowywane moduły dodatkowe.
5. Ponownie uruchom aplikację.
   Moduł dodatkowy pojawi się w menu **Efekty**.

Aby wyłączyć moduł dodatkowy

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Moduły dodatkowe**.
3. Usuń zaznaczenie pola wyboru obok modułu dodatkowego, który chcesz wyłączyć.

Jeżeli moduły dodatkowe są zainstalowane w folderze CorelDRAW Graphics Suite 2017\Plug-ins, przed wyłączeniem każdego z modułów dodatkowych należy osobno dodać moduły do listy na stronie Moduły dodatkowe i usunąć zaznaczenie pierwszego pola wyboru na liście (folder CorelDRAW Graphics Suite 2017\Plug-ins). Informacje na temat dodawania modułów dodatkowych do listy można znaleźć w sekcji „Aby zainstalować moduł dodatkowy z innego położenia” na stronie 370.

Aby wyłączyć moduł dodatkowy i usunąć go z listy modułów dodatkowych, można również kliknąć moduł, aby go wyróżnić, a następnie kliknąć przycisk **Usuń**.

Obiekty

Praca z obiektami **373**

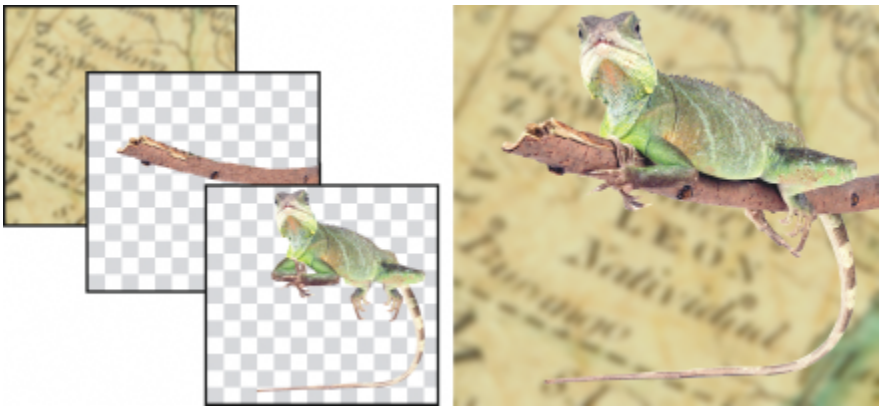
Modyfikowanie obiektów **391**

Dołączanie i osadzanie obiektów **405**

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Praca z obiektami

Aby zwiększyć możliwości edycji obrazka, można użyć obiektów, które są unoszącymi się ponad tłem, niezależnymi elementami obrazka. Obiekty są przezroczystymi warstwami ułożonymi w stosie jedna na drugiej. Tło tworzy dolną warstwę, natomiast nowo tworzone obiekty dodawane są na górę stosu. Na przykład otwierane zdjęcie staje się tłem. Na to zdjęcie można następnie nanosić kształty, pociągnięcia pędzla, rozpylane obrazki i inne obiekty.



Obiekty są podobne do warstw ułożonych na stosie, jedna na drugiej. Ten obrazek składa się z tła i dwóch obiektów fotograficznych.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Tworzenie obiektów” (stronie 374)
- „Zmienianie właściwości obiektu” (stronie 375)
- „Zaznaczanie obiektów” (stronie 376)
- „Przenoszenie, kopiowanie i usuwanie obiektów” (stronie 378)
- „Wyświetlanie i rozmieszczanie obiektów” (stronie 380)
- „Wyrównywanie i rozkładanie obiektów” (stronie 382)
- „Korzystanie z prowadnic wyrównania” (stronie 383)
- „Blokowanie obiektów” (stronie 386)
- „Grupowanie i łączenie obiektów” (stronie 387)
- „Wybieranie trybu scalania dla zgrupowanych obiektów” (stronie 389)
- „Praca z grupami obcinania” (stronie 389)

Tworzenie obiektów

W programie Corel PHOTO-PAINT podstawę do tworzenia obiektów mogą stanowić

- pociągnięcia pędzla
- kształty
- tło
- obszary edytowalne

Obiekty można tworzyć od podstaw, stosując pociągnięcia pędzla lub tworząc kształty. Do już istniejących obiektów można również dodawać pociągnięcia pędzla i kształty. Więcej informacji na temat stosowania pociągnięć pędzla i tworzenia kształtów można znaleźć w sekcji „Rysowanie i malowanie” na stronie 319.

Obiekt można także utworzyć na podstawie całego tła obrazka. Tła nie można edytować ani przenosić w kolejności ułożenia, o ile nie zostanie ono przekształcone w obiekt.

Innym sposobem utworzenia obiektu może być zdefiniowanie obszaru edytowalnego na tle obrazka lub na innym obiekcie. Obiekt tworzony z obszaru edytowalnego może obejmować tylko te elementy, które są widoczne w tym obszarze. Obiekty, które są zakryte przez inne obiekty i nie są widoczne, nie będą objęte przez obszar edytowalny. Więcej informacji na temat definiowania obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Praca z maskami” na stronie 275.

Obiekt można utworzyć na podstawie fragmentu tła obrazka. W tym przykładzie zdefiniowany został obszar edytowalny, po czym zaznaczenie zostało skopiowane i przeniesione.

Wszystkie obiekty na obrazku mają tę samą rozdzielczość i ten sam tryb kolorów. W miarę dodawania obiektów do pliku zwiększa się jego rozmiar oraz rosną wymagania dotyczące pamięci. W celu zmniejszenia rozmiaru pliku można spłaszczyć obrazek, łącząc obiekty. Więcej informacji na temat łączenia obiektów można znaleźć w sekcji „Grupowanie i łączenie obiektów” na stronie 387.

Aby zachować obiekty przy zapisywaniu obrazka, należy obrazek zapisać w rodzimym formacie programu Corel PHOTO-PAINT (CPT). Więcej informacji na temat zapisywania obrazków można znaleźć w sekcji „Zapisywanie i zamykanie” na stronie 105.

Aby utworzyć obiekt za pomocą narzędzia typu pędzel

1. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Utwórz** ▸ **Nowy obiekt**.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .
3. Ustaw atrybuty na pasku właściwości.
4. Przeciągnij narzędziem w oknie obrazka, aby utworzyć kształt.

Gdy obok polecenia **Pokaż markizę obiektu** dostępnego w menu **Obiekt** znajduje się znacznik wyboru, wtedy kontur nowego obiektu zaznaczony jest kreskowaną linią nazywaną markizą.

Domyślnie wszystkie pociągnięcia pędzla i rozpylone obrazki są dodawane do aktywnego obiektu.

Aby utworzyć obiekt, można także kliknąć przycisk **Nowy obiekt** w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**. Jeśli okno dokowane **Menedżer obiektów** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer obiektów**.

Aby utworzyć obiekt za pomocą narzędzia kształtu

1. W przyborniku kliknij narzędzie kształtu.
2. Ustaw atrybuty na pasku właściwości.
3. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka, aby utworzyć kształt.

Gdy obok polecenia **Pokaż markizę obiektu** dostępnego w menu **Obiekt** znajduje się znacznik wyboru, wtedy kontur nowego obiektu zaznaczony jest kreskowaną linią nazywaną markizą.

Aby dodać kształt do aktywnego obiektu, ale nie tworzyć przy tym nowego obiektu, wyłącz przycisk **Nowy obiekt** na pasku właściwości.

Aby utworzyć obiekt na podstawie całego tła obrazka

- Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Utwórz** ▸ **Z tła**.

Aby utworzyć obiekt na podstawie obszaru edytowalnego

1. W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** kliknij miniaturę tła lub obiektu.

   Jeśli okno dokowane **Menedżer obiektów** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer obiektów**.
2. Zdefiniuj obszar edytowalny.
3. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Utwórz** ▸ **Kopiuj z maski**.

Aby usunąć obszar edytowalny z obrazka podczas tworzenia obiektu, kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Utwórz** ▸ **Wytnij z maski**.

Aby utworzyć obiekt na podstawie wszystkich elementów widocznych w obszarze edytowalnym

1. Zdefiniuj obszar edytowalny.
2. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Kopiuj widoczny**.
3. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej** ▸ **Wklej jako nowy obiekt**.

Zmienianie właściwości obiektu

Można zmienić nazwę obiektu oraz jego właściwości. Podczas tworzenia obiektu jest mu nadawana nazwa domyślna, np. Obiekt 2. Jeśli nie określono innych ustawień, do obiektu stosowane są ustawienia domyślne. W niektórych programach właściwości obiektu są określane mianem opcji warstw.

Można ponadto zmienić krycie obiektu, wybrać tryb scalania i zmodyfikować sposób przejścia obiektu w obiekty, które znajdują się pod nim, lub w tło obrazka. Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Opis trybów scalania” na stronie 338.

Aby zmienić właściwości obiektu

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** .
2. Zaznacz obiekt w oknie obrazka.
3. Kliknij obiekt prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie **Właściwości obiektu**.
4. Kliknij kartę **Ogólne**.
5. Wpisz nową nazwę w polu **Nazwa**.

Można również

Zmienić krycie obiektu	Przesuń suwak **Krycie**.
Wybrać tryb scalania	Wybierz tryb z listy **Tryb scalania**.
Zmienić rodzaj przejścia obiektu w obiekty, które znajdują się pod nim, lub w tło	Zmodyfikuj ustawienia w obszarze **Metamorfoza**.

Długość nazwy obiektu nie może przekroczyć 39 znaków.

Nazwę obiektu można również zmienić, klikając ją dwukrotnie w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**.

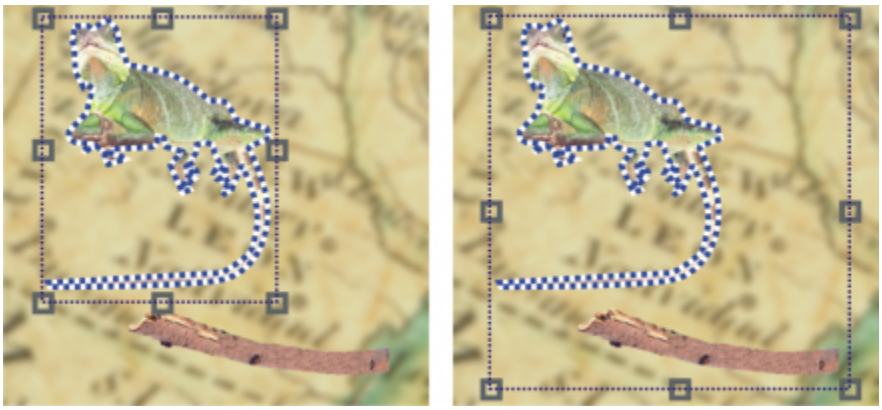
Tryb scalania grupy obiektów można wybrać na liście **Tryb scalania** w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**.

Zaznaczanie obiektów

Aby można było zmieniać obiekty, należy je uprzednio zaznaczyć. Możliwe jest zaznaczenie jednego obiektu, zakrytych obiektów, kilku obiektów, wszystkich obiektów lub kilku grup obiektów. Zaznaczony obiekt zostaje otoczony polem wyróżnienia z ośmioma uchwytami transformacji. W przypadku zaznaczenia wielu obiektów, pole wyróżnienia rozszerza się i obejmuje wszystkie obiekty.

Po zaznaczeniu wielu obiektów tylko jeden z nich jest w danym momencie aktywny. Aktywny obiekt wyróżniany jest konturem w postaci linii przerywanej, nazywanym markizą. Można go edytować, stosując wypełnienia i efekty specjalne.

Po zakończeniu wprowadzania zmian do zaznaczonych obiektów można usunąć zaznaczenie.



Na obrazku z lewej jest zaznaczony jeden obiekt. Z prawej strony znajduje się pole wyróżniania, które wskazuje, że oba obiekty są zaznaczone. Jaszczurka jest otoczona markizą, która oznacza, że jest to obiekt aktywny.

Aby zaznaczyć obiekty

Aby zaznaczyć	Wykonaj następujące czynności
Obiektu	W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** , a następnie kliknij obiekt.
Wszystkie obiekty na obrazku	Kliknij kolejno pozycje **Obiekty** ▸ **Zaznacz wszystkie obiekty**.
Obiekt zakryty przez inny obiekt	W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** . Przytrzymaj wciśnięty klawisz **Alt** i klikaj, aż zostanie wyświetlone pole wyróżnienia zakrytego obiektu. Ten klawisz skrótu umożliwia przechodzenie pomiędzy obiektami ułożonymi warstwami.
Wielu obiektów	W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** . Kliknij jeden obiekt, przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift** i kliknij kolejno pozostałe obiekty.
Wiele grup obiektów	W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** . Kliknij obiekt w jednej grupie, przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift** i kliknij obiekt z innej grupy, którą chcesz zaznaczyć.

Gdy obok polecenia **Pokaż markizę obiektu** dostępnego w menu **Obiekt** znajduje się znacznik wyboru, wtedy kontur aktywnego obiektu zaznaczony jest kreskowaną linią nazywaną markizą.

Jeśli przed kliknięciem pozycji **Obiekty** ▸ **Zaznacz wszystkie obiekty** zaznaczone jest tło, zostanie ono dodane do zaznaczenia, które obejmie wtedy wszystkie obiekty i tło. Jeśli przed kliknięciem pozycji **Obiekty** ▸ **Zaznacz wszystkie obiekty** zaznaczony jest obiekt, tło nie zostanie dodane do zaznaczenia.

Obiekt można zaznaczyć, klikając jego miniaturę w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**. Jeśli okno dokowane **Menedżer obiektów** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer obiektów**.

Obiekty można też zaznaczać w oknie dokowanym **Menedżer obiektów** w obszarze umożliwiającym zmienianie kolejności ułożenia, używając następujących klawiszy skrótów: **Shift + N**, aby zaznaczyć obiekt nad bieżącym obiektem; **Shift + P**, aby zaznaczyć obiekt pod bieżącym obiektem; **Shift + T**, aby zaznaczyć obiekt znajdujący się na samej górze; i **Shift + B**, aby zaznaczyć obiekt znajdujący się na samym dole.

Aby usunąć zaznaczenie obiektów

Aby usunąć zaznaczenie	Wykonaj następujące czynności
Obiektu	W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** . Kliknij w dowolnym miejscu poza polem wyróżnienia obiektu.
Wielu obiektów	Kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** , przytrzymaj klawisz **Shift** i kliknij kolejno każdy obiekt w oknie obrazka, którego zaznaczenie chcesz usunąć.
Wszystkich obiektów	Kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** , a następnie kliknij tło.

Po usunięciu zaznaczenia aktywnego obiektu pozostaje on aktywny.

Jeżeli tło jest częścią zaznaczenia, kliknięcie tła w oknie obrazka nie powoduje usunięcia zaznaczenia wszystkich obiektów.

Przenoszenie, kopiowanie i usuwanie obiektów

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia przenoszenie obiektów lub ich części w nowe położenie w tym samym oknie obrazka lub do innego okna obrazka. Można również kopiować obiekt lub część obiektu i wklejać go do obrazka. Aby skopiować i wkleić obiekt pomiędzy oknami obrazka, można przeciągnąć go z jednego okna do drugiego.

Aby można było przenieść lub skopiować fragment obrazka, należy najpierw zdefiniować obszar edytowalny tego fragmentu. Można również przenosić lub kopiować obiekty do obszaru edytowalnego. Więcej informacji na temat definiowania obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Definiowanie obszarów edytowalnych” na stronie 277.

Gdy obiekt nie jest już potrzebny, można go usunąć.

Zaznaczony obiekt fotograficzny został przeniesiony z górnego lewego rogu do prawego dolnego rogu.

Aby przenieść obiekt

Aby przenieść	Wykonaj następujące czynności
Obiekt w oknie obrazka lub do innego okna obrazka	Zaznacz obiekt i przeciągnij go w nowe miejsce.
Obiekt przez podsuwanie go o ustalone odległości	Zaznacz obiekt i naciskaj klawisz **Strzałki**.
Obiekt w dokładne miejsce względem okna obrazka	Zaznacz obiekt. Kliknij przycisk **Położenie i rozmiar** na pasku właściwości, wpisz odpowiednie wartości w polach **Położenie** i kliknij przycisk **Zastosuj**.

Więcej informacji na temat ustawiania wartości podsuwania można znaleźć w sekcji „Ustawianie opcji” na stronie 73.

Aby przenieść część obiektu

1. Zaznacz obiekt.
2. Zdefiniuj obszar edytowalny na obiekcie.
3. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wytnij**.
4. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej** ▸ **Wklej jako nowy obiekt**.

Aby skopiować obiekt

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Kopiuj**.
3. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej** ▸ **Wklej jako nowy obiekt**.

Jeżeli obiekt wklejany jest w tym samym oknie, kopia jest umieszczana nad obiektem pierwotnym.

Obiekt można także skopiować i wkleić, używając skrótów klawiaturowych **Ctrl** + **C** w celu skopiowania i **Ctrl** + **V** w celu wklejenia.

Aby skopiować zaznaczony obiekt w tym samym oknie obrazka, kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Duplikuj**.

Aby skopiować lub przenieść obiekt do obszaru edytowalnego

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij menu **Edycja**, a następnie jedno z poniższych poleceń:
   - **Kopiuj**
   - **Wytnij**
3. Zdefiniuj obszar edytowalny.
4. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej** ▸ **Do zaznaczenia**.

Aby usunąć obiekt

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Usuń**.

Aby usunąć zaznaczony obiekt, można także kliknąć przycisk **Usuń** w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**. Jeśli okno dokowane **Menedżer obiektów** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer obiektów**.

Wyświetlanie i rozmieszczanie obiektów

Można ukryć obiekt tak, aby nie był widoczny, i zmieniać kolejność ułożenia obiektów.

Wyświetlanie i ukrywanie obiektów

Domyślnie wszystkie obiekty są wyświetlane w oknie obrazka. Wybrany obiekt można jednak ukryć, aby uczynić go tymczasowo niewidocznym.

Zmienianie kolejności obiektów

Gdy w oknie obrazka tworzy się wiele obiektów, są one układane jeden na drugim w kolejności zgodnej z kolejnością ich tworzenia. Obiekt utworzony jako ostatni znajduje się na szczycie stosu, a tło obrazka leży na samym spodzie. Obiekt w oknie obrazka można przesunąć w taki sposób, aby na przykład przykryć nim obiekt leżący niżej w kolejności ułożenia; jednak obiekt zawsze wyświetlany jest za obiektami, które są wyżej w kolejności pionowej. Zmienianie kolejności pionowej obiektów pozwala wyświetlić przesłonięte obiekty lub umieścić obiekty znajdujące się na początku kolejności ułożenia za innymi obiektami.

Zmiana kolejności ułożenia powoduje umieszczenie roweru za pudłami.

Aby ukryć lub wyświetlić obiekt

- W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** kliknij ikonę **Ukryj/pokaż** obok miniatury obiektu.

  Jeśli okno dokowane **Menedżer obiektów** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer obiektów**.

Gdy obiekt jest ukryty, ikona **Ukryj/pokaż** nie jest wyświetlana.

Po ukryciu tła wyświetlana jest siatka przezroczystości przypominająca szachownicę. Aby dostosować siatkę przezroczystości, kliknij kolejno **Narzędzia** ▸ **Opcje**. Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Wyświetlanie**. W oknie dialogowym **Wyświetlanie** zmodyfikuj dowolne atrybuty w obszarze **Siatka przezroczystości**.

Aby zmienić kolejność obiektów

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Rozmieść** ▸ **Kolejność** i kliknij jedną z następujących opcji:
   - **Przesuń na wierzch** — umieszcza zaznaczony obiekt przed wszystkimi obiektami w kolejności ułożenia na obrazku.
   - **Przesuń pod spód** — umieszcza zaznaczony obiekt za wszystkimi obiektami w kolejności ułożenia na obrazku.
   - **Przesuń wyżej** — umieszcza zaznaczony obiekt przed obiektem, za którym się on w danej chwili znajduje.
   - **Przesuń niżej** — umieszcza zaznaczony obiekt za obiektem, przed którym się on w danej chwili znajduje.
   - **Odwróć kolejność** — odwraca kolejność ułożenia zaznaczonych obiektów. Polecenie to jest dostępne tylko wtedy, gdy zaznaczono wiele obiektów.

Tło obrazka zawsze leży najniżej w kolejności ułożenia obiektów. Żaden obiekt nie może być umieszczony poniżej tła.

Gdy obiekty są zgrupowane, leżą na tym samym poziomie w kolejności ułożenia obiektów. Z tego powodu nie można umieścić obiektu pomiędzy poszczególnymi obiektami grupy.

Kolejność ułożenia obiektów można również zmienić, przeciągając miniaturę obiektu do nowego położenia w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**. Jeśli okno dokowane **Menedżer obiektów** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer obiektów**.

Kolejność obiektów można zmienić za pomocą klawiszy skrótów. Przesunięcie obiektu na wierzch stosu — **Shift** + **Page up**; przesunięcie obiektu na spód stosu, ale powyżej tła — **Shift** + **Page down**; przesunięcie obiektu o jedną pozycję w górę w kolejności ułożenia — **Ctrl** + **Page up**; przesunięcie obiektu o jedną pozycję w dół — **Ctrl** + **Page down**.

Wyrównywanie i rozkładanie obiektów

Obiekty można wyrównać względem elementów obrazka lub rozłożyć je na obrazku.

Wyrównywanie obiektów

Obiekty można wyrównywać względem siebie, względem środka obrazka, względem krawędzi obrazka lub względem siatki i prowadnic. Więcej informacji na temat wyrównywania obiektów względem siatki i prowadnic można znaleźć w sekcji „Korzystanie z prowadnic, siatki i linijek” na stronie 91.

Obiekty można też wyrównywać interakcyjnie, używając prowadnic wyrównania. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Korzystanie z prowadnic wyrównania” na stronie 383.

Rozkładanie obiektów

Obiekty na obrazku można rozkładać, rozmieszczając je w równych odstępach od siebie. Rozkładanie może odbywać się w poziomie, w pionie oraz w poziomie i w pionie jednocześnie. Operacja rozkładania jest oparta na odległości między środkami zaznaczonych obiektów, lub na odległości między sąsiednimi krawędziami obiektów.

Aby wyrównać obiekty

1. Zaznacz obiekty.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Rozmieść** ▸ **Wyrównanie i rozkład**.
3. W obszarze **Wyrównanie** okna dokowanego kliknij jeden z poniższych przycisków, aby użyć krawędzi lub środka do wyrównania.
   - **Wyrównaj do lewej** — aby wyrównać lewe krawędzie obiektów
   - **Wyrównaj środek w poziomie** — aby wyrównać środki obiektów wzdłuż osi pionowej
   - **Wyrównaj do prawej** — aby wyrównać prawe krawędzie obiektów
   - **Wyrównaj do góry** — aby wyrównać górne krawędzie obiektów
   - **Wyrównaj środek w pionie** — aby wyrównać środki obiektów wzdłuż osi poziomej
   - **Wyrównaj do dołu** — aby wyrównać dolne krawędzie obiektów
4. W obszarze **Wyrównaj obiekty względem** wykonaj dowolne z poniższych działań:

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyrównać obiekt względem konkretnego obiektu	Kliknij przycisk **Obiekty aktywne**. Jeśli obiekty są zaznaczane pojedynczo, punktem odniesienia dla wyrównania pozostałych obiektów będzie obiekt zaznaczony jako ostatni. Jeśli obiekty zostaną zaznaczone markizą, jako

Aby	Wykonaj następujące czynności
	punkt odniesienia użyty zostanie obiekt ustawiony w lewym górnym narożniku.
Wyrównać obiekt z krawędzią dokumentu	Kliknij przycisk **Krawędź dokumentu** .
Wyrównać obiekt ze środkiem dokumentu	Kliknij przycisk **Środek dokumentu** .
Wyrównać obiekt do najbliższej linii siatki	Kliknij przycisk **Siatka** .

Rozkładanie obiektów

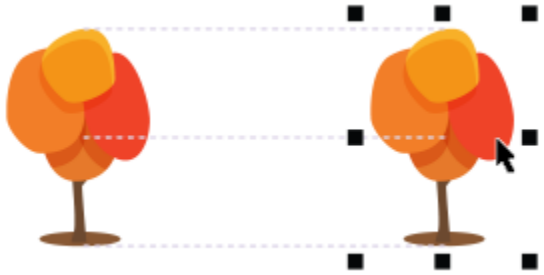
1. Zaznacz obiekty.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Rozmieść** ▸ **Wyrównanie i rozkład**.
3. Aby rozmieścić obiekty poziomo, kliknij jeden z poniższych przycisków:
   - **Rozłóż do lewej** — rozmieszcza lewe krawędzie obiektów w równych odstępach.
   - **Rozłóż środki w poziomie** — rozmieszcza środkowe punkty obiektów w równych odstępach wzdłuż osi poziomej.
   - **Rozłóż do prawej** — rozmieszcza prawe krawędzie obiektów w równych odstępach.
   - **Rozłóż przestrzeń w poziomie** — umieszcza równe odstępy pomiędzy obiektami wzdłuż osi poziomej.
4. Aby rozmieścić obiekty pionowo, kliknij jeden z poniższych przycisków:
   - **Rozłóż do góry** — rozmieszcza górne krawędzie obiektów w równych odstępach.
   - **Rozłóż środki w pionie** — rozmieszcza środkowe punkty obiektów w równych odstępach wzdłuż osi pionowej.
   - **Rozłóż od dołu** — rozmieszcza dolne krawędzie obiektów w równych odstępach.
   - **Rozłóż przestrzeń w pionie** — umieszcza równe odstępy pomiędzy obiektami wzdłuż osi pionowej.
5. Aby wybrać obszar, w którym obiekty są rozmieszczane, kliknij jeden z poniższych przycisków w obszarze **Rozłóż obiekty względem**:
   - **Obszar zaznaczenia** — rozmieszcza obiekty na obszarze otaczającego je prostokąta ograniczającego.
   - **Obszar dokumentu** — rozmieszcza obiekty na całym dokumencie.
   - **Według odstępów między obiektami** — rozmieszcza obiekty poziomo i pionowo według odległości określonej w polach **Odstępy**.

Co najmniej dwa obiekty muszą być zaznaczone, aby możliwe było ich rozłożenie.

Korzystanie z prowadnic wyrównania

Obiekty można wyrównywać interakcyjnie, używając prowadnic wyrównania. Prowadnice wyrównania to tymczasowe prowadnice ułatwiające wyrównywanie obiektów podczas ich tworzenia, zmiany rozmiaru lub przenoszenia do innych, sąsiadujących obiektów.

Prowadnice wyrównania pomagają wyrównać krawędź obiektu ze krawędzią innego obiektu (od krawędzi do krawędzi). Ponadto można wyrównać krawędź obiektu ze środkiem innego obiektu (od krawędzi do środka).



Prowadnice wyrównania są wyświetlane podczas przemieszczania obiektu.

Aby wyrównać obiekt w ustalonej odległości od innego obiektu, można ustawić marginesy prowadnic wyrównania. Po określeniu marginesów można wybrać sposób wyświetlania prowadnic krawędzi: mogą się one przemieszczać za marginesami lub za marginesami i krawędziami obiektu. Można też użyć prowadnic wyrównania marginesów, które umożliwiają wsuwanie obiektu i wysuwanie go względem innego obiektu.

Prowadnice wyrównania są domyślnie wyłączone. Prowadnice wyrównania można łatwo włączać, wyłączać i modyfikować ich domyślne ustawienia. Można wybrać, czy prowadnice wyrównania mają być wyświetlane dla poszczególnych obiektów w grupie czy dla prostokąta ograniczającego grupę jako całość.

Aby włączyć lub wyłączyć prowadnice wyrównania

- Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Prowadnice wyrównania**.

Znacznik wyboru obok polecenia **Prowadnice wyrównania** oznacza, że prowadnice wyrównania są włączone.

Prowadnice wyrównania można również włączyć, naciskając klawisze **Shift + Alt + A**.

Aby zmodyfikować ustawienia prowadnicy wyrównania

1. Kliknij pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Prowadnice wyrównania**.
2. Wykonaj dowolne z poniższych zadań.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Włączyć lub wyłączyć prowadnice wyrównania	Zaznacz pole wyboru **Włącz prowadnice wyrównania** lub usuń jego zaznaczenie.
Zmienić kolor prowadnic wyrównania	Otwórz selektor **Kolor linii**, a następnie wybierz kolor.
Zmienić styl linii prowadnic wyrównania	Otwórz selektor **Styl linii**, a następnie wybierz styl linii.
Ustawić prowadnice tak, aby wyrównać krawędź obiektu z krawędzią innego obiektu	Kliknij przycisk **Krawędzie obiektu**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Ustawić prowadnice tak, aby wyrównać krawędź obiektu ze środkiem innego obiektu	Kliknij przycisk **Środek obiektu** .
Ustawić prowadnice tak, aby wyrównać względem poszczególnych obiektów w grupie	Kliknij przycisk **Poszczególne obiekty w grupie** .

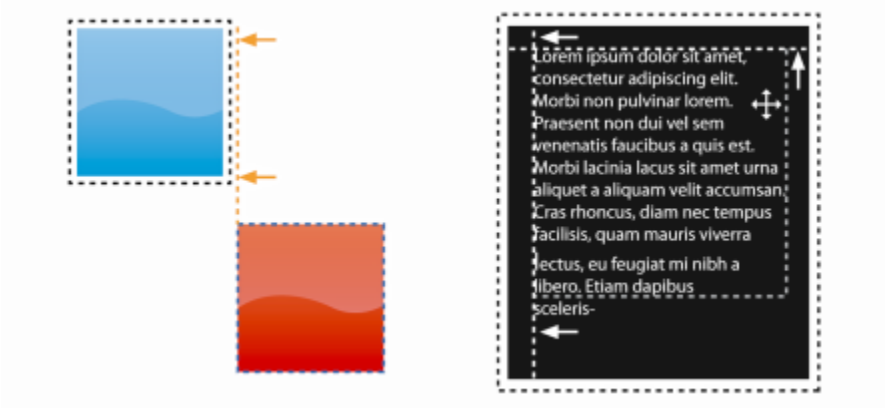
Aby dodać prowadnice wyrównania marginesu

1 Kliknij pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Prowadnice wyrównania**.

2 Wykonaj dowolne z poniższych zadań.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać prowadnice wyrównania marginesu	Zaznacz pole wyboru **Marginesy**.
Zmienić kolor linii marginesów	Otwórz selektor **Kolor linii marginesu**, a następnie wybierz kolor.
Zmienić styl linii marginesów	Otwórz selektor **Styl linii marginesu**, a następnie wybierz styl linii.
Ustawić marginesy poziome	W oknie **Margines poziomy** wprowadź wartość, kliknij przycisk **Margines poziomy** , a następnie wybierz jedną z poniższych opcji: • **Wysuń poziomo** — tworzy margines w określonej odległości wokół obiektu. • **Wsuń poziomo** — tworzy margines w określonej w głąb obiektu. • **Wysuń i wsuń poziomo** — tworzy margines w określonej odległości wokół oraz w głąb obiektu.
Ustawić marginesy pionowe	W oknie **Margines pionowy** wprowadź wartość, kliknij przycisk **Margines pionowy**, a następnie wybierz jedną z poniższych opcji: • **Wysuń pionowo** — tworzy margines w określonej odległości wokół obiektu. • **Wsuń pionowo** — tworzy margines w określonej w głąb obiektu. • **Wysuń i wsuń pionowo** — tworzy margines w określonej odległości wokół oraz w głąb obiektu.
Zablokować współczynnik proporcji między marginesem poziomym a pionowym	Kliknij przycisk **Zablokuj współczynnik proporcji**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyświetlić jedynie prowadnice wyrównania marginesu	Zdezaktywuj przycisk **Krawędzie obiektu** i przycisk **Środki obiektu**.
Wyłączyć marginesy poziome	Kliknij przycisk **Margines poziomy**, a następnie wybierz opcję **Bez marginesu poziomego**.
Wyłączyć marginesy pionowy	Kliknij przycisk **Margines pionowy**, a następnie wybierz opcję **Bez margines pionowego**.



Możliwe jest wysunięcie (w lewo) lub wsunięcie (w prawo) prowadnic wyrównania marginesów.

Blokowanie obiektów

Zablokowanie obiektu zapobiega przeniesieniu obiektu, zmianie jego rozmiaru, poddaniu go transformacji, zastosowaniu do niego wypełnienia, zaznaczeniu go lub jakiejkolwiek innej zmianie wprowadzonej do niego w sposób przypadkowy. Można zablokować jeden obiekt, kilka obiektów lub obiekty połączone w grupę. Aby zmodyfikować zablokowany obiekt, najpierw należy go odblokować. Zablokowane obiekty można odblokowywać pojedynczo lub wszystkie jednocześnie.

Aby zablokować obiekt

1. Używając narzędzia **Wskaźnik obiektów**, zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Zablokuj**.

Można również

Zablokować wiele obiektów jednocześnie	Używając narzędzia **Wskaźnik obiektów** i przytrzymując naciśnięty klawisz **Shift**, klikaj kolejno obiekty. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Zablokuj**.
Zablokować grupę obiektów	Używając narzędzia **Wskaźnik obiektów**, kliknij grupę obiektów, a następnie kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Zablokuj**.

Aby zablokować obiekt, można także kliknąć przycisk **Zablokuj** w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**.

Aby odblokować obiekt

1. W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** kliknij zablokowany obiekt lub grupę obiektów.

   Jeśli okno dokowane **Menedżer obiektów** nie jest widoczne, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer obiektów**.

2. Kliknij przycisk **Zablokuj**.

Grupowanie i łączenie obiektów

Obiekty można grupować, dzięki czemu zachowują się one jak jeden element. Zgrupowane obiekty mogą być przenoszone, usuwane i przekształcane jako całość. Razem z obiektami widocznymi są również przekształcane ukryte obiekty z grupy.

Można dodawać obiekty do istniejącej grupy lub je z niej usuwać. Ponadto grupę obiektów można zagnieździć, co umożliwia grupowanie obiektów wewnątrz istniejącej grupy. Grupę obiektów można także rozdzielić, gdy obiekty trzeba poddać edycji pojedynczo.

Zgrupowane obiekty mogą być przenoszone lub transformowane razem. W tym przykładzie okrągły obiekt i pudła są zgrupowane i przy zmianie rozmiarów są traktowane jako grupa.

Łączenie obiektów polega na trwałym ich grupowaniu. Wiele obiektów można łączyć w jeden obiekt, można też łączyć obiekty z tłem. Po połączeniu obiektów nie można ich już edytować oddzielnie. Łącząc obiekty, można również zmniejszyć rozmiar pliku obrazka.

Aby utworzyć grupę obiektów

1. W oknie obrazka zaznacz obiekty.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Rozmieść** ▸ **Grupuj**.

Obiekty można grupować także w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**, przytrzymując naciśnięty klawisz **Ctrl**, zaznaczając obiekty przewidziane do zgrupowania, a następnie klikając przycisk **Nowa grupa**.

Aby dodać obiekt do grupy

1. W oknie obrazka zaznacz obiekt w grupie.
2. Przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift** i kliknij obiekt, który chcesz dodać.
3. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Rozmieść** ▸ **Grupuj**.

Obiekt do istniejącej grupy można dodać także w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**, zaznaczając obiekt i przeciągając go do grupy.

Aby usunąć obiekt z grupy obiektów

1. Otwórz okno dokowane **Obiekty**.
2. W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** kliknij przycisk strzałki grupy, aby rozwinąć listę grupy.

   Jeśli okno dokowane **Menedżer obiektów** nie jest widoczne, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer obiektów**.
3. Zaznacz obiekt na liście grupy.
4. Przeciągnij go poza grupę.

Aby zagnieździć grupę obiektów

1. W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** kliknij przycisk strzałki grupy, aby rozwinąć listę grupy.

   Jeśli okno dokowane **Menedżer obiektów** nie jest widoczne, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer obiektów**.
2. Przytrzymując naciśnięty klawisz **Ctrl**, zaznacz obiekty w grupie do zagnieżdżenia.
3. Kliknij przycisk **Nowa grupa** .

Aby rozdzielić grupę obiektów

1. W oknie obrazka kliknij grupę obiektów.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Rozmieść** ▸ **Rozdziel grupę**.

Aby połączyć obiekty

Aby połączyć	Wykonaj następujące czynności
Kilka obiektów w jeden obiekt	Zaznacz obiekty i kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Połącz** ▸ **Połącz obiekty ze sobą**.
Jeden lub więcej obiektów z tłem	Zaznacz jeden lub więcej obiektów i kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Połącz** ▸ **Połącz obiekty z tłem**.
Wszystkie obiekty z tłem	Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Połącz** ▸ **Połącz wszystkie obiekty z tłem**.

Gdy obiekty zostają połączone z tłem, stają się częścią warstwy tła i nie można ich już edytować jako oddzielnych obiektów.

Obiekty można łączyć także w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**, przytrzymując naciśnięty klawisz **Ctrl**, zaznaczając obiekty przewidziane do połączenia, a następnie klikając przycisk **Połącz zaznaczone obiekty** .

Przed połączeniem obiektów można określić tryb scalania i poziom przezroczystości, modyfikując ustawienia na liście **Tryb scalania** i w polu **Krycie** w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**. Jeśli okno dokowane **Menedżer obiektów** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer obiektów**.

Wybieranie trybu scalania dla zgrupowanych obiektów

Podczas grupowania obiektów do nowej grupy jest automatycznie przypisywany tryb scalania Przekaż. W trybie Przekaż grupa nie ma własnych właściwości scalania. Zamiast tego tryby scalania w grupie wpływają na wygląd kolorów obiektów w grupie i obiektów znajdujących się niżej. Jeśli do grupy zostanie zastosowana modyfikacja soczewki lub inny efekt, wpłynie to na kolory obiektów znajdujące się niżej lub kolory tła.

Tryb scalania grupy można zmienić, aby tworzyć różne efekty metamorfozy. Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji „Opis trybów scalania” na stronie 338.

Oryginalny obrazek (po lewej) zawiera zgrupowane obiekty. Do grupy zastosowano efekt soczewki (po prawej). Do grupy zastosowano tryb scalania Przekaż, co sprawiło, że soczewka zmieniła też szare tło znajdujące się za grupą.

Aby wybrać tryb scalania dla grupy

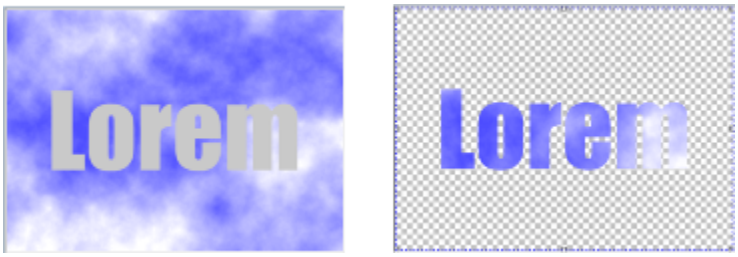
1. W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** kliknij grupę.

   Jeśli okno dokowane **Menedżer obiektów** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer obiektów**.
2. Wybierz tryb z listy **Tryb scalania**.

Wybranie trybu scalania zgrupowanych obiektów i dostosowanie ich krycia jest także możliwe w oknie dialogowym **Właściwości grupy**.

Praca z grupami obcinania

Grupy obcinania pozwalają na łączenie cech różnych obiektów przez umieszczenie elementów obrazka z jednego lub kilku obiektów w kształcie innego obiektu; cechy obiektów potomnych są wstawiane w kształt obiektów głównych. Na przykład jeśli obiektem głównym będzie tekst, a obiektem potomnym będzie obrazek nieba, w rezultacie powstanie tekst o kolorach i teksturze nieba. Dany obiekt jest obiektem głównym dla obiektów leżących ponad nim w kolejności ułożenia; obiekt potomny nie może znajdować się poniżej obiektu głównego.



Grupy obcinania umożliwiają pobranie cech z jednego obiektu i zastosowanie ich do innego. W tym przykładzie tekst (obiekt główny) ma kolory i teksturę nieba (obiekt potomny).

Można utworzyć grupę obcinania zawierającą tło, przekształcając obrazek tła w obiekt. Utworzoną grupę obcinania można w każdej chwili usunąć.

Aby utworzyć grupę obcinania

1. W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** przeciągnij obiekt potomny na obiekt główny na liście.
2. W oknie obrazka zaznacz obiekt potomny i przeciągnij go na obiekt główny.
3. Kliknij obiekt potomny na liście.
4. Kliknij przycisk **Utwórz grupę obcinania**.

Widoczne są tylko te obszary obiektu potomnego, które znajdują się w obrębie obiektu głównego. W obszarach wykraczających poza granice obiektu głównego widoczna jest tylko markiza obiektu potomnego.

Aby utworzyć grupę obcinania zawierającą obrazek tła

1. W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** kliknij tło.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Utwórz** ▸ **Z tła**.
   Tło pojawi się jako obiekt w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**.
3. W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** przeciągnij obiekt tła, który stał się obiektem potomnym, na obiekt główny na liście.
4. Kliknij obiekt tła na liście okna dokowanego **Menedżer obiektów**.
5. Kliknij przycisk **Utwórz grupę obcinania**.

Aby usunąć grupę obcinania

1. W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** kliknij obiekt potomny zawarty w grupie obcinania.
   Jeśli obiekt należy do grupy obcinania, na lewo od nazwy obiektu zostanie wyświetlony symbol grupy obcinania.
2. Kliknij przycisk **Utwórz grupę obcinania**, aby cofnąć utworzenie grupy obcinania.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Modyfikowanie obiektów

Obiekty są to niezależne elementy obrazka, które mogą być warstwowo układane na sobie. Obiekty można transformować, zmieniać ich krawędzie lub dodawać do nich cienie. Obiekty można zmieniać bez wpływu na inne obiekty na obrazku ani na tło obrazka.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Przekształcanie obiektów” (stronie 391)
- „Kadrowanie obiektów” (stronie 396)
- „Zmienianie krawędzi obiektów” (stronie 396)
- „Dodawanie cieni do obiektów” (stronie 398)
- „Używanie masek obcinania” (stronie 401)
- „Chronienie obszaru wokół obiektu” (stronie 403)

Przekształcanie obiektów

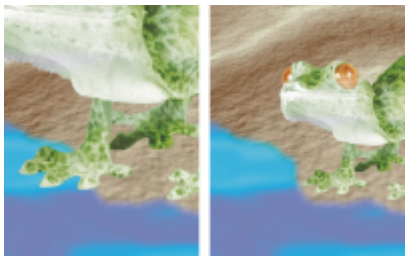
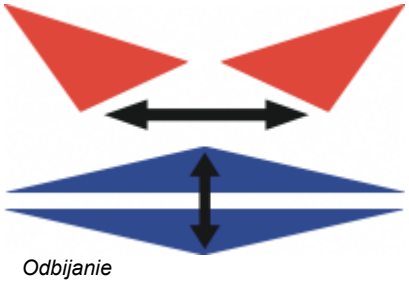
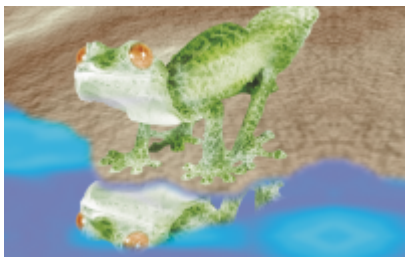
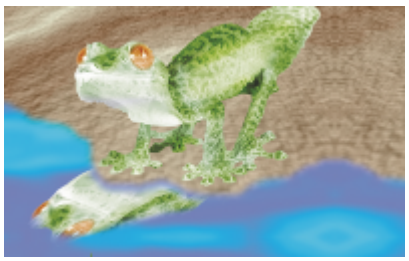
Wygląd obiektów można zmienić przy użyciu niżej wymienionych transformacji.

Transformacja	Opis
Zmiana rozmiaru	Pozwala zmienić szerokość i wysokość obiektu.
Skalowanie	Pozwala określić rozmiar obiektu jako wartość procentową względem oryginalnego rozmiaru.
Obracanie	Pozwala obracać obiekt wokół środka obrotu.
Odbijanie	Pozwala tworzyć poziome lub pionowe odbicia lustrzane obiektu.
Pochylanie	Pozwala pochylać obiekt na bok.
Zniekształcanie	Pozwala rozciągać obiekt bez zachowania proporcji.

Transformacja	Opis
Stosowanie perspektywy	Pozwala nadać obiektowi wrażenie głębi.

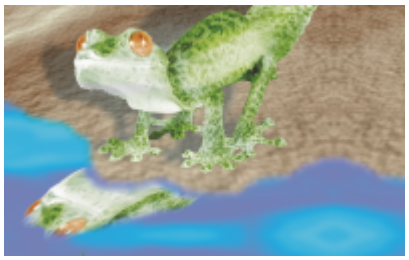
Aby uzyskać dokładniejsze wyniki, można stosować odręczne transformacje w oknie obrazka lub ręcznie dostosować ustawienia.

Transformacje można stosować jednocześnie do jednego lub do wielu obiektów.

Transformacja	Zastosowanie do obiektu na obrazku
Zmiana rozmiaru i skalowanie	 *Obiekt fotograficzny zostaje zmniejszony, aby zmieścił się w tle obrazka.*
 *Odbijanie*	*Obiekt zostaje odbity, aby utworzyć efekt odbicia w wodzie.*
Obracanie	 *Odbicie zostaje obrócone.*
Pochylanie	

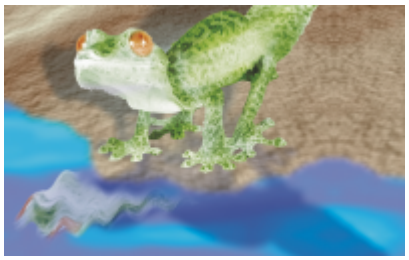
Odbicie zostaje pochylone, aby uzyskać efekt rzeczywistego kąta odbicia.

Zniekształcanie



Cień zostaje zniekształcony w celu wskazania kierunku padania światła.

Perspektywa



Zostaje dodany i zmodyfikowany drugi cień.

Aby zmienić rozmiar obiektu

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij przycisk **Położenie i rozmiar** na pasku właściwości.
3. Przeciągnij dowolny uchwyt prostokąta ograniczającego.
   Aby anulować transformację, kliknij dwukrotnie poza obiektem.
4. Kliknij przycisk **Zastosuj** na pasku właściwości.

Aby zmieniać rozmiar obiektu od jego środka, należy podczas przeciągania dowolnego uchwytu przytrzymać wciśnięty klawisz **Shift**.

Aby zmienić rozmiar zaznaczonego obiektu, można także wpisać wartości w polach **Rozmiar** i kliknąć przycisk **Zastosuj** na pasku właściwości.

Aby przeskalować obiekt

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij przycisk **Skala** na pasku właściwości.
3. Przeciągnij uchwyt narożny prostokąta ograniczającego.
   Aby anulować transformację, kliknij dwukrotnie poza obiektem.
4. Kliknij przycisk **Zastosuj** na pasku właściwości.

Można również

Precyzyjnie skalować obiekt	Na pasku właściwości wpisz wartości procentowe w polach **Skala** i kliknij przycisk **Zastosuj**.
Skalować obiekt, zachowując proporcje szerokości do wysokości	Kliknij przycisk **Zachowaj proporcje** na pasku właściwości.
Skalować obiekt od środka	Podczas przeciągania uchwytu narożnego przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift**.

Gdy obiekt jest skalowany bądź jest on pochylany lub obracany, jego krawędzie mogą stać się postrzępione. Z tego powodu dla wszystkich tych trybów transformacji domyślnie włączana jest opcja wygładzania.

Aby obrócić obiekt

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij przycisk **Obróć** na pasku właściwości.
3. Przeciągnij uchwyt obracania prostokąta ograniczającego.
   Aby anulować transformację, kliknij dwukrotnie poza obiektem.
4. Kliknij przycisk **Zastosuj** na pasku właściwości.

Można również

Obrócić obiekt o określony kąt	Wpisz wartość w polu **Kąt obrotu** na pasku właściwości a następnie kliknij przycisk **Zastosuj**.
Ograniczyć obrót do skoków co 15 stopni	Podczas przeciągania uchwytu narożnego przytrzymaj wciśnięty klawisz **Ctrl**.
Zmienić punkt obrotu	Przeciągnij środek obrotu obiektu do nowego położenia albo wpisz odpowiednią wartość w polu **Środek obrotu** na pasku właściwości.

Gdy obiekt jest skalowany bądź jest on pochylany lub obracany, jego krawędzie mogą stać się postrzępione. Z tego powodu dla wszystkich tych trybów transformacji domyślnie włączana jest opcja wygładzania.

Można również przełączyć się do trybu rotacji, klikając obiekt dwa razy. Podczas przechodzenia między trybami transformacji zmienia się wygląd uchwytów otaczających obiekt, wskazując aktywny tryb.

Aby odbić obiekt

1. Zaznacz obiekt.

2 Przytrzymaj wciśnięty klawisz **Ctrl** i przeciągnij środkowy uchwyt pola wyróżnienia w poprzek obiektu, poza środkowy uchwyt z przeciwległej strony.

Aby anulować transformację, kliknij dwukrotnie poza obiektem.

3 Kliknij przycisk **Zastosuj** na pasku właściwości.

Zaznaczony obiekt można odbić bez zachowania proporcji, jeżeli podczas przeciągania środkowego uchwytu w poprzek obiektu do środkowego uchwytu znajdującego się po przeciwnej stronie nie zostanie przytrzymany wciśnięty klawisz **Ctrl**.

Aby pochylić obiekt

1 Zaznacz obiekt.

2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Pochyl** .

3 Przeciągnij uchwyt pochylania prostokąta ograniczającego.

Aby anulować transformację, kliknij dwukrotnie poza obiektem.

4 Kliknij przycisk **Zastosuj** na pasku właściwości.

Gdy obiekt jest skalowany bądź jest on pochylany lub obracany, jego krawędzie mogą stać się postrzępione. Z tego powodu dla wszystkich tych trybów transformacji domyślnie włączana jest opcja wygładzania.

Obiekt można również pochylić, wpisując odpowiednie wartości w polach **Kąt pochylenia** na pasku właściwości i klikając przycisk **Zastosuj**.

Aby zniekształcić obiekt

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij przycisk **Zniekształcanie** na pasku właściwości.

3 Przeciągnij uchwyt zniekształcania prostokąta ograniczającego.

Aby anulować transformację, kliknij dwukrotnie poza obiektem.

Można również przełączyć się do trybu zniekształcania, klikając obiekt dwa razy. Podczas przechodzenia między trybami transformacji zmienia się wygląd uchwytów otaczających obiekt, wskazując aktywny tryb.

Aby zastosować perspektywę do obiektu

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij przycisk **Perspektywa** na pasku właściwości.

3 Przeciągnij uchwyt perspektywy prostokąta ograniczającego.

Aby anulować transformację, kliknij dwukrotnie poza obiektem.

Do trybu zmiany perspektywy można się również przełączyć, klikając obiekt trzy razy. Podczas przechodzenia między trybami transformacji zmienia się wygląd uchwytów otaczających obiekt, wskazując aktywny tryb.

Kadrowanie obiektów

Aby usunąć niechciane obszary lub zmienić kształt obiektu, można go wykadrować. Można użyć narzędzia maski, aby zaznaczyć obszar edytowalny obiektu, który ma zostać zachowany, a potem usunąć resztę. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Definiowanie obszarów edytowalnych” na stronie 277.

Aby wykadrować obiekt

1. W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** kliknij miniaturę tła lub obiektu.

   Jeśli okno dokowane **Menedżer obiektów** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer obiektów**.
2. Zdefiniuj obszar edytowalny na zaznaczonym obiekcie.
3. Kliknij pozycje **Obiekt** ▸ **Wykadruj obiekt do maski**.

Zmienianie krawędzi obiektów

Wygląd obiektu można dostosować, zmieniając cechy jego krawędzi. Płynne przejście krawędzi obiektu w tło można uzyskać przez wtapianie, usuwanie aureoli i usuwanie krawędzi czarno-białych. Aby uwydatnić dany obiekt na obrazku, można wyostrzyć jego krawędzie. Można również dostosować markizę obiektu.

Wtapianie

Wtapianie powoduje zmiękczenie krawędzi obiektu poprzez stopniowe zwiększanie przezroczystości pikseli krawędzi. Można określić szerokość wtapianego obszaru obiektu oraz gradient przezroczystości, który ma zostać użyty.

Do obiektu z prawej strony zastosowano wtapianie, aby zmiękczyć jego krawędzie.

Usuwanie aureoli

Na krawędziach obiektu utworzonego z obszaru edytowalnego występują niekiedy przypadkowe piksele. Jest to szczególnie widoczne, gdy obszar edytowalny jest otoczony pikselami o innej jaskrawości lub w innym kolorze. Usunięcie aureoli powoduje zamianę koloru przypadkowych pikseli na kolor z wnętrza obiektu, dzięki czemu przejście między obiektem i tłem jest łagodne.

Usuwanie czarnych lub białych krawędzi obiektu

Możliwe jest usunięcie czarnych lub białych krawędzi z wtapianego obiektu przez zwiększenie przezroczystości lub zwiększenie nieprzezroczystości pikseli wzdłuż krawędzi.

Wyostrzanie

Wyostrzanie uwidacznia krawędzie obiektu, powodując że stają się one wyraźniejsze. Efekt ten można uzyskać przez określenie progu skali szarości dla pikseli, które znajdują się wzdłuż krawędzi obiektu. Krawędzie stają się ostrzejsze, gdy piksele poniżej wartości progu stają się przezroczyste, a piksele mieszczące się w granicach wartości progu stają się nieprzezroczyste.

Do obiektu z prawej strony zastosowano wyostrzenie, aby podkreślić jego krawędzie i bardziej je uwidocznić.

Modyfikowanie wyglądu markizy obiektu

Wygląd markizy obiektu można dostosować, zmieniając jej kolor i wartości progowe. Zmiana wartości progowej markizy powoduje zmianę położenia widocznej granicy obiektu. Można także zmienić kolor markizy obiektu, aby stała się bardziej widoczna względem tła obrazka.

Markizę obiektu można również ukryć.

Aby wtopić krawędzie obiektu

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Wtapianie**.
3. Wpisz wartość w polu **Szerokość**.
4. Z listy **Krawędzie** wybierz jedną z następujących pozycji:
   - **Liniowo** — powoduje zmiany przezroczystości krawędzi w równych przyrostach od początku do końca wtapianej sekcji.
   - **Zaokrąglone** — powoduje, że przyrosty przezroczystości są małe na początku obszaru wtapianego, większe w środku i znów małe na końcu obszaru.

   Aby zobaczyć efekt w oknie obrazka, kliknij przycisk **Podgląd** .

Krawędzie obszaru edytowalnego można także wtapiać, klikając przycisk **Maska wtapiania** na pasku właściwości.

Aby usunąć aureolę z obiektu

1. Zaznacz obiekt.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Otoczka** ▸ **Usuń aureolę**.
3. Wpisz wartość w polu **Szerokość**.

   Im większe wartości, tym bardziej płynne przejście między krawędziami obiektu a tłem.

Aby usunąć czarne lub białe krawędzie z obiektu

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Otoczka**, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:

- **Usuń czarną otoczkę** — powoduje, że piksele krawędzi stają się bardziej przezroczyste.
- **Usuń białą otoczkę** — powoduje, że piksele krawędzi stają się bardziej nieprzezroczyste.

Aby wyostrzyć krawędzie obiektu

1 Zaznacz obiekt.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Otoczka** ▸ **Próg**.

3 W polu **Poziom** wpisz wartość z zakresu od 1 do 255.

Wyższe wartości powodują uwzględnienie mniejszej liczby półprzezroczystych pikseli.

Aby zmodyfikować markizę obiektu

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.

2 Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Wyświetlanie**.

3 W polu **Próg obiektu** wpisz wartość z zakresu od 1 do 255.
Niższe wartości powodują uwzględnienie większej liczby pikseli obiektu.

4 Otwórz selektor **Markiza obiektu** i kliknij kolor.

Jeśli wartość progowa markizy obiektu zostanie zmieniona, zmienia się obszar otoczony markizą, natomiast sam obiekt nie ulega zmianie. Piksele, które nie są całkowicie nieprzezroczyste, mogą leżeć poza markizą, pomimo że są one w dalszym ciągu częścią obiektu.

Aby ukryć markizę obiektu

- Kliknij pozycje **Obiekt** ▸ **Pokaż markizę obiektu**.

Markizę obiektu można ukryć lub wyświetlić, klikając przycisk **Pokaż markizę** na standardowym pasku narzędzi. Jeśli standardowy pasek narzędzi nie jest wyświetlany, kliknij kolejno **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Standardowy**.

Dodawanie cieni do obiektów

Istnieją trzy typy cieni: z poświatą, płaskie i z perspektywą. Cienie z poświatą mają kształt sylwetki obiektów i są wyśrodkowane w pionie i w poziomie; symulują one źródło światła padające bezpośrednio na obiekt. Cienie płaskie symulują efekt światła kierunkowego, dlatego są przesunięte względem obiektu. Cienie z perspektywą tworzą wrażenie trójwymiarowej głębi. Cienie można dodawać do każdego obiektu, również do tekstu.

Obiekt z lewej strony ma cień płaski, natomiast obiekt z prawej strony ma cień z perspektywą.

Cienie można tworzyć i modyfikować w oknie obrazka. Bezpośrednio w oknie obrazka można także zmienić kolor, położenie, kierunek i przezroczystość cienia.

Można także zastosować gotowy cień. Podczas stosowania gotowego cienia można modyfikować go, tak aby utworzyć cień niestandardowy. Można na przykład zmieniać jego kierunek i odległość od obiektu, kolor oraz krycie. Domyślnie krawędzie cienia są wtapiane przy użyciu metody „z kwadratem”. Można również wybrać inny typ wtapiania, na przykład rozmycie gaussowskie, które tworzy realistyczne cienie. Niestandardowy cień można również skopiować i zapisać jako wzorzec.

Podczas zmieniania kształtu lub przezroczystości obiektu, do którego dodano cień, automatycznie zmienia się również cień.

Cień można w dowolnej chwili usunąć.

Aby dodać cień płaski lub z perspektywą

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Cień** .
2. Zaznacz obiekt.
   Aby utworzyć cień płaski, przeciągnij wskaźnik myszy, zaczynając od środka obiektu.

   Aby utworzyć cień z perspektywą, przeciągnij wskaźnik myszy, zaczynając od krawędzi obiektu.

Można również

Zmienić kolor cienia	Przeciągnij próbnik koloru z palety kolorów do końcowego węzła na strzałce cienia.
Przenieść cień	Przeciągnij końcowy węzeł na strzałce cienia.
Przerzucić cień płaski od środka obiektu lub cień perspektywiczny do krawędzi obiektu.	Przeciągnij początkowy węzeł na strzałce cienia.
Zmienić kierunek lub przesunięcie cienia	Przeciągnij grot strzałki cienia.
Dostosować krycie cienia	Przeciągnij trójkątny uchwyt **Przezroczystość** na strzałce cienia.
Dostosować wtapianie krawędzi	Przeciągnij trójkątny uchwyt **Wtapianie** na strzałce cienia. Domyślnie stosowane jest wtapianie typu „z kwadratem”, ale

Można również

	można wybrać inny typ w selektorze **Krawędź wtapiania** na pasku właściwości. Na przykład rozmycie gaussowskie daje realistyczny efekt cienia.

Aby dodać cień z poświatą

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Cień** .
2. Zaznacz obiekt.
3. Z listy **Wzorzec** na pasku właściwości wybierz jeden z następujących wzorców:
   - **Duża poświata**
   - **Średnia poświata**
   - **Mała poświata**

Można również

Zmienić kolor cienia	Przeciągnij próbnik koloru z palety kolorów do końcowego węzła na strzałce cienia.
Dostosować krycie cienia	Przeciągnij trójkątny uchwyt **Przezroczystość** na strzałce cienia.
Dostosować wtapianie krawędzi	Przeciągnij trójkątny uchwyt **Wtapianie** na strzałce cienia. Domyślnie stosowane jest wtapianie typu „z kwadratem”, ale można wybrać inny typ w selektorze **Krawędź wtapiania** na pasku właściwości. Na przykład rozmycie gaussowskie daje realistyczny efekt cienia.

Aby dodać wzorzec cienia lub cień niestandardowy

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Cień** .
2. Zaznacz obiekt.
3. Z listy **Wzorce** na pasku właściwości wybierz odpowiedni wzorzec.
   Jeśli wzorzec zostanie zmodyfikowany w wyniku zmiany którejkolwiek wartości na pasku właściwości, nazwa wzorca na liście **Wzorzec** zmieni się na **Niestandardowy**.
4. Otwórz selektor **Cień – kolor** na pasku właściwości i kliknij kolor.
5. Wpisz wartości w dowolnym z następujących pól na pasku właściwości:
   - **Cień – kierunek** — pozwala określić kąt cienia względem obiektu.
   - **Cień – przesunięcie** — pozwala określić odległość cienia od punktu początkowego obiektu.
   - **Cień – zanikanie** — pozwala określić w procentach zanikanie cienia z perspektywą w miarę oddalania się od obiektu.
   - **Cień – rozciągnięcie** — pozwala określić długość cienia z perspektywą.
   - **Cień – przezroczystość** — pozwala określić przezroczystość cienia.
   - **Cień – wtapianie** — pozwala określić liczbę pikseli na krawędzi cienia, które będą wtapiane w celu utworzenia miękkiej krawędzi. Domyślnie stosowane jest wtapianie typu „z kwadratem”, ale można wybrać inny typ w selektorze **Krawędź wtapiania** na pasku właściwości. Aby na przykład utworzyć realistyczny cień, należy wybrać rozmycie gaussowskie. Ponadto za pomocą selektora **Kierunek wtapiania** można także określić kierunek wtapiania pikseli.

Można również

Zapisać niestandardowy cień jako wzorzec	Kliknij przycisk **Dodaj wzorzec** na pasku właściwości i w polu **Zapisz wzorzec jako** wpisz nazwę cienia.
Określić przesunięcie i szerokość wtapiania przesunięcia jako wartość procentową rozmiaru cienia	W oknie dialogowym **Zapisz jako wzorzec** zaznacz pole wyboru **Cień - względny**.

Po wybraniu wzorca można modyfikować wiele atrybutów cienia, dokonując regulacji za pomocą węzłów i trójkątnych uchwytów na strzałce cienia.

Aby skopiować cień

1. Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować cień.
2. W przyborniku kliknij narzędzie **Cień**.
3. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Kopiuj właściwości cienia**.
4. Kliknij obiekt z właściwościami cienia, które chcesz skopiować.

Aby usunąć cień

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Cień**.
2. Zaznacz obiekt z cieniem.
3. Naciśnij klawisz **Delete**.

Cień można również usunąć, wybierając pozycję **Brak** z listy **Wzorzec** na pasku właściwości.

Używanie masek obcinania

Maska obcinania jest warstwą unoszącą się nad obiektem, umożliwiającą zmianę przezroczystości obiektu bez trwałego modyfikowania obiektu. Można utworzyć maskę obcinania, która uwidacznia obiekt, co umożliwia zastosowanie przezroczystości do określonych obszarów obiektów. Można tak zrobić na przykład wtedy, gdy przez obiekt ma być widoczne tło obrazka. I odwrotnie, można utworzyć maskę obcinania ukrywającą obiekt, co umożliwia zastosowanie przezroczystości do stopniowego uwidaczniania fragmentów obiektu. Ponadto można przekształcić przezroczystość obiektu w maskę obcinania, co umożliwia zmodyfikowanie lub usunięcie efektu przezroczystości.

Obiekt w skali szarości (po lewej) został umieszczony nad obiektem kolorowym (środek), po czym z obiektu w skali szarości (po lewej) utworzono maskę obcinania. Po zaznaczeniu maski obcinania użyto narzędzia Malowanie, aby uwidocznić kolor skrzydeł motyla (po prawej).

Można też warunkowo usunąć niechcianą część obiektu, definiując obszar edytowalny w celu utworzenia maski obcinania. Więcej informacji na temat obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Praca z maskami” na stronie 275.

Jeśli wynik użycia maski obcinania jest satysfakcjonujący, zmianę można zastosować do obiektu w sposób trwały, łącząc maskę obcinania z obiektem.

Można wyłączyć maskę obcinania, aby uwidocznić obiekt, a zarazem zachować maskę obcinania; maskę obcinania można też usunąć.

Maskę obcinania można też zastosować do grupy obiektów.

Aby zmodyfikować przezroczystość obiektu lub grupy obiektów przy użyciu maski obcinania

1. Zaznacz obiekt lub grupę obiektów.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Maska obcinania** ▸ **Utwórz**, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:
   - **Aby pokazać wszystko** — powoduje utworzenie maski obcinania, która odsłania cały obiekt lub grupę obiektów.
   - **Aby ukryć wszystko** — powoduje utworzenie maski obcinania, która sprawia, że obiekt lub grupa obiektów staje się całkowicie przezroczyste.
3. W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .
4. Kliknij kolor na palecie kolorów.

   Wybierz jaśniejszy kolor, na przykład jasnoszary, aby zastosować mniejszą przezroczystość. Wybierz ciemniejszy kolor, na przykład czarny, aby zastosować większą przezroczystość.
5. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Można zmienić tylko aktywną maskę obcinania. W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** miniatura aktywnej maski obcinania jest oznaczona czerwoną obwódką.

Maskę obcinania, która uwidacznia cały obiekt lub grupę obiektów, można także utworzyć z poziomu okna dokowanego **Menedżer obiektów**, klikając przycisk **Utwórz maskę obcinania** .

Po zastosowaniu maski obcinania do grupy obiektów można zmodyfikować widok poszczególnych obiektów na obszarze maski obcinania, zaznaczając je w oknie dokowanym **Menedżer obiektów** i przesuwając.

Aby utworzyć maskę obcinania z przezroczystości obiektu

1. Zaznacz obiekt lub grupę obiektów z przezroczystością.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Maska obcinania** ▸ **Utwórz** ▸ **Z przezroczystości obiektu**.

Aby usunąć obszary edytowalne przy użyciu maski obcinania

1. Zaznacz obiekt lub grupę obiektów.
2. W przyborniku kliknij narzędzie Maska.
3. W oknie obrazka zdefiniuj obszar edytowalny.
4. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Maska obcinania** ▸ **Utwórz**, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:
   - **Z maski** — powoduje ukrycie obszaru otaczającego obszar edytowalny.
   - **Z dopełnienia maski** — powoduje ukrycie obszaru edytowalnego, a jednocześnie uwidocznienie obszaru, który go otacza.

Maskę obcinania, która uwidacznia cały obiekt lub grupę obiektów, można także utworzyć z poziomu okna dokowanego **Menedżer obiektów**, klikając przycisk **Utwórz maskę obcinania** .

Aby połączyć maskę obcinania z obiektem lub grupą obiektów

1 Zaznacz obiekt lub grupę obiektów z maską obcinania.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Maska obcinania** ▸ **Połącz**.

Aby wyłączyć maskę obcinania

1 Zaznacz obiekt lub grupę obiektów z maską obcinania.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Maska obcinania** ▸ **Wyłącz**.

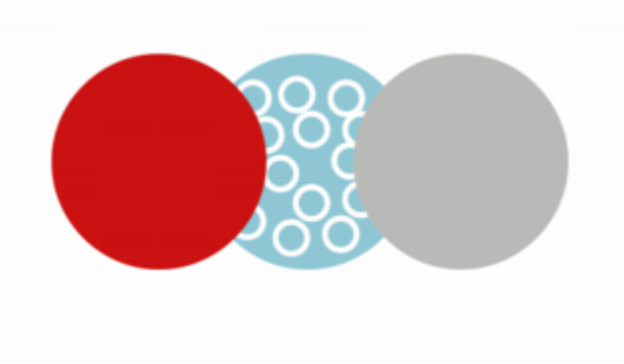
Aby usunąć maskę obcinania

1 Zaznacz obiekt lub grupę obiektów z maską obcinania.

2 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Maska obcinania** ▸ **Usuń**.

Chronienie obszaru wokół obiektu

Można objąć ochroną obszar otaczający obiekt, co umożliwia izolowanie wszelkich zmian wprowadzanych w zaznaczonym obiekcie. Na przykład do obiektu można stosować pociągnięcia pędzla, unikając stosowania przypadkowych pociągnięć kolorem poza granicą obiektu.



Obszar otaczający niebieskie koło jest chroniony. W rezultacie pociągnięcia pędzla wprowadzające białe kółka nie są stosowane do kół czerwonego i szarego.

Aby ochronić obszar wokół obiektu

1 Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer obiektów**.

2 W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** kliknij obiekt.

3 Kliknij przycisk **Zablokuj przezroczystość** .

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Dołączanie i osadzanie obiektów

Mechanizm dołączania i osadzania obiektów (ang. Object Linking and Embedding, OLE) jest sposobem wymiany informacji pomiędzy aplikacjami. Za pomocą mechanizmu OLE można kopiować wybrane obiekty lub całe pliki z jednej aplikacji, zwanej aplikacją źródłową, a następnie umieszczać je w innej aplikacji, zwanej aplikacją docelową.

Obiekty i pliki można swobodnie przenosić między różnymi aplikacjami, o ile wszystkie aplikacje obsługują mechanizm OLE. Dołączanie powoduje zwiększenie rozmiaru pliku, lecz jest przydatne, jeśli jeden obiekt lub plik ma zostać wykorzystany w wielu plikach. Aby zmienić każde wystąpienie obiektu lub pliku, wystarczy tylko zmienić obiekt w aplikacji źródłowej. Dołączanie jest również przydatne, gdy aplikacja docelowa nie obsługuje bezpośrednio plików utworzonych w aplikacji źródłowej. Osadzanie jest przydatne, gdy chcemy umieścić wszystkie obiekty w jednym pliku. Obiekty osadzone nie są połączone z plikiem źródłowym i umożliwiają uzyskanie mniejszego rozmiaru plików w aplikacji docelowej.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Wstawianie dołączonych lub osadzonych obiektów do innej aplikacji” (stronie 405)
- „Edytowanie obiektów dołączonych lub osadzonych” (stronie 406)

Wstawianie dołączonych lub osadzonych obiektów do innej aplikacji

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia tworzenie obiektów OLE, które można wstawiać do innych aplikacji. Obiekty można także dołączać, kopiując je z programu Corel PHOTO-PAINT i wstawiając je do innej aplikacji. Można także osadzać obiekty z programu Corel PHOTO-PAINT w innej aplikacji jako obiekty OLE.

Aby wstawić obiekt dołączony

1. W programie Corel PHOTO-PAINT zaznacz obiekt .
   Upewnij się, że plik został wcześniej zapisany.
2. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Kopiuj**.
3. W aplikacji docelowej kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej specjalnie**.
4. Włącz opcję **Wklej łącze**.

Aby wstawić obiekt osadzony

1. W programie Corel PHOTO-PAINT zaznacz obiekt .
2. Przeciągnij wybrany obiekt do okna aplikacji docelowej.

Podczas wstawiania osadzonego obiektu przez przeciąganie muszą być widoczne okna programu Corel PHOTO-PAINT oraz aplikacji docelowej.

Przeciągnięcie obiektu z jednej aplikacji do drugiej powoduje usunięcie tego obiektu z aplikacji źródłowej i umieszczenie w aplikacji docelowej. Aby zostawić kopię obiektu w programie Corel PHOTO-PAINT, podczas przeciągania przytrzymaj naciśnięte klawisze **Ctrl** + **Shift**.

Edytowanie obiektów dołączonych lub osadzonych

Obiekt dołączony lub osadzony utworzony w programie Corel PHOTO-PAINT i wstawiony do innej aplikacji jako obiekt OLE można edytować. Obiekt dołączony można edytować, modyfikując jego plik źródłowy w programie Corel PHOTO-PAINT. Wszystkie zmiany dokonane w pliku źródłowym są automatycznie przenoszone na obiekty dołączone.

Aby edytować obiekt dołączony lub osadzony

1. Kliknij dwukrotnie obiekt dołączony lub osadzony, aby uruchomić program Corel PHOTO-PAINT.
2. Edytuj obiekt.
3. Zapisz zmiany.
4. Zamknij program Corel PHOTO-PAINT.
5. Wróć do okna aktywnej aplikacji, aby sprawdzić zmiany.

Dołączone lub osadzone obiekty można również edytować, uruchamiając program Corel PHOTO-PAINT i otwierając plik bezpośrednio w tym programie.

Tekst

Tworzenie i formatowanie tekstu **409**

Zarządzanie czcionkami **427**

Praca z tekstem w różnych językach **437**

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Tworzenie i formatowanie tekstu

W programie Corel PHOTO-PAINT można dodawać tekst do obrazków i tworzyć interesujące efekty tekstowe. Tekst można również przenosić, edytować i formatować. Dopasowywanie tekstu do ścieżki umożliwia umieszczanie tekstu wzdłuż nieregularnej linii. Można nawet przechwycić czcionkę z dowolnego źródła i zidentyfikować ją, a następnie ponownie używać w realizowanych projektach. Jeżeli używany jest azjatycki system operacyjny, program Corel PHOTO-PAINT oferuje funkcje formatowania tekstu azjatyckiego. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji „Praca z tekstem azjatyckim lub bliskowschodnim” na stronie 438.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Dodawanie i zaznaczanie tekstu” (stronie 409)
- „Dodawanie koloru do tekstu” (stronie 411)
- „Formatowanie tekstu” (stronie 412)
- „Praca z funkcjami OpenType” (stronie 414)
- „Wstawianie znaków specjalnych, symboli i glifów” (stronie 418)
- „Kerning, przesuwanie i obracanie tekstu” (stronie 421)
- „Wyrównywanie tekstu” (stronie 422)
- „Dopasowywanie odstępów między wierszami, znakami i wyrazami” (stronie 423)
- „Wygładzanie krawędzi tekstu” (stronie 423)
- „Dopasowywanie tekstu do ścieżki” (stronie 424)
- „Praca z tekstem w starszej wersji” (stronie 426)

Dodawanie i zaznaczanie tekstu

Można dodawać tekst, aby ulepszać obrazki. Można określić czcionkę tekstu, jej rozmiar i wyrównanie oraz odstępy między znakami i wierszami.

Tekst został utworzony za pomocą narzędzia Tekst.

Tekst jest domyślnie tworzony jako obiekt, dlatego można go przenosić, zmieniać rozmiar, skalować, obracać, odbijać, zniekształcać i stosować do niego perspektywę; jednak po dodaniu, usunięciu lub edytowaniu tekstu działanie efektu zniekształcenia lub perspektywy zostanie utracone. Więcej informacji na temat pracy z obiektami można znaleźć w sekcji „Praca z obiektami” na stronie 373. Tekst można również renderować jako obszar edytowalny maski. Więcej informacji na temat tworzenia obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Praca z maskami” na stronie 275.

Można również zmieniać kolor tekstu za pomocą wypełnienia lub malowania. Ponadto tekst można wypełnić deseniami i teksturami.

W przypadku tekstu można również włączyć kerning, przesuwać go lub obracać. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Kerning, przesuwanie i obracanie tekstu” na stronie 421.

Aby dodać tekst

1. Kliknij narzędzie **Tekst** A.
2. Wybierz czcionkę z listy **Czcionka** na pasku właściwości.
3. Wybierz rozmiar czcionki z listy **Rozmiar czcionki** na pasku właściwości.
4. Kliknij w obrębie okna obrazka i wpisz tekst.

Tekst można poddać renderowaniu do obszaru edytowalnego, zaznaczając tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A i klikając przycisk **Utwórz maskę** na pasku właściwości. W rezultacie zostanie utworzony obszar edytowalny o kształcie tekstu, do którego można zastosować efekty.

Aby zaznaczyć tekst do zmodyfikowania

1. Kliknij narzędzie **Tekst** A.
2. Wskaż tekst, tak aby wskaźnik zmienił się w kursor.
3. Zaznacz tekst.

Dodawanie koloru do tekstu

Można szybko zmienić kolor wypełnienia i konturu tekstu. Można zmieniać kolor wypełnienia, konturu i tła tekstu. Ponadto wygląd tekstu można zmieniać, malując go. Umożliwia to dodawanie do tekstu różnych efektów.

Tekst można wypełnić deseniami i teksturami.

Aby zmienić kolor tekstu

1. Kliknij narzędzie **Tekst** .
2. Wskaż tekst, tak aby wskaźnik zmienił się w kursor.
3. Zaznacz tekst.
4. W obszarze sterowania kolorem kliknij dwukrotnie próbnik koloru **Pierwszy plan** i wybierz kolor.

Aby malować tekst

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** .
2. Zaznacz obiekt tekstowy.
3. Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Renderuj jako obiekt**.
4. W obszarze sterowania kolorem kliknij dwukrotnie próbnik koloru **Pierwszy plan** i wybierz kolor.
5. W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** .
6. Na pasku właściwości określ dowolne ustawienia tego narzędzia.
7. Przeciągnij wskaźnik myszy nad tekstem.

Przed malowaniem należy się upewnić, że tekst jest wpisany prawidłowo, ponieważ efekty malowania zostaną utracone w przypadku dodania, usunięcia lub edycji znaków tekstu.

Aby wypełnić tekst

1. W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** .
2. Zaznacz obiekt tekstowy.
3. W przyborniku kliknij narzędzie **Wypełnienie** .
4. Na pasku właściwości określ dowolne ustawienia tego narzędzia.
5. Kliknij każdy znak tekstu, który chcesz wypełnić.

   Klikając, należy trafić w sam znak, w przeciwnym razie wypełnienie zostanie zastosowane do całego obrazka. Niechciane wypełnienie można cofnąć, klikając kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Cofnij wypełnianie obszarów**.

Przed malowaniem należy się upewnić, że tekst jest wpisany prawidłowo, ponieważ efekty malowania zostaną utracone w przypadku dodania, usunięcia lub edycji znaków tekstu.

Znak tekstu można szybko wyświetlić w powiększeniu, klikając narzędzie **Powiększenie** i przeciągając narzędziem po obrazku tak, aby objąć znak tekstu.

Tekst można poddać renderowaniu do obszaru edytowalnego, zaznaczając obiekt tekstowy za pomocą narzędzia **Tekst** i klikając przycisk **Utwórz maskę** na pasku właściwości. W rezultacie zostanie utworzony obszar edytowalny o kształcie tekstu, do którego można zastosować wypełnienie.

Formatowanie tekstu

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia formatowanie tekstu, co pozwala poprawić jego wygląd. Można na przykład zmieniać atrybuty czcionki, takie jak styl i rozmiar. Do tekstu można również stosować podkreślenie, przekreślenie i nadkreślenie. Położenie i wygląd znaków można również zmieniać, wyświetlając je jako indeks dolny lub górny, co jest użyteczne, gdy rysunek zawiera przypisy naukowe. Ponadto można zmieniać wielkość liter w tekście.

W przypadku wybrania czcionki OpenType, która obsługuje indeks dolny, indeks górny lub wielkość liter, można zastosować funkcję OpenType. Jeśli jednak zostanie wybrana czcionka — włącznie z czcionką OpenType — która nie obsługuje tych funkcji, można zastosować syntetyzowaną wersję znaku, którą program Corel PHOTO-PAINT tworzy, zmieniając charakterystykę domyślnej czcionki. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Praca z funkcjami OpenType” na stronie 414.

Do zaznaczonych znaków można dodawać linie podkreślenia, przekreślenia i nadkreślenia.

Aby zmienić atrybuty czcionki

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst**.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Właściwości tekstu**.
3. W oknie dokowanym **Właściwości tekstu** wykonaj czynność z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybrać krój czcionki	Wybierz krój czcionki z listy **Czcionka**.
Ustawić rozmiar czcionki	Wpisz wartość w polu **Rozmiar czcionki**.
Zmienić styl czcionki	Wybierz opcję z listy **Styl czcionki**.

Krój czcionki można również wybrać z listy **Czcionka** na pasku właściwości.

Można również zmienić styl czcionki zaznaczonego tekstu, klikając przycisk **Pogrubienie** lub **Wprowadź kursywę** na pasku właściwości.

Aby zastosować podkreślenie, przekreślenie lub nadkreślenie tekstu

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** .
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Właściwości tekstu**.
3. W oknie dokowanym **Właściwości tekstu** kliknij strzałkę, aby wyświetlić opcje zaawansowane.
4. Wykonaj działanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Podkreślić tekst	Kliknij przycisk Podkreślenie i wybierz opcję z listy.
Dodać linię przechodzącą przez tekst	Kliknij przycisk Przekreślenie znaków i wybierz opcję z listy.
Dodać linię nad tekstem	Kliknij przycisk Nadkreślenie znaków i wybierz opcję z listy.

Pojedyncze podkreślenie można dodać do zaznaczonego tekstu, klikając przycisk **Podkreślenie** na pasku właściwości.

Aby dodać tekst w indeksie górnym lub dolnym

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** .
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Właściwości tekstu**.
3. W oknie dokowanym **Właściwości tekstu** z listy Położenie wybierz jedną z poniższych opcji:
   - **Brak** — wyłącza wszystkie funkcje na liście.
   - **Indeks górny (automatycznie)** — stosuje funkcję OpenType, jeśli czcionka ją obsługuje, lub stosuje syntetyzowaną wersję, jeśli czcionka nie obsługuje indeksu górnego.
   - **Indeks dolny (automatycznie)** — stosuje funkcję OpenType, jeśli czcionka ją obsługuje, lub stosuje syntetyzowaną wersję, jeśli czcionka nie obsługuje indeksu dolnego.
   - **Indeks górny (syntetyzowany)** — stosuje syntetyzowaną wersję funkcji indeksu górnego, która wygląda tak samo jak w poprzednich wersjach programu Corel PHOTO-PAINT.
   - **Indeks dolny (syntetyzowany)** — stosuje syntetyzowaną wersję funkcji indeksu dolnego, która wygląda tak samo jak w poprzednich wersjach programu Corel PHOTO-PAINT.

Niektóre czcionki OpenType mogą sprawiać wrażenie obsługujących funkcje, które są nieobsługiwane. Na przykład opcje indeksu górnego lub dolnego mogą wyglądać na dostępne, ale dostępne nie są. Po zastosowaniu jednej z tych czcionek OpenType program Corel PHOTO-PAINT nie może dostarczyć syntetyzowanej wersji indeksu górnego i dolnego.

Aby zmienić wielkość liter w tekście

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** .
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Właściwości tekstu**.
3. W oknie dokowanym **Właściwości tekstu** z listy **Wielkie litery** wybierz jedną z poniższych opcji:
   - **Brak** — wyłącza wszystkie funkcje na liście.
   - **Wersaliki** — zastępuje znaki pisane małymi literami na ekwiwalenty pisane wielkimi literami.

- **Wersaliki tytułowe** — stosuje wersję OpenType funkcji, jeśli jest ona obsługiwana przez czcionkę.
- **Kapitaliki (automatycznie)** — stosuje wersję OpenType funkcji, jeśli jest ona obsługiwana przez czcionkę.
- **Tylko kapitaliki** — zastępuje znaki skalowaną w dół wersją znaków pisanych wielkimi literami.
- **Kapitaliki z wersalików** — stosuje wersję OpenType funkcji, jeśli jest ona obsługiwana przez czcionkę.
- **Kapitaliki (syntetyzowane)** — stosuje syntetyzowaną wersję **kapitalików**, która wygląda tak samo jak w poprzednich wersjach programu Corel PHOTO-PAINT.

Jeśli wybrana czcionka nie jest czcionką OpenType obsługującą style kapitalików, program Corel PHOTO-PAINT zapewni syntetyzowaną wersję wersalików.

Niektóre czcionki OpenType mogą sprawiać wrażenie obsługujących funkcje, które są nieobsługiwane.

Praca z funkcjami OpenType

Program Corel PHOTO-PAINT obsługuje czcionki OpenType, dzięki czemu można skorzystać z ich zaawansowanych funkcji typograficznych. Funkcje OpenType umożliwiają wybranie alternatywnego wyglądu poszczególnych znaków (określa się to mianem glifu) lub sekwencji znaków. Można na przykład wybrać alternatywne glify dla liczb, ułamków czy zestawów ligatur.

Dostęp do poleceń i opcji OpenType można uzyskać w oknie dokowanym **Właściwości tekstu**. Aby program Corel PHOTO-PAINT monitował o możliwość zastosowania funkcji OpenType, można włączyć opcję Interakcyjne funkcje OpenType. Jeśli funkcja OpenType jest dostępna, po zaznaczeniu tekstu zostanie pod nim wyświetlona strzałka wskaźnika. Można kliknąć wskaźnik, aby uzyskać dostęp do listy najpopularniejszych funkcji OpenType dostępnych dla zaznaczonego tekstu.

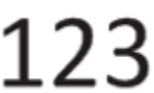
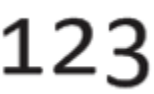
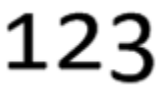
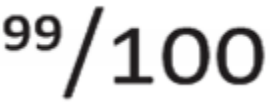
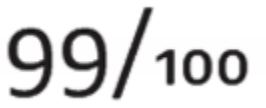
Definicja czcionki OpenType została opracowana wspólnie przez firmy Adobe i Microsoft. Bazując na formacie Unicode, czcionki OpenType poszerzają możliwości czcionek w starszej technologii. Do najważniejszych zalet czcionek OpenType można zaliczyć:
- zgodność z wieloma platformami (Windows i Mac);
- rozszerzone zestawy znaków, które oferują lepszą obsługę języka i zaawansowane funkcje typograficzne;
- współistnienie z czcionkami Type 1 (PostScript) i TrueType;
- obsługę większego limitu glifu (64 tys.).

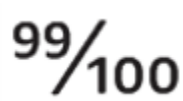
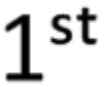
Funkcje OpenType

W poniższej tabeli przedstawiono funkcje OpenType, które można zastosować w programie Corel PHOTO-PAINT, o ile dana czcionka je obsługuje.

Program Corel PHOTO-PAINT zapewnia dodatkowo syntetyzowane wersje funkcji OpenType o nazwach Wielkie litery i Położenie. Jeśli na przykład czcionka nie obsługuje funkcji takiej jak Kapitaliki, program Corel PHOTO-PAINT tworzy własną wersję glifu, skalując czcionkę.

Funkcja OpenType	Opis	Przykład
Wielkie litery	Zmienia wielkość znaków w tekście, co jest przydatne w przypadku wstawiania tytułów i akronimów	LOREM
Położenie	Wyświetla znaki jako indeks górny lub dolny, co jest przydatne w przypadku wstawiania przypisów dolnych lub symboli matematycznych. Po wybraniu czcionki OpenType, która nie obsługuje indeksu dolnego i górnego lub czcionki innej	Lore^{m}

Funkcja OpenType	Opis	Przykład
	niż OpenType, można zastosować syntetyzowany glif.	
Style liczb	Zawiera funkcje służące do kontrolowania wyglądu liczb	Patrz przykłady poniżej
Style liczb — Znaki równe (proporcjonalne)	Wyświetla liczby o różnej szerokości, co nadaje się najlepiej do wstawiania liczb w bloku tekstu. Liczby mają jednak stałą wysokość, która ogólnie odpowiada wysokości wielkich liter.	
Style liczb — Znaki równe (tabelaryczne)	Wyświetla liczby o równej szerokości, odstępach i wysokości, co jest przydatne w przypadku wyrównywania tekstu i wyświetlania tekstu w tabeli.	
Style liczb — Antykwa (proporcjonalne)	Wyświetla liczby o różnej szerokości i wysokości. Ten styl nadaje się najlepiej do mieszania liczb z tekstem złożonym ze znaków o różnej wielkości.	
Style liczb — Antykwa (tabelaryczne)	Wyświetla liczby o równej szerokości, ale różnej wysokości.	
Ułamek	Wyświetla liczby oddzielone ukośnikiem jako ułamki. Liczba dostępnych ułamków zależy od czcionki. Tę funkcję należy stosować tylko w przypadku liczb, które mają być wyświetlane jako ułamki.	Patrz przykłady poniżej
Ułamek — Licznik	Wyświetla licznik, taki jak 456/, jako glif ułamka. Jest to przydatne w przypadku wyświetlania ułamka niestandardowego, takiego jako 456/789, jako ułamek. Funkcji Licznik należy używać w połączeniu z funkcją Mianownik w celu wyświetlenia ułamków niestandardowych jako ułamków.	
Ułamek — Mianownik	Wyświetla mianownik, taki jak /789, jako glif ułamka. Jest to przydatne w przypadku wyświetlania ułamka niestandardowego, takiego jako 456/789, jako ułamek. Funkcji Mianownik należy używać w połączeniu z funkcją Licznik w celu wyświetlenia ułamków niestandardowych jako ułamków.	

Funkcja OpenType	Opis	Przykład
Ułamek — Ułamek	Wyświetla standardowe ułamki jako glify ułamka	
Ułamek — Alternatywny ułamek	Wyświetla ułamek za pomocą poziomej kreski ułamkowej zamiast ukośnika.	
Liczby porządkowe	Wyświetla liczby porządkowe w języku angielskim za pomocą liczby i sufiksu w indeksie górnym. „Pierwszy” można na przykład wyświetlić jako 1st, a „drugi” — jako 2nd. Tę funkcję należy stosować tylko w przypadku tekstu, który ma być wyświetlany jako liczba porządkowa.	
Przekreślone zero	Wyświetla zera z ukośną kreską, co ułatwia ich odróżnienie od litery O. Ta funkcja jest przydatna w przypadku wyświetlania liczb w raportach finansowych.	
Ornamenty	Zastępuje znak ornamentem, który został utworzony przez projektanta czcionki w celu dopasowania do motywu czcionki.	
Odmiany stylistyczne	Stosuje alternatywny wzór do znaków	
Zestawy stylistyczne	Stosuje alternatywny wzór do zaznaczenia tekstu	
Warianty kaligrafii	Wstawia znaki dekoracyjne typu kaligraficznego	
Odmiany kontekstowe	Umożliwia precyzyjne dopasowanie tekstu przez zastosowanie alternatywnego wzoru pojedynczego znaku lub sekwencji znaków na podstawie sąsiadujących znaków. Funkcję tę można na przykład zastosować do tekstu opartego na	Niedostępne

Funkcja OpenType	Opis	Przykład
	skrypcie, dzięki czemu płynie on w bardziej naturalny sposób.	
Formy uwzględniające wielkość liter	Zmienia położenie znaków przestankowych w taki sposób, aby wyrównywały się one z tekstem pisanym wielkimi literami lub równymi liczbami	Niedostępne
Ligatury standardowe	Zastępuje parę liter (lub sekwencję liter) jednym glifem zwanym ligaturą. Wiele czcionek OpenType zawiera standardowe ligatury dla sekwencji fi, fl, ff, ffi i ffl. Ich celem jest zwiększenie czytelności tekstu.	
Ligatury ozdobne	Zastępuje ligaturą niestandardową kombinację liter. Ligatury ozdobne zostały stworzone z myślą o zdobieniu i nie są obsługiwane przez większość czcionek OpenType.	
Ligatury kontekstowe	Wstawia glif, który najlepiej pasuje do sąsiednich znaków. Ligatury kontekstowe zostały opracowane z myślą o zwiększeniu czytelności przez poprawę połączeń między znakami ligatury.	Niedostępne
Ligatury historyczne	Zastępuje parę liter lub sekwencję liter ligaturą, która była używana w przeszłości. Ligatury historyczne zostały stworzone z myślą o zdobieniu i nie są obsługiwane przez większość czcionek OpenType. Większość powszechnie używanych ligatur historycznych to litery połączone z innym znakiem, np. as, sh, si, sl, ss czy st.	Niedostępne
Formy historyczne	Zastępuje współczesne znaki takimi, które były powszechnie używane w historycznych dokumentach. Formy historyczne są przydatne w przypadku odtwarzania tekstów historycznych.	Niedostępne

Aby zastosować funkcję OpenType w tekście

1. Za pomocą narzędzia **Tekst** zaznacz pojedynczy znak lub sekwencję znaków.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Właściwości tekstu**.
3. W oknie dokowanym **Właściwości tekstu** kliknij przycisk funkcji OpenType i w razie potrzeby wybierz opcję z listy.

Niektóre czcionki OpenType mogą sprawiać wrażenie obsługujących funkcje, które są nieobsługiwane.

Aby włączyć na ekranie wskaźnik funkcji OpenType

- Kliknij narzędzie **Tekst** w przyborniku i kliknij **Interakcyjne funkcje OpenType** na pasku właściwości.

  Jeśli dla zaznaczonego tekstu jest dostępna funkcja OpenType, pod tekstem zostanie wyświetlona strzałka.

Można również

Wyświetlić listy najpopularniejszych funkcji OpenType	Kliknij strzałkę pod tekstem.
Zastosować funkcję OpenType do zaznaczonego tekstu	Ustaw wskaźnik nad opcją na liście funkcji OpenType i kliknij opcję.

Wstawianie znaków specjalnych, symboli i glifów

Używając okna dokowanego **Wstaw znak** można wyszukiwać i wstawiać znaki specjalne, symbole i glify (warianty poszczególnych znaków lub ich połączeń) należące do czcionek OpenType.

Filtrowanie

Domyślnie wyświetlane są wszystkie znaki, symbole i glify należące do danej czcionki, ale można filtrować podzbiory znaków, aby wyświetlić tylko te, które są potrzebne. Można np. wyświetlić tylko symbole walutowe lub liczbowe albo tylko znaki i symbole zapisane cyrylicą.

Znaki należące do czcionki są podzielone na następujące kategorie:

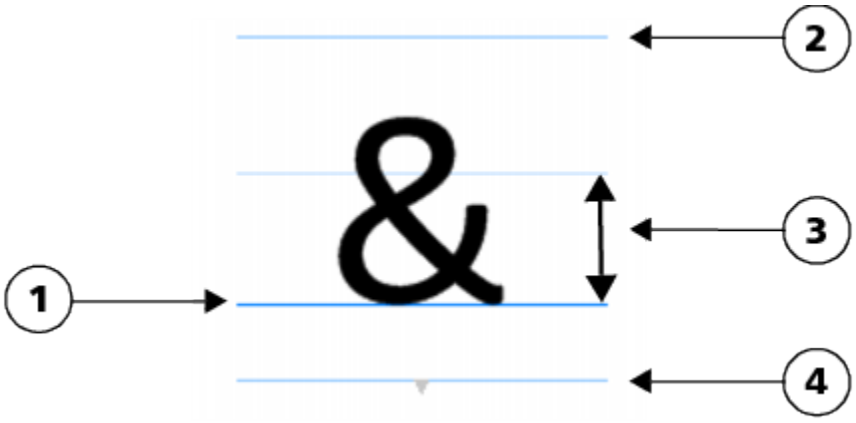
- **Wspólne** — strzałki, symbole walutowe, matematyczne i liczbowe, znaki interpunkcyjne i separatory, a także symbole i znaki interpunkcyjne CJK (używane w skryptach azjatyckich).
- **Skrypty** — skrypty obsługiwane przez wybraną czcionkę, takie jak łaciński, grecki, cyrylica, hiragana, katakana, han, arabski lub hebrajski.
- **OpenType** — funkcje OpenType udostępniane przez daną czcionkę, takie jak ligatury standardowe, ligatury ozdobne, ułamki, odmiany form anotacji itd. Więcej informacji na temat funkcji OpenType można znaleźć w sekcji „Praca z funkcjami OpenType” na stronie 414.

Czcionki OpenType

Okno dokowane **Wstaw znak** idealnie nadaje się do przeglądania i stosowania funkcji OpenType udostępnianych przez czcionki OpenType. W widoku domyślnym wyświetlana jest lista znaków, na której glify poszczególnych znaków są zgrupowane. Można też wyświetlić dłuższą listę, przedstawiającą wszystkie dostępne glify jednocześnie.

Wyświetlanie położenia znaku

Każdy zaznaczony znak jest wyświetlany w odniesieniu do zbioru niebieskich linii, które umożliwiają podgląd położenia znaku względem linii bazowej.



1) Linia bazowa tekstu

2) Górna linia ograniczająca

3) Wysokość czcionki x

4) Dolna linia ograniczająca

Ostatnio używane znaki specjalne

Lista ostatnio używanych znaków specjalnych umożliwia kopiowanie najczęściej używanych znaków. Na liście przechowywane są atrybuty czcionek ostatnio używanych znaków i wszystkich zastosowanych funkcji OpenType. Można zarządzać listą, usuwając z niej znaki, które nie są już potrzebne.

Aby dodać znak specjalny, symbol lub glif

1. Za pomocą narzędzia **Tekst** kliknij miejsce, w którym chcesz dodać znak specjalny.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Wstaw znak**.
3. W oknie dokowanym **Wstaw znak** wybierz czcionkę z pola **Lista czcionek**.
4. Dwukrotnie kliknij znak na liście **Znak i glif**.
   Jeśli nie możesz znaleźć potrzebnego znaku, otwórz listę **Filtr znaków** i zaznacz pole wyboru **Cała czcionka**.

Można również

Skopiować znak	Kliknij znak na liście **Znak i glif** i kliknij polecenie **Kopiuj**.
Wyświetlić informacje o wybranym znaku	Kliknij przycisk strzałki na dole listy **Znak i glif**, aby wyświetlić dowolne z zastosowanych atrybutów: nazwa znaku, identyfikator, liczba Unicode, skrót klawiaturowy pozwalający wstawić znak, nazwa funkcji OpenType i język (w przypadku glifów, które mogą być prawidłowo wyświetlane tylko w niektórych językach).
Powiększyć lub pomniejszyć	Przesuń suwak **Powiększenie**. Aby powiększyć lub pomniejszyć znak o wstępnie ustalone kroki, kliknij przyciski po lewej i prawej stronie suwaka **Powiększenie**.
Przejść do znaku specjalnego, używając kodu Alt	Kliknij listę **Znak i glif**, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt** i wpisz kod Alt wybranego znaku.

Można również

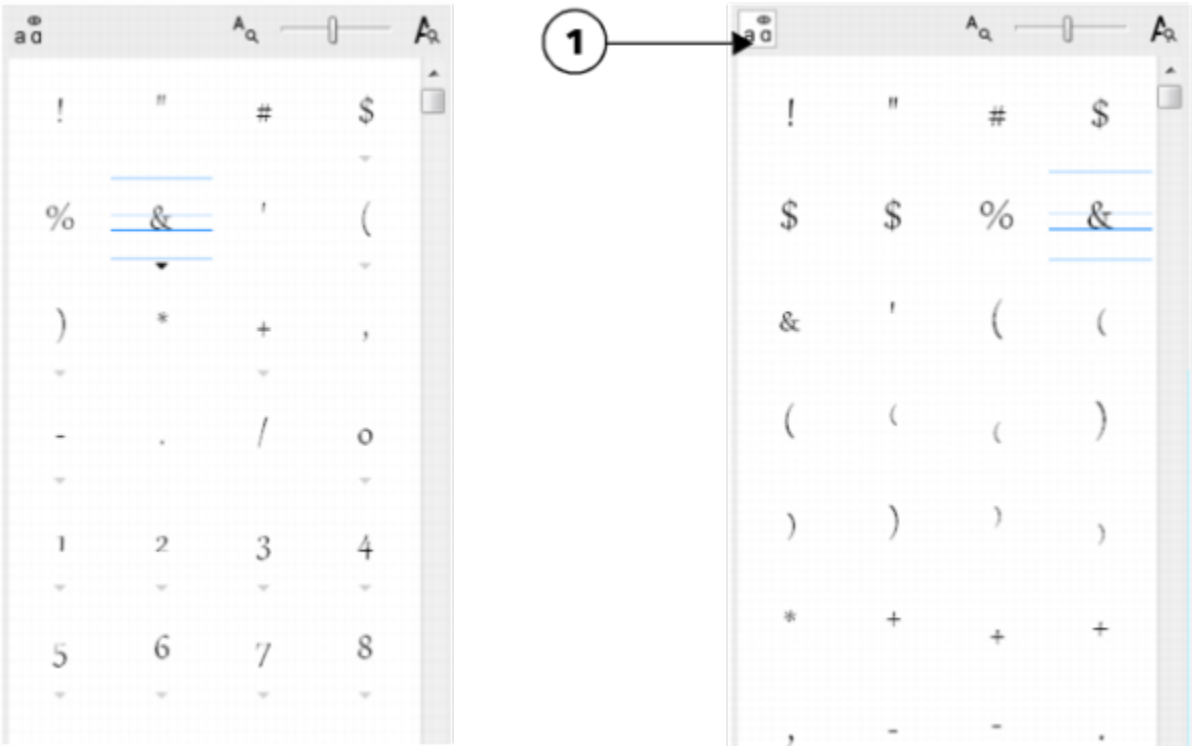
Przejść do znaku	Naciśnij odpowiedni klawisz na klawiaturze.

Aby filtrować znaki specjalne, symbole i glify

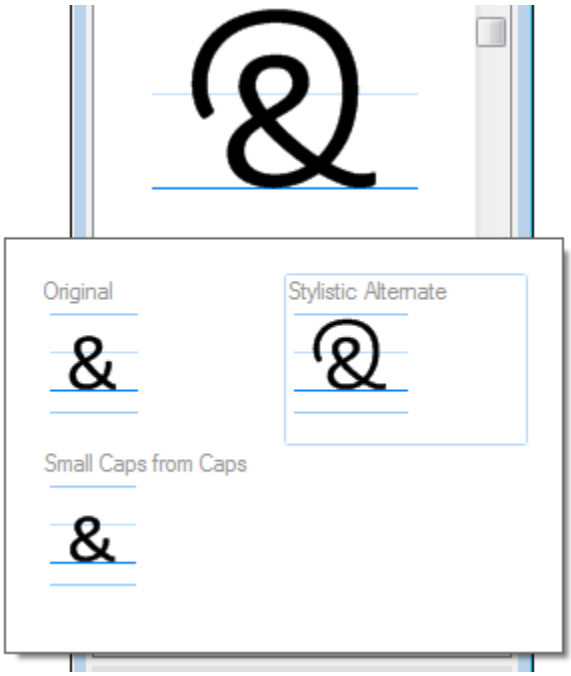
1. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Wstaw znak**.
2. W oknie dokowanym **Wstaw znak** wybierz czcionkę z pola **Lista czcionek**.
3. Otwórz listę **Filtr znaków** i zaznacz pola wyboru przy podzbiorach znaków, które chcesz wyświetlić.
4. Kliknij przycisk **Zamknij**.

Aby wyświetlić glify funkcji OpenType

1. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Wstaw znak**.
2. W oknie dokowanym **Wstaw znak** wybierz czcionkę OpenType z pola **Lista czcionek**.
3. Otwórz listę **Filtr znaków** i w obszarze **OpenType** zaznacz pola wyboru przy dostępnych funkcjach OpenType.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby wyświetlić listę zawierającą zgrupowane glify, upewnij się, że przycisk **Pokaż wszystkie glify** nie jest wciśnięty. Aby wyświetlić wszystkie glify w grupie, kliknij dany znak i wskaźnik funkcji OpenType. Kliknij glif, aby wyświetlić go na liście **Znak i glif**.
   - Aby wyświetlić poszerzoną listę, zawierającą wszystkie dostępne glify, kliknij przycisk **Pokaż wszystkie glify**.



Po lewej: szare wskaźniki pod poszczególnymi znakami informują, że dostępnych jest więcej glifów. Po prawej: po naciśnięciu przycisku Pokaż wszystkie glify (1) wszystkie dostępne glify są wyświetlane jednocześnie.



Wyświetlanie zgrupowanych glifów

Przycisk **Pokaż wszystkie glify** jest niedostępny w przypadku czcionek, które nie obsługują funkcji OpenType.

Niektóre glify udostępniane przez funkcje OpenType różnią się w zależności od kontekstu, w jakim się pojawiają, i nie są widoczne w oknie dokowanym **Wstaw znak**. Takie glify można wyświetlać i wstawiać do okna dokumentu, używając interakcyjnych opcji OpenType. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby włączyć na ekranie wskaźnik funkcji OpenType” na stronie 418.

Aby korzystać z listy ostatnio używanych znaków specjalnych

1 Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Wstaw znak**.

2 Na liście ostatnio używanych znaków specjalnych wykonaj dowolne zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyświetlić czcionkę i atrybuty OpenType danego znaku	Wskaż znak.
Skopiować znak z listy	Kliknij znak prawym przyciskiem myszy, a następnie kliknij polecenie **Kopiuj**.
Usunąć znak z listy	Kliknij znak prawym przyciskiem myszy, a następnie kliknij polecenie **Usuń** lub **Usuń wszystko**.

Kerning, przesuwanie i obracanie tekstu

Dla tekstu można włączyć kerning, który umożliwia zmianę odstępu między poszczególnymi znakami w zakresie zaznaczonego tekstu. Kerning oznacza przestawienie dwóch znaków w celu zachowania optycznej odległości między nimi. Z kerningu korzysta się

często w celu zmniejszenia odległości między takimi parami znaków, jak AW, WA, VA czy TA. Takie pary znaków znane są jako „pary kerningowe”. Kerning zwiększa czytelność tekstu i sprawia, że litery wyglądają na zrównoważone i proporcjonalne, zwłaszcza przy dużych rozmiarach czcionek.

Wygląd tekstu można zmodyfikować, przesuwając znaki w pionie lub w poziomie, co powoduje zmianę położenia zaznaczonych znaków w odniesieniu do sąsiednich znaków. Znaki można również obracać, określając kąt obrotu.

Aby włączyć kerning tekstu

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Właściwości tekstu**.
3. W oknie dokowanym **Właściwości tekstu** wpisz wartość w polu **Kerning zakresu**.

Aby przesunąć znaki

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Właściwości tekstu**.
3. W oknie dokowanym **Właściwości tekstu** wykonaj czynność z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przesunąć znaki w poziomie	Wpisz wartość w polu **Przesunięcie znaków w poziomie**.
Przesunąć znaki w pionie	Wpisz wartość w polu **Przesunięcie znaków w pionie**.

Dodatnie wartości poziome powodują przeniesienie znaków w prawo, a ujemne w lewo. Dodatnie wartości pionowe powodują przeniesienie znaków w górę, natomiast ujemne w dół.

Aby obrócić tekst

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Właściwości tekstu**.
3. W oknie dokowanym **Wyrównywanie tekstu** wpisz wartość w polu **Kąt znaku**.

Wyrównywanie tekstu

Obiekt tekstowy można wyrównać w poziomie, co powoduje wyrównanie tekstu w odniesieniu do jego prostokąta ograniczającego. Brak wyrównania jest równoznaczny z wyrównaniem do lewej, o ile żaden ze znaków nie został przesunięty w poziomie.

Aby zmodyfikować wyrównanie tekstu

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A.
2. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Wyrównanie tekstu** i wybierz jedną z następujących opcji:
   - Brak — są stosowane domyślne ustawienie wyrównywania.
   - Do lewej — tekst jest wyrównywany do lewej strony ramki tekstu lub prostokąta ograniczającego tekst ozdobny.
   - Do środka — tekst jest wyrównywany do środka w ramce tekstu.

- Do prawej — tekst jest wyrównywany do prawej strony ramki tekstu lub prostokąta ograniczającego tekst ozdobny.
- Wyrównanie pełne — tekst jest wyrównywany, z wyjątkiem ostatniego wiersza, do lewej i prawej strony ramki tekstu.
- Wyrównanie wymuszone — tekst jest wyrównywany, włącznie z ostatnim wierszem, do lewej i prawej strony ramki tekstu.

Tekst można również wyrównać, klikając przycisk wyrównywania w oknie dokowanym **Wyrównywanie tekstu**.

Dopasowywanie odstępów między wierszami, znakami i wyrazami

Odstępy między wierszami tekstu można zmieniać. Są one również znane jako „interlinia” lub „odstępy interlinii”. Zmiana odstępów między wierszami tekstu ozdobnego dotyczy odstępów między wierszami tekstu oddzielonymi znakami końca linii.

Odstępy między znakami (znane również jako „odstępy między literami”) w bloku tekstu można zmienić. Na przykład całkowite wyrównanie bloku tekstu może doprowadzić do wstawienia zbyt dużych odstępów między znakami, co wiąże się w powstaniem braku wizualnej równowagi. Aby zwiększyć czytelność, można zmniejszyć odstępy między znakami. Można również zmieniać odstępy między wyrazami.

Aby zmienić odstępy między wierszami

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Właściwości tekstu**.
3. W oknie dokowanym **Właściwości tekstu** z listy **Jednostki odstępów w pionie** wybierz jedną z poniższych opcji jednostki miary:
   - **% wysokości znaku** — umożliwia użycie wartości procentowej, która odnosi się do wysokości znaku.
   - **Punkty** — umożliwia określenie odstępu w punktach.
   - **% rozmiaru w punktach** — umożliwia użycie wartości procentowej, która odnosi się do rozmiaru znaku.
4. Wpisz wartość w polu **Odstęp między wierszami**.

Aby zmienić odstępy między znakami

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Właściwości tekstu**.
3. W oknie dokowanym **Właściwości tekstu** wpisz wartość w polu **Odstępy między znakami**.

Aby zmienić odstępy między wyrazami

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Właściwości tekstu**.
3. W oknie dokowanym **Właściwości tekstu** wpisz wartość w polu **Odstępy między wyrazami**.

Wygładzanie krawędzi tekstu

Za pomocą wygładzania można nadać tekstowi gładszy wygląd. Wygładzanie może poprawić czytelność tekstu na ekranie, zwłaszcza tekstu o małej czcionce. Gdy tekst jest dodawany do obrazka, wygładzanie jest stosowane domyślnie. Wygładzanie tekstu można jednak usunąć.

Aby zastosować wygładzanie do tekstu

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A.

2 Z listy **Wygładzanie tekstu** na pasku właściwości wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Miękka** — powstanie tekst, który wygląda na bardziej miękki, niemniej zachowuje wiernie kształt czcionki.
   - **Twarda** — powstanie tekst, który jest bardzo wyraźny i ostry.

Aby usunąć wygładzanie tekstu

1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** .

2 Wybierz opcję **Brak** z listy **Wygładzanie tekstu** na pasku właściwości.

Dopasowywanie tekstu do ścieżki

Po utworzeniu ścieżki można dopasować do niej tekst, umieszczając go wzdłuż linii lub kształtu. Po dopasowaniu tekstu do ścieżki można wyregulować położenie tekstu względem ścieżki. Można na przykład umieścić tekst na zewnątrz lub wewnątrz ścieżki lub dostosować odległość między tekstem a ścieżką.

Można renderować tekst jako obiekt, aby oddzielić go od ścieżki; tekst zachowa kształt ścieżki, do której został dopasowany. Można również wyprostować tekst, aby oddzielić go od ścieżki bez zachowywania kształtu ścieżki. Więcej informacji na temat tworzenia ścieżek można znaleźć w sekcji „Tworzenie ścieżek” na stronie 299.

Aby dopasować tekst do ścieżki

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** .

2 Zaznacz tekst.

3 Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Dopasuj tekst do ścieżki**.

4 Kliknij ścieżkę w miejscu, w którym chcesz rozpocząć wpisywanie tekstu.

Tekst można również dopasować do ścieżki, klikając narzędzie **Tekst** , przesuwając wskaźnik myszy na ścieżkę i klikając miejsce, w którym ma znaleźć się początek tekstu. Gdy wskaźnik zostanie przesunięty na ścieżkę, jego wygląd ulegnie zmianie. Zmiana ta informuje, że można kliknąć i pisać.

Można utworzyć tekst wzdłuż ścieżki.

Aby dostosować położenie tekstu dopasowanego do ścieżki

1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** .

2 Na pasku właściwości wybierz ustawienie z dowolnej z następujących list:
- **Orientacja tekstu** — ustawia orientację tekstu.
- **Położenie pionowe** — ustawia położenie tekstu w pionie.
- **Położenie tekstu** — ustawia położenie tekstu.
- **Odległość od ścieżki** — ustawia odległość między tekstem a ścieżką.
- **Przesunięcie** — ustawia położenie tekstu w poziomie.

Aby przenieść tekst na drugą stronę ścieżki, kliknij przycisk **Umieść po drugiej stronie** na pasku właściwości.

Aby dostosować tekst, można również zaznaczyć go za pomocą narzędzia **Wskaźnik obiektów** , wybrać tryb z paska właściwości i przeciągnąć uchwyty zaznaczenia w oknie obrazka.

Aby renderować tekst jako obiekt

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** .

2 Zaznacz tekst.

3 Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Renderuj jako obiekt**.

Tekst można poddać renderowaniu do obszaru edytowalnego, zaznaczając obiekt tekstowy za pomocą narzędzia **Tekst** i klikając przycisk **Utwórz maskę** na pasku właściwości. W rezultacie powstanie mający kształt tekstu obszar edytowalny, który można modyfikować.

Aby wyprostować tekst

1 W przyborniku kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** .

2 Zaznacz tekst.

3 Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Wyprostuj tekst**.

Praca z tekstem w starszej wersji

Po otwarciu dokumentu zawierającego tekst utworzonego w poprzedniej wersji programu Corel PHOTO-PAINT, np. Corel PHOTO-PAINT X5, trzeba zaktualizować tekst w starszej wersji, aby można było używać funkcji OpenType. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Praca z funkcjami OpenType” na stronie 414.

Aby zaktualizować tekst w starszej wersji

1 Otwórz dokument zawierający tekst w starszej wersji.

W górnej części okna obrazka zostanie wyświetlony pasek narzędzi **Aktualizuj**.

2 Kliknij polecenie **Aktualizuj**.

Aby cofnąć aktualizację, kliknij polecenie **Cofnij** na pasku narzędzi **Aktualizuj**. Po wprowadzeniu zmian w zaktualizowanym tekście opcja ta nie będzie jednak dostępna.

Tekst w starszej można również zaktualizować, klikając przycisk **Aktualizuj** w oknie dokowanym **Właściwości tekstu**.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Zarządzanie czcionkami

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia zarządzanie czcionkami i wyświetlanie ich podglądu.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Wyświetlanie czcionek” (stronie 427)
- „Filtrowanie czcionek” (stronie 429)
- „Wyszukiwanie czcionek” (stronie 430)
- „Pobieranie większej liczby czcionek” (stronie 431)
- „Identyfikowanie czcionek” (stronie 433)
- „Wybieranie czcionek za pomocą funkcji Zabawa czcionkami” (stronie 434)
- „Korzystanie z systemu Corel Font Manager” (stronie 436)

Wyświetlanie czcionek

Można dostosować **listę czcionek** w celu ich łatwiejszego wyszukiwania. Można na przykład zmienić rozmiar nazw czcionek wyświetlanych w polu **Lista czcionek**. Czcionki można też wyświetlać pogrupowane według rodziny czcionek lub w postaci listy niezhierarchizowanej. Jeśli w systemie są zainstalowane czcionki inne niż łacińskie, ich nazwy można wyświetlać w języku łacińskim lub w ich języku macierzystym. Ponadto można pokazać lub ukryć ostatnio używane czcionki na początku listy oraz określić liczbę wyświetlanych ostatnio używanych czcionek.

Domyślnie nazwy czcionek są wyświetlane odpowiednimi krojami czcionek, można jednak zdecydować się na wyświetlanie wszystkich nazw czcionek jednym krojem czcionki.

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia podgląd czcionek w obszarze **Podgląd** u dołu listy czcionek w oknie rysunku. Można także wyświetlać podgląd czcionek we wszystkich dostępnych stylach, takich jak pogrubienie i kursywa.

Rozmiar obszaru **listy czcionek** można zmienić przez dostosowanie wysokości i szerokości obszaru lub jego ukrycie.

Aby dostosować listę czcionek

1. Kliknij narzędzie **Tekst** w przyborniku i otwórz **listę czcionek** na pasku właściwości.
2. Aby zmienić rozmiar nazw czcionek, przesuń suwak **Powiększenie**.
3. Kliknij przycisk **Opcje czcionek** i wykonaj czynność z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyświetlić listę czcionek pogrupowaną według rodziny lub w postaci listy niezhierarchizowanej	Kliknij pozycję **Grupuj według rodziny**, aby włączyć lub wyłączyć opcję.
Pokazać nazwy czcionek innych niż łacińskie w języku łacińskim lub w ich języku macierzystym	Kliknij pozycję **Pokaż nazwy łacińskie**, aby włączyć lub wyłączyć opcję. Ta opcja jest przydatna w przypadku pracy z cyrylicą, czcionkami arabskimi i azjatyckimi.
Wyświetlić nazwy czcionek przy użyciu jednego kroju czcionki	Kliknij pozycję **Użyj czcionki, aby wyświetlić nazwę czcionki**, aby włączyć lub wyłączyć opcję.
Pokazać lub ukryć ostatnio używane czcionki	Kliknij pozycję **Pokaż ostatnio użyte czcionki**, aby włączyć lub wyłączyć opcję.
Określić liczbę wyświetlanych ostatnio używanych czcionek	Kliknij pozycję **Opcje listy czcionek**, a na stronie **Czcionki** w oknie dialogowym **Opcje** wpisz wartość w polu **Liczba wyświetlanych ostatnio używanych czcionek**. Maksymalna liczba ostatnio używanych czcionek, które można wyświetlić, to 20.

Aby wyświetlić podgląd czcionki

1. Kliknij narzędzie **Tekst** w przyborniku.

   Aby wyświetlić podgląd czcionki w oknie dokumentu, zaznacz wybrany tekst.
2. Na pasku właściwości kliknij pole **Lista czcionek**.

   Nazwa czcionki jest wyświetlana daną czcionką.

   Aby wyświetlić podgląd zaznaczonego tekstu po zastosowaniu określonej czcionki, wskaż jej nazwę w polu **Lista czcionek**.

Nazwy czcionek zawierających symbole są wyświetlane domyślną czcionką interfejsu użytkownika, a przykłady czcionek pojawiają się po prawej stronie nazwy danej czcionki i w obszarze Podgląd.

Jeśli czcionka zawiera inne style, takie jak pogrubienie lub kursywa, można wyświetlić ich podgląd, wskazując strzałkę palety wysuwanej ▸ obok nazwy czcionki.

Aby zmienić obszar listy czcionek

1. Kliknij narzędzie **Tekst** w przyborniku i otwórz **listę czcionek** na pasku właściwości.
2. Wykonaj dowolną z następujących czynności:
   - Aby ukryć obszar podglądu, kliknij przycisk **Ukryj podgląd**.
   - Aby dostosować szerokość obszaru **listy czcionek**, wskaż pionowy obszar uchwytu (prawą krawędź) i przeciągnij go po wyświetleniu strzałki dwustronnej.

- Aby dostosować wysokość, wskaż poziomy obszar uchwytu (nad suwakiem **Powiększenie**) i przeciągnij go po wyświetleniu strzałki dwustronnej.

Filtrowanie czcionek

Filtrowanie umożliwia wyświetlenie tylko tych czcionek, które spełniają konkretne wymagania. Na przykład można wyświetlić tylko czcionki użyte w dokumencie lub tylko czcionki symboli. Czcionki można filtrować według technologii, grubości, szerokości, stylu, obsługiwanych języków, funkcji OpenType i innych właściwości. Jednocześnie można stosować kilka filtrów.

Aby odfiltrować czcionki

1. Kliknij narzędzie **Tekst** w przyborniku.
2. Otwórz **listę czcionek** na pasku właściwości i kliknij przycisk **Pokaż filtry** .
3. Zaznacz dowolne z pola wyboru filtrowania.

Można również

Wyczyścić wszystkie filtry	Kliknij pozycję **Wyczyść filtry**.
Zamknąć listę filtrów	Kliknij przycisk **Ukryj filtry** .

Można filtrować tylko czcionki zainstalowane na komputerze.

W poniższej tabeli wymieniono wszystkie dostępne filtry czcionek oraz grupy filtrów.

Grupy filtrów czcionek	Opis
Content Exchange	Umożliwia wyświetlanie tylko czcionek pobranych z systemu Content Exchange.
Czcionki dokumentu	Umożliwia wyświetlanie tylko czcionek użytych w dokumencie.
Stan czcionki	Umożliwia odfiltrowanie czcionek według stanu: Zainstalowana, Niezainstalowana i Chronione czcionki systemowe.
Technologia czcionki	Umożliwia wyświetlanie czcionek według technologii: OpenType - TrueType, OpenType - PostScript, TrueType i Type1. Jeśli dana technologia czcionek nie jest dostępna na komputerze, nie jest wyświetlana na liście filtrów.
Grubość	Umożliwia wyświetlanie czcionek według grubości, na przykład Lekka, Normalna lub Pogrubiona.
Szerokość	Umożliwia wyświetlanie czcionek według szerokości, na przykład Zagęszczone, Normalne lub Rozstrzelone.

Grupy filtrów czcionek	Opis
Styl	Umożliwia wyświetlanie czcionek według stylu, na przykład Ozdobne, Ekran, O stałej szerokości, Bezszeryfowe, Pismo, Szeryfowe i Symbol.
Zakres znaków	Umożliwia filtrowanie czcionek według języka pisma. Filtry w tej grupie: Arabski, Chiński uproszczony, Chiński tradycyjny, Cyrylica, Dewanagari, Grecki, Hebrajski, Japoński, Koreański, Łaciński i Turecki.
OpenType	Umożliwia wyświetlanie czcionek o określonych funkcjach OpenType, takich jak Odstępy wersalików, Formy uwzględniające wielkość liter i inne funkcje.

Można także filtrować czcionki w polu **listy czcionek** w oknach dokowanych **Właściwości tekstu**, Zabawa czcionkami oraz **Wstaw znak**.

Wyszukiwanie czcionek

Usługa Corel Font Service to narzędzie służące do sprawdzania czcionek zainstalowanych na komputerze i generowania bazy danych czcionek ze słowami kluczowymi. Słowa kluczowe zawierają nazwy czcionek, technologię czcionek oraz inne metadane zawarte w czcionkach. Słowa te mogą służyć do wyszukiwania czcionek lokalnych na **liście czcionek**.

Po rozpoczęciu wpisywania nazwy czcionki lub innego słowa kluczowego zostanie wyświetlona odpowiednia lista czcionek. Lista aktualizuje się w miarę pisania. W celu zawężenia wyszukiwania można wpisać dwa lub więcej słów kluczowych. Na przykład w celu znalezienia wszystkich dostępnych czcionek Arial z pogrubieniem, można wpisać **Arial pogrubiona** w polu **listy czcionek**.

Aby wyszukiwać czcionki przy użyciu słów kluczowych

1. Kliknij narzędzie **Tekst** A w przyborniku.
2. Wybierz czcionkę z **listy czcionek** na pasku właściwości.
3. Kliknij dwukrotnie pole **Lista czcionek** i wpisz słowo kluczowe, na przykład nazwę czcionki lub technologię czcionki.
4. Aby zawęzić wyszukiwanie, po wpisaniu pierwszego słowa kluczowego wpisz spację i kolejne słowo kluczowe.

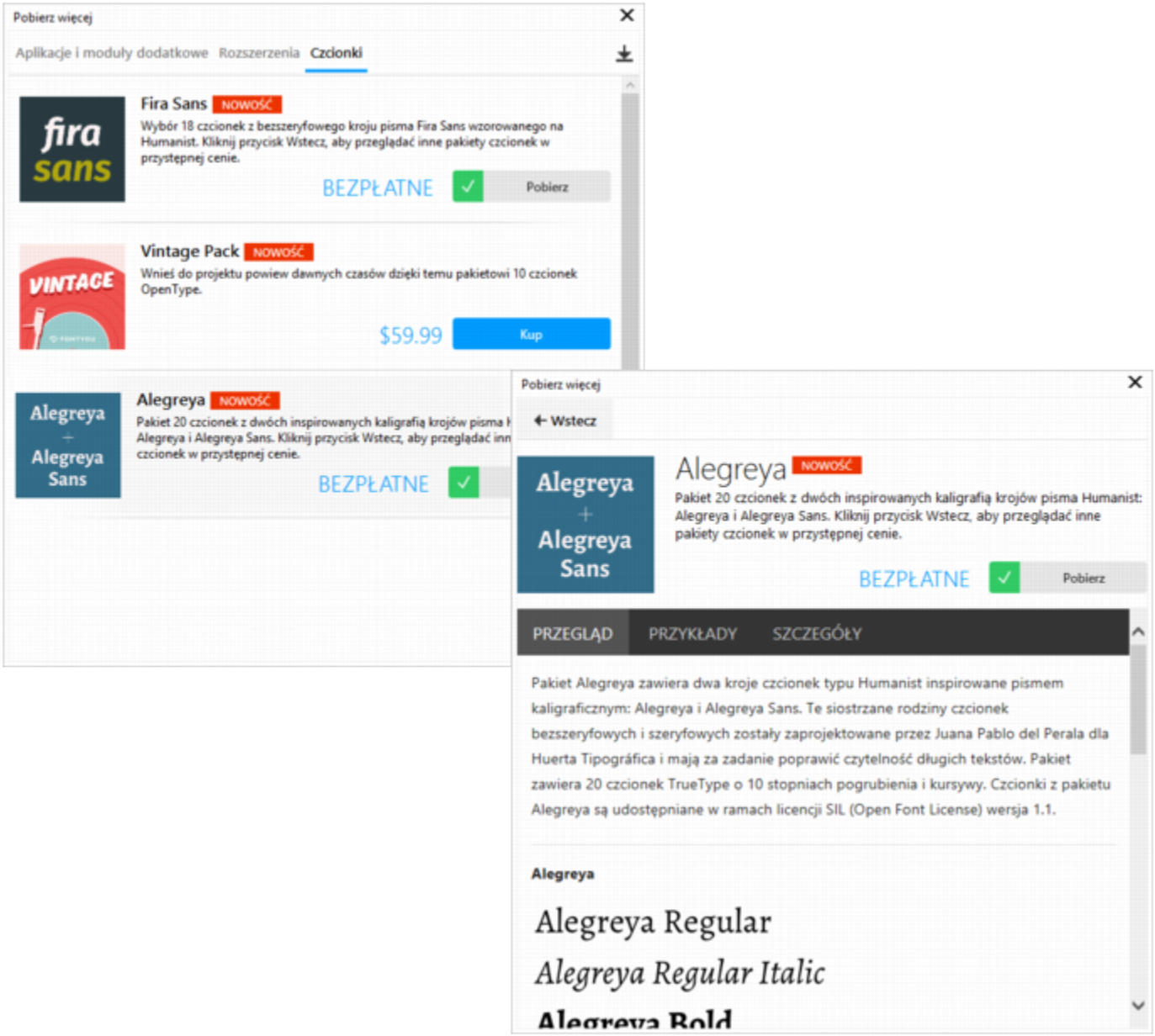
W poniższej tabeli pogrupowano w kategorie słowa kluczowe używane do wyszukiwania.

Kategoria	Słowa kluczowe
Czcionki dokumentu	Czcionki dokumentu
Technologia czcionki	OpenType - TrueType, OpenType - PostScript, TrueType, Type1
Grubość	Cienka, Bardzo lekka, Lekka, Zwykła, Średnia, Półgruba, Pogrubiona, Bardzo gruba, Ciężka

Kategoria	Słowa kluczowe
Szerokość	Najbardziej zagęszczone, Bardzo zagęszczone, Zagęszczone, Półzagęszczone, Normalne, Półrozstrzelone, Rozstrzelone, Bardzo rozstrzelone, Najbardziej rozstrzelone
Styl	Ozdobne, Ekran, O stałej szerokości, Bezszeryfowe, Pismo, Szeryfowe, Symbol
Zakres znaków	Arabski, Armeński, Chiński uproszczony, Chiński tradycyjny, Koptyjski, Cyrylica, Dewanagari, Dhivehi, Gruziński, Grecki, Gudżarati, Hebrajski, Hiragana, Japoński, Kannada, Katakana, Koreański, Łaciński, Rosyjski, Syryjski, Tamilski, Telugu, Tajlandzki, Turecki, Wietnamski
Producent	Ale/Paul, Bitstream, Cultivated/Mind, DynaComware, Font Fabric, Fontlab, Fontographer, ITC, Linotype, Mark Simonson, Monotype, Typodermic, RW++
Uprawnienia osadzania	Do edycji, Do instalacji, Brak osadzenia, Podgląd wydruku, Ograniczone
OpenType	Kapitaliki, Odmiany form anotacji, Alternatywne połowy szerokości, Pionowa odmiana półmetryki, Pionowa odmiana metryki, Alternatywne ułamki, Odstępy wersalików, Formy uwzględniające wielkość liter, CJK — wyśrodkowane znaki przestankowe, Warianty znaków, Odmiany kontekstowe, Ligatury kontekstowe, Mianowniki, Ligatury ozdobne, Formy eksperckie, Ułamki, Połowa szerokości, Formy historyczne, Ligatury historyczne, Formy Hojo Kanji, Poziome odmiany Kana, Formy JIS2004, Formy JIS78, Formy JIS83, Formy JIS90, Kerning, Znaki równe, Formy zlokalizowane, Formy NLC Kanji, Liczniki, Liczby porządkowe, Ornamenty, Proporcjonalne znaki Kana, Znaki równe (proporcjonalne), Antykwa (proporcjonalne), Proporcjonalne szerokości, Jedna czwarta szerokości, Naukowe (mniejsze), Formy uproszczone, Przekreślone zero, Kapitaliki, Kapitaliki z wielkich liter, Ligatury standardowe, Odmiany stylistyczne, Zestawy stylistyczne, Indeks dolny, Indeks górny, Warianty kaligrafii, Tabelaryczne, Antykwa (tabelaryczne), Jedna trzecia szerokości, Tytułowe, Formy tradycyjne, Tradycyjne formy imion, Odmiany pionowe i obrót

Pobieranie większej liczby czcionek

Można pobrać dodatkowe czcionki z pola **Lista czcionek** w programie Corel PHOTO-PAINT i Corel Font Manager. Czcionki te są zwykle grupowane w pakiety czcionek. Niektóre pakiety czcionek są bezpłatne, a inne należy kupić. Można uzyskać dostęp do informacji na temat pakietów czcionek i zawartych w nich czcionek, jak również wyświetlić próbki czcionek. Można także pobrać arkusz próbek poszczególnych pakietów czcionek.



Można przeglądać i pobierać dostępne pakiety czcionek w oknie dialogowym Pobierz więcej.

Aby pobrać pakiet czcionek

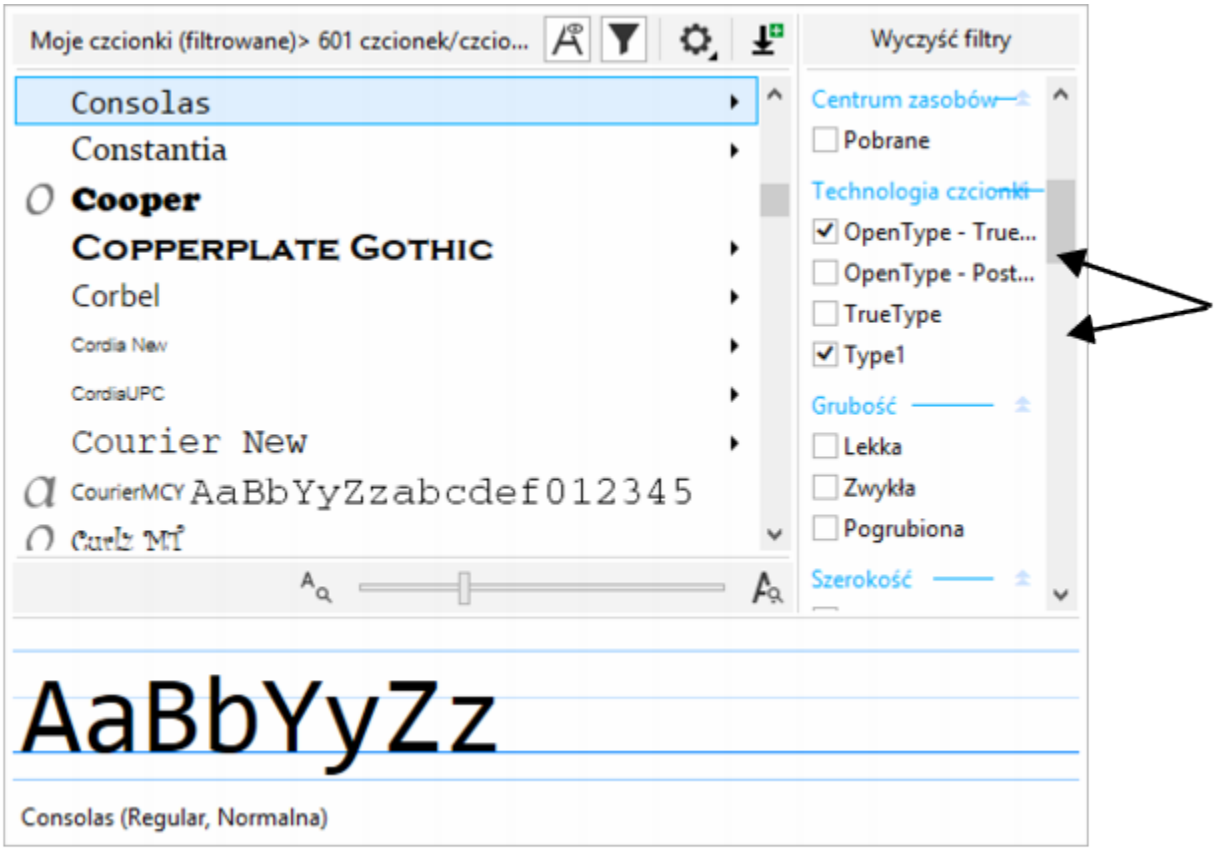
1. Kliknij narzędzie **Tekst** w przyborniku.
2. Wybierz czcionkę z **listy czcionek** na pasku właściwości.
3. Kliknij przycisk **Pobierz więcej**.
4. W oknie dialogowym **Pobierz więcej** kliknij pakiet czcionek i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby wyświetlić krótki opis pakietu czcionek i nazwy czcionek w danej czcionce, kliknij kartę **Przegląd**.
   - Aby wyświetlić próbki czcionek, kliknij kartę **Próbki**. Aby pobrać próbny arkusz w formacie PDF, kliknij łącze na górze strony **Próbki**.

- Aby uzyskać więcej informacji na temat licencjonowania czcionek, obsługiwanych języków, lokalizacji pobierania plików czcionek, a także nazw plików czcionek, kliknij kartę **Szczegóły**.

5 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk **Kup** i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie, aby kupić pakiet czcionek.
- Kliknij przycisk **Pobierz**, jeśli pakiet czcionek jest bezpłatny.

Dostęp do pobranego pakietu czcionek można uzyskać w polu **Lista czcionek**. Pojawia się on również na liście **Filtry** w sekcji **Moje kolekcje**.



Można łatwo uzyskać dostęp do czcionek z pobranych pakietów czcionek, stosując filtry.

Identyfikowanie czcionek

Czcionkę można w prosty sposób zidentyfikować w części tekstowej strony WWW lub projektu graficznego. Corel PHOTO-PAINT umożliwia przechwycenie próbki czcionki i jej automatyczne wysłanie do serwisu www.whatthefont.com w celu identyfikacji.

Aby zidentyfikować czcionkę

1 Kliknij kolejno **Tekst** ▸ **Witryna WhatTheFont?!**.

2 Przeciągając wskaźnik, utwórz markizę wokół czcionki, którą chcesz zidentyfikować. Aby ukończyć przechwytywanie, kliknij wewnątrz obszaru przechwytywania lub naciśnij klawisz **Enter**. Aby anulować, naciśnij klawisz **Esc**.

Przechwycona czcionka zostanie wyświetlona w witrynie internetowej WhatTheFont?!.

3 Aby ukończyć identyfikację czcionki, postępuj zgodnie ze wskazówkami wyświetlanymi w witrynie internetowej WhatTheFont?!.

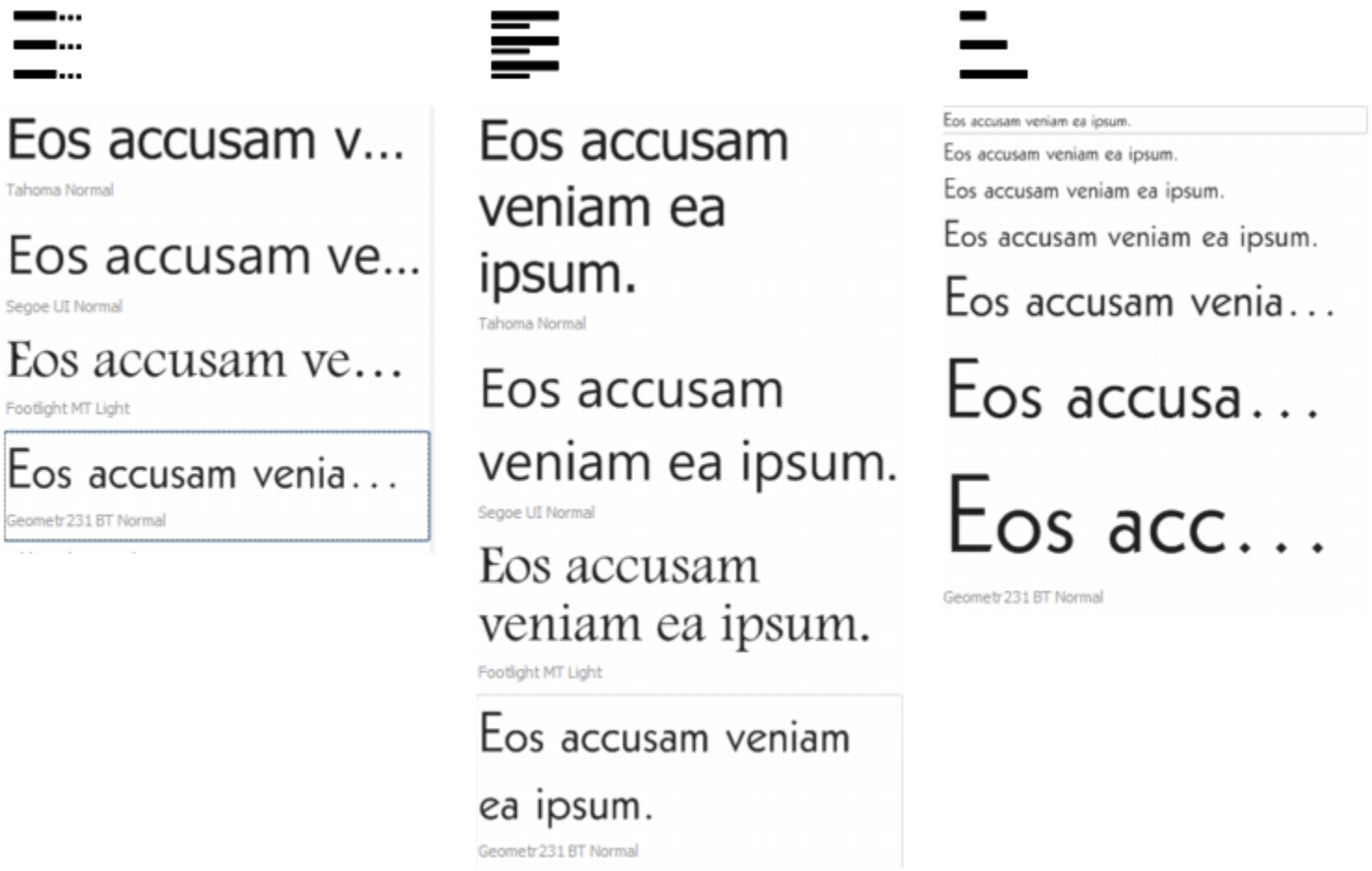
Optymalna wysokość liter dla uzyskania najlepszych wyników wyszukiwania wynosi około 100 pikseli. Przechwytywać należy wyłącznie wielkie lub małe litery, a nie cyfry lub znaki specjalne. Należy się upewnić, że przechwycony tekst jest w orientacji poziomej oraz że litery się nie stykają.

Wybieranie czcionek za pomocą funkcji Zabawa czcionkami

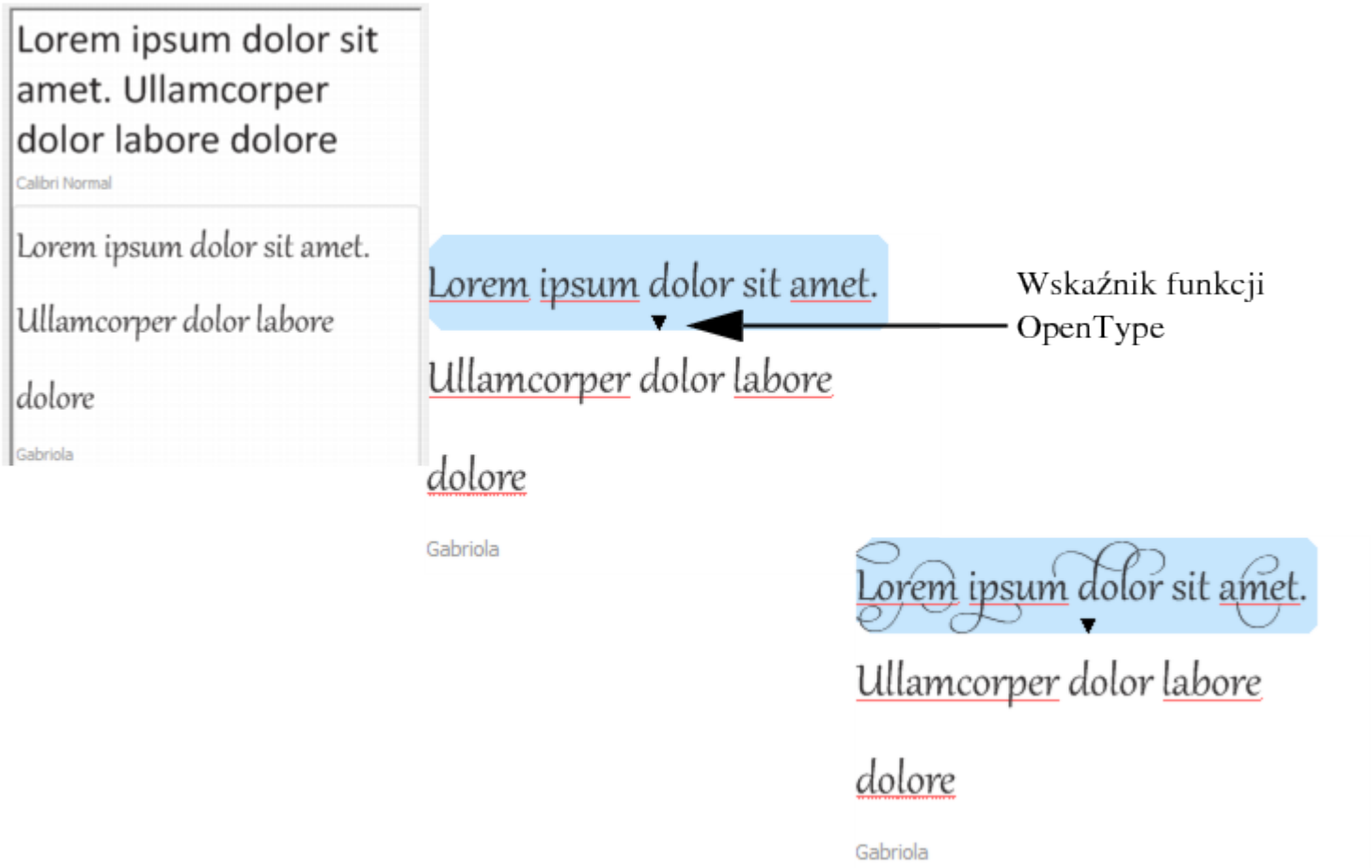
Funkcja Zabawa czcionkami pozwala wyświetlić przykładowy tekst po zastosowaniu różnych czcionek i rozmiarów, co ułatwia wybór czcionek używanych w projekcie.

Można wyświetlić podgląd wstępnie przygotowanych przykładów tekstu albo wpisać lub wkleić własny tekst. Przykłady tekstu można wyświetlić w postaci pojedynczych wierszy tekstu lub tekstu składającego się z wielu wierszy; można też wyświetlić przykład tekstu jako pojedyncze wiersze tekstu zapisane coraz większą czcionką.

Jeśli w przykładzie tekstu używana jest czcionka OpenType, można wyświetlić dostępne funkcje OpenType i zastosować je do przykładu.



Widoki od lewej do prawej: jednowierszowy, wielowierszowy i kaskadowy



Jeśli w przykładach tekstu używane są czcionki OpenType, można zaznaczyć tekst, aby wyświetlić wskaźnik funkcji OpenType i zastosować funkcję OpenType. W tym przykładzie do zaznaczonego tekstu zastosowano zestaw stylistyczny.

Aby wyświetlić podgląd przykładu tekstu w kontekście, można go wkleić w dowolnym miejscu w oknie rysunku.

Aby wyświetlić podgląd czcionek za pomocą funkcji Zabawa czcionkami

1. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Zabawa czcionkami**.
2. Aby zmienić czcionkę przykładu, kliknij go i wybierz czcionkę z pola **Lista czcionek**.
   Jeśli chcesz zmienić tekst we wszystkich przykładach, kliknij dwukrotnie przykład, naciśnij klawisze **Ctrl+A**, aby zaznaczyć cały tekst, i wpisz nowy tekst.
3. Aby wybrać opcję widoku, kliknij jeden z następujących przycisków:
   - **Pojedynczy wiersz** — przykłady są wyświetlane jako pojedyncze wiersze tekstu.
   - **Wiele wierszy** — przykłady są wyświetlane jako tekst składający się z wielu wierszy.
   - **Wodospad** — zaznaczony przykład jest wyświetlany jako kaskada pojedynczych wierszy tekstu w coraz większym rozmiarze.
4. Aby zmienić rozmiar tekstu przykładu, przesuń suwak **Powiększenie**.
   Jeśli chcesz zmieniać rozmiar tekstu o określone wielkości, kliknij przycisk **Powiększenie** obok suwaka **Powiększenie**.

Można również

Dodać przykład tekstu	Kliknij **Dodaj kolejny przykład** i wybierz czcionkę z pola **Lista czcionek**.
Wkleić przykład tekstu do dokumentu	Kliknij przykład tekstu i kliknij polecenie **Kopiuj**. Używając narzędzia **Tekst** , kliknij prawym przyciskiem myszy w miejscu, w którym chcesz umieścić przykład tekstu, i wybierz polecenie **Wklej**. Przykład tekstu można też przeciągnąć do okna dokumentu.
Usunąć przykład tekstu	Kliknij przykład tekstu, a potem kliknij przycisk **Zamknij** w prawym górnym rogu przykładu.
Wkleić tekst do przykładu tekstu	Kliknij przykład tekstu i naciśnij klawisze **Ctrl+V**.
Zmienić kolejność przykładów tekstu	Przeciągnij przykład tekstu w nowe miejsce w oknie rysunku.

Korzystanie z systemu Corel Font Manager

Corel Font Manager to samodzielny, dołączony do programu CorelDRAW Graphics Suite system zarządzania czcionkami. System Corel Font Manager umożliwia wyszukiwanie, organizowanie i podgląd czcionek, zarówno lokalnych, jak i dostępnych przez Internet w systemie Content Exchange. Dzięki niemu możesz w prosty sposób instalować i odinstalowywać czcionki, a także usuwać te, które nie są dłużej potrzebne. Więcej informacji można znaleźć z pomocy systemu Corel Font Manager.

Aby uruchomić program Corel Font Manager

- Kliknij przycisk **Narzędzie uruchamiania aplikacji** na standardowym pasku narzędzi, a następnie kliknij Corel Font Manager.

Uzyskać dostęp do Pomocy systemu Corel Font Manager

- W systemie Corel Font Manager kliknij przycisk **Pomoc** na pasku tytułu.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Praca z tekstem w różnych językach

W programie Corel PHOTO-PAINT można pracować z tekstem w różnych językach. Jeżeli na przykład jest używany azjatycki system operacyjny, program Corel PHOTO-PAINT oferuje dodatkowe funkcje formatowania tekstu.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Modyfikowanie ustawień kodowania do poprawnego wyświetlania tekstu” (stronie 437)
- „Praca z tekstem azjatyckim lub bliskowschodnim” (stronie 438)
- „Obsługa OpenType dla tekstu azjatyckiego” (stronie 439)

Modyfikowanie ustawień kodowania do poprawnego wyświetlania tekstu

W programie Corel PHOTO-PAINT cały tekst dodawany do dokumentu jest kodowany w standardzie Unicode, co ma wpływ na zestaw znaków w tekście. Po otwarciu lub zaimportowaniu obrazka zawierającego tekst program Corel PHOTO-PAINT przekształca użyty w pliku system kodowania do standardu Unicode. Jeśli na przykład zaimportujesz starszy dokument zawierający tekst w 8-bitowym formacie ANSI, w którego przypadku jest używana określona strona kodowa (np. 949 ANSI/OEM — koreański), program Corel PHOTO-PAINT przekształci stronę kodową 949 na Unicode. Jeśli jednak strona kodowa nie zostanie określona podczas otwierania obrazka, program Corel PHOTO-PAINT użyje domyślnej strony kodowej w celu przekształcenia tekstu, co może prowadzić do nieprawidłowego wyświetlenia części tekstu. Tekst można wyświetlić prawidłowo, zaznaczając nieprawidłowo wyświetlany tekst i ponownie przekształcając go do standardu Unicode za pomocą odpowiedniej strony kodowej.

Ustawienia kodowania nie wpływają na sposób wyświetlania tekstu poza oknem rysunku, na przykład słów kluczowych, nazw plików czy wpisów tekstowych w oknach dokowanych Menedżer obiektów i Menedżer danych obiektów. W przypadku takich typów tekstu konieczne jest użycie ustawień strony kodowej w oknie dialogowym Otwórz lub Importuj. Więcej informacji na temat korzystania z ustawień strony kodowej można znaleźć w sekcji „Otwieranie obrazków” na stronie 75.

Aby poprawnie wyświetlić tekst w dowolnym języku

1. Zaznacz tekst.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Zakoduj**.
3. W oknie dialogowym **Kodowanie tekstu** wybierz opcję **Inne kodowanie**.
4. Z listy **Inne kodowanie** wybierz ustawienia kodowania, które spowodują, że tekst będzie czytelny.

   W oknie podglądu wyświetlany jest tekst z bieżącym ustawieniem kodowania.

Praca z tekstem azjatyckim lub bliskowschodnim

Tekst azjatycki lub bliskowschodni można wpisać, jeżeli jest używany system operacyjny z obsługą odpowiedniego języka lub jeśli jest używany edytor IME (Input Method Editor). Można zmienić właściwości czcionki tekstu azjatyckiego i bliskowschodniego. Aby ograniczyć zmiany tylko do tekstu azjatyckiego i bliskowschodniego, można wybrać odpowiedni typ skryptu. Aby na przykład zmienić rozmiar czcionki w tekście japońskim w dokumencie zawierającym tekst zarówno angielski, jak i japoński, należy wybrać typ skryptu azjatyckiego, a następnie wprowadzić odpowiednie zmiany. Powoduje to zastosowanie nowego rozmiaru czcionki tylko do tekstu japońskiego. Tekst angielski pozostaje niezmieniony.

Ponadto można mieszać tekst azjatycki z łacińskim w obrębie jednego obiektu tekstowego i definiować odstępy między dwoma wyrazami. Przykładowo można określić odstępy między tekstem japońskim i angielskim, które są wyświetlane w obiekcie tekstowym. W przypadku korzystania z azjatyckiego systemu operacyjnego lub systemu operacyjnego z włączoną obsługą języka azjatyckiego można również zmienić orientację tekstu.

Aby zmienić właściwości czcionki i język tekstu

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A.
2. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Właściwości tekstu**.
3. W oknie dokowanym **Właściwości tekstu** określ atrybuty czcionki.
4. Z listy **Grupa językowa i skrypt** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Wszystkie języki**
   - **Łaciński**
   - **Azjatycki**
   - **Bliskowschodni**

Aby określić odstępy między tekstem łacińskim a azjatyckim

1. Za pomocą narzędzia **Tekst** A zaznacz tekst zawierający słowa łacińskie i azjatyckie.
2. W oknie dokowanym **Właściwości tekstu** wpisz wartości w polu **Odstępy między językami**.

Wartość odstępów między językami są podawane jako procent normalnego odstępu między wyrazami. Na przykład odległości dwóch spacji odpowiada wartość 200.

Aby zmienić orientację tekstu azjatyckiego

1. Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** A.
2. Kliknij jeden z następujących przycisków na pasku właściwości:
   - **Pionowa orientacja tekstu** — umożliwia zmianę orientacji zaznaczonego tekstu na pionową.
   - **Pozioma orientacja tekstu** — umożliwia zmianę orientacji tekstu na poziomą.

Obiekt tekstowy może mieć tylko jedną orientację. Zmiana orientacji tekstu podczas pisania zmienia orientację całego obiektu tekstowego.

Domyślną orientacją tekstu azjatyckiego jest orientacja pozioma.

Obsługa OpenType dla tekstu azjatyckiego

Istnieje możliwość stosowania zaawansowanych funkcji typograficznych OpenType do tekstu azjatyckiego. Dostęp do funkcji OpenType można uzyskać z okna dokowanego **Właściwości tekstu** (**Obiekt** ▸ **Tekst** ▸ **Właściwości tekstu**). W poniższej tabeli opisano funkcje OpenType, które można zastosować z tekstem azjatyckim, o ile dane funkcje są zawarte w czcionce.

Funkcja OpenType	Opis
Szerokości azjatyckie	Zmienia szerokość przez zastosowanie odstępów lub zastąpienie glifów. Funkcja wyśrodkowanej interpunkcji CJK wyśrodkowuje znaki przestankowe w poziomie i w pionie.
Formy azjatyckie	Zastępuje wybrane znaki inną formą glifu. Formy nie mogą być łączone.
Azjatyckie pionowe jednostki metryczne	Funkcja Alternatywne pionowe jednostki metryczne wyśrodkowuje niższe znaki w pionie względem znaków o pełnej wysokości. Funkcja ta stosuje się także do glifów łacińskich o pełnej szerokości. Pionowa odmiana półmetryki wyśrodkowuje znaki w pionie względem znaków o połowicznej wysokości.
Kana — odmiana pozioma	Zastępuje standardowe glify kana poziomymi glifami kana.
Kana — odmiana pionowa	Zastępuje standardowe glify kana pionowymi glifami kana.
Odmiany pionowe i obrót	Zastępuje znaki formami odpowiednimi dla tekstu pionowego, często obracając je o 90 stopni.
Odmiany form anotacji	Stosuje formę adnotacji do wybranych znaków. Ta funkcja OpenType stosuje się zarówno do tekstu łacińskiego, jak i azjatyckiego.

Więcej informacji na temat pracy z funkcjami OpenType można znaleźć w następujących sekcjach:

- „Praca z funkcjami OpenType” na stronie 414
- „Aby zastosować funkcję OpenType w tekście” na stronie 417

Obrazki i filmy dla sieci WWW

Tworzenie i edytowanie filmów.....443

Tworzenie obrazków do publikacji w Internecie.....453

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Tworzenie i edytowanie filmów

Za pomocą programu Corel PHOTO-PAINT można tworzyć filmy. Filmy składają się z serii obrazków nazywanych klatkami. Zmiany położenia obiektów na kolejnych klatkach dają wrażenie ruchu.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Otwieranie i odtwarzanie filmów” (stronie 443)
- „Tworzenie filmów” (stronie 444)
- „Modyfikowanie kolejności i czasu wyświetlania klatek” (stronie 447)
- „Zapisywanie filmów” (stronie 450)

Otwieranie i odtwarzanie filmów

Można otworzyć cały film lub jego fragment. Otwieranie i odtwarzanie fragmentów filmów następuje szybciej, ponieważ ilość informacji przetwarzanych jednorazowo przez komputer jest odpowiednio mniejsza.

Elementy sterujące pozwalają odtworzyć film, przewinąć go do początku, do końca lub zatrzymać na dowolnej klatce. Można także przeglądać film klatka po klatce w przód i w tył lub przeskoczyć do dowolnie wybranej klatki.

Aby otworzyć film

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Wybierz folder, w którym znajduje się film.
3. Kliknij nazwę pliku.
4. Z listy znajdującej się obok przycisku **Anuluj** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Załaduj częściowo**
   - **Otwórz**
   - **Zmień rozmiar/rozdzielczość i załaduj**
   - **Wykadruj i załaduj**

   Po wybraniu opcji **Załaduj częściowo** w polach **Od** i **Do** w oknie dialogowym **Częściowe ładowanie filmu** wpisz wartości określające zakres klatek, który chcesz otworzyć.

Aby korzystać z elementów sterujących odtwarzaniem

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Film**.

2 Wykonaj działanie opisane w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj jedną z następujących czynności
Odtworzyć film	Kliknij przycisk **Odtwórz film** .
Zatrzymać film	Kliknij przycisk **Zatrzymaj film** .
Przewinąć film do początku	Kliknij przycisk **Przewiń do początku** .
Przejść do innej klatki	Kliknij przycisk **Przejdź do klatki** i wpisz numer klatki w polu **Klatka**.
Przewinąć do następnej klatki	Kliknij przycisk **Przewiń o jedną klatkę** .
Cofnąć o jedną klatkę	Kliknij przycisk **Cofnij o jedną klatkę** .

Do odtwarzania filmu, zatrzymywania go, przewijania, szybkiego przewijania do końca i przewijania o jedną klatkę do przodu lub do tyłu można też użyć elementów sterujących znajdujących się w oknie dokowanym **Film**. Jeśli okno dokowane **Film** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Film**.

Aby przejść do określonej klatki, można dwukrotnie kliknąć jej miniaturę w oknie dokowanym **Film**.

Tworzenie filmów

Filmy zawierają tło i obiekty na pierwszym planie.

Film składa się z serii obrazków nazywanych klatkami. Główne elementy klatki to tło i ruchome obiekty. Tło stanowi pierwszą klatkę filmu.

Tworzenie tła

Podczas tworzenia tła filmu można wybrać kolor, rozmiar, rozdzielczość oraz tryb kolorów tła. Do utworzenia tła filmu można także wykorzystać istniejący obrazek. Taki obrazek tła jest ustawiany automatycznie jako pierwsza i jedyna klatka nowego pliku filmu. Klatki można dodawać z użyciem istniejącego obrazka jako tła. Więcej informacji na temat dodawania klatek można znaleźć w sekcji „Aby wstawić klatki do filmu” na stronie 448.

Tworzenie ruchomych obiektów

Obiekty w filmach można animować, zmieniając nieznacznie ich położenie w kolejnych klatkach. Obiekty są wyświetlane w każdej klatce, dopóki nie staną się trwałą częścią bieżącej klatki poprzez połączenie ich z tłem. Więcej informacji na temat tworzenia i łączenia obiektów można znaleźć w sekcji „Praca z obiektami” na stronie 373.

Aby ułatwić sobie ustawianie obiektu w poszczególnych klatkach, można wyświetlić jednocześnie kilka klatek. Sąsiednia klatka jest nakładana na bieżącą, co pozwala ustawić ruchomy obiekt względem niej.

Aby utworzyć tło filmu

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Nowy**.
2. Wybierz tryb kolorów z listy **Tryb kolorów**.
3. Otwórz selektor **Kolor tła** i kliknij kolor tła.
4. Wybierz rozmiar klatki z listy **Rozmiar**.
   Aby wybrać inną jednostkę miary, skorzystaj z listy umieszczonej obok pola **Szerokość**.
5. Wybierz wartość z listy **Rozdzielczość**.
6. W polu **Liczba klatek** wpisz liczbę z zakresu od 1 do 1000, aby określić liczbę klatek w filmie.

Aby utworzyć animowany plik GIF do opublikowania na stronie WWW, wybierz z listy **Tryb koloru** tryb **Z paletą (8 bitów)**. Dzięki temu powstanie plik o mniejszym rozmiarze. Więcej informacji na temat trybu kolorów z paletą można znaleźć w sekcji „Zmienianie trybu kolorów obrazków” na stronie 223.

Maksymalna rozdzielczość, jaką można uzyskać na monitorze kolorowym wynosi 96 dpi. Wybór wyższej wartości dpi spowoduje zmniejszenie szybkości odtwarzania filmu.

Aby utworzyć tło filmu z istniejącego obrazka

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Film**.
2. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
3. Wybierz folder, w którym znajduje się plik.
4. Kliknij dwukrotnie nazwę pliku.
5. Na pasku narzędzi **Film** kliknij przycisk **Utwórz film**.

   Obrazek zostanie ustawiony jako tło pierwszej klatki.

Aby dodać klatkę, używając istniejącego obrazka jako tła

1. W oknie dokowanym **Film** dwukrotnie kliknij miniaturę klatki poprzedzającej tę klatkę, w której chcesz dodać tło.

   Jeśli okno dokowane **Film** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Film**.
2. W oknie dokowanym **Film** kliknij przycisk **Wstaw z pliku** .
3. Kliknij dwukrotnie nazwę pliku obrazka.
4. W oknie dialogowym **Wstaw plik** włącz opcję **Po**.

Aby utworzyć ruchomy obiekt

1. Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia **Wskaźnik obiektów** .
2. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Kopiuj**.
3. Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Połącz** ▸ **Połącz obiekty z tłem**.
4. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Film**.
5. W oknie dokowanym **Film** kliknij przycisk **Następna klatka** .

   Aby dodać klatkę, w oknie dokowanym **Film** kliknij przycisk **Wstaw klatkę** .
6. Kliknij kolejno pozycje **Edycja** ▸ **Wklej** ▸ **Wklej jako nowy obiekt**.
7. Ustal położenie obiektu w bieżącej klatce.
8. Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Połącz** ▸ **Połącz obiekty z tłem**.

Dokładne ustawienie obiektu w klatce jest możliwe dzięki nałożeniu klatki bieżącej na klatki sąsiednie. Sąsiednie klatki są wyświetlane jako półprzezroczyste.

Aby ustawić obiekt ruchomy względem innych klatek

1. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Film**.
2. Kliknij przycisk **Nakładka** w oknie dokowanym **Film**.
3. Przesuń czerwony suwak **Nakładka klatki**, aby określić, które klatki mają być wyświetlane.
4. Przesuń suwak **Nakładka**, aby zwiększyć lub zmniejszyć krycie nałożonych obiektów.
5. Za pomocą narzędzia **Wskaźnik obiektów** zaznacz dowolny obiekt w bieżącej klatce .
6. Ustal położenie obiektu w bieżącej klatce.
7. Kliknij kolejno **Obiekt** ▸ **Połącz** ▸ **Połącz obiekty z tłem**.

Położenie czerwonego suwaka **Nakładka klatki** można zmienić, klikając dwukrotnie miniaturę klatki, do której ma zostać przeniesiona nakładka.

Modyfikowanie kolejności i czasu wyświetlania klatek

Edycja filmu polega na reorganizacji i modyfikacji kolejności klatek. Do filmu można wstawiać puste klatki lub pliki filmu. Można również przenosić klatki oraz całe filmy lub pliki obrazków. Aby skrócić czas odtwarzania filmu, można również usuwać klatki.

Czas wyświetlania określa długość okresu wyświetlania każdej klatki na ekranie. Poprzez zmianę czasu wyświetlania można sterować szybkością ruchu obiektów. Czas wyświetlania można ustawić dla jednej klatki lub dla wielu klatek jednocześnie.

Aby zmienić kolejność klatek w filmie

1. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Film**.
2. W oknie dokowanym **Film** przeciągnij klatkę w nowe położenie na liście.

W oknie dokowanym **Film** czerwona obwódka miniatury klatki oznacza aktywną klatkę. Jest to klatka wyświetlana w oknie obrazka. Aktywne klatki można edytować. W danej chwili może być aktywna tylko jedna klatka.

Klatki zaznaczone są wyróżnione na niebiesko. Zaznaczone klatki można przenosić, usuwać oraz zmieniać czas ich wyświetlania. Można równocześnie zaznaczyć więcej niż jedną klatkę.

Kolejność klatek filmu można także zmienić, naciskając przycisk **Przenieś klatkę** na pasku narzędzi **Film**.

Aby wstawić klatki do filmu

1. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Film**.
2. W oknie dokowanym **Film** kliknij przycisk **Wstaw klatkę** .
3. W polu **Wstaw** wpisz liczbę klatek, które chcesz dodać.
4. Włącz jedną z następujących opcji:
   - **Przed** — wstawia klatki przed klatką określoną w polu **Klatka**.
   - **Po** — wstawia klatki po klatce określonej w polu **Klatka**.
5. W polu **Klatka** wpisz wartość określającą położenie nowych klatek.
6. Włącz jedną z następujących opcji:
   - **Kopiuj bieżącą klatkę** — dodaje klatki będące kopią bieżącej klatki.
   - **Użyj koloru tła** — dodaje puste klatki, wykorzystując bieżący kolor tła.

W wypadku wstawiania klatek do częściowo załadowanych filmów należy za pomocą okna dokowanego **Film** określić położenie nowych klatek. W oknie dokowanym **Film** wyświetlane są rzeczywiste numery klatek z uwzględnieniem całego filmu. Na pasku stanu filmu umieszczonym w dolnej części okna obrazka wyświetlana jest liczba wszystkich klatek częściowo załadowanego filmu, a nie liczba klatek całego filmu.

W oknie dokowanym **Film** czerwona obwódka miniatury klatki oznacza aktywną klatkę. Jest to klatka wyświetlana w oknie obrazka. Aktywne klatki można edytować. W danej chwili może być aktywna tylko jedna klatka.

Klatki zaznaczone są wyróżnione na niebiesko. Zaznaczone klatki można przenosić, usuwać oraz zmieniać czas ich wyświetlania. Można równocześnie zaznaczyć więcej niż jedną klatkę.

Jednorazowo do filmu można dodać nie więcej niż 100 klatek.

Aby wstawić klatki do filmu, można także nacisnąć przycisk **Wstaw klatkę** na pasku narzędzi **Film**.

Aby wstawić pliki do filmu

1. W oknie dokowanym **Film** kliknij przycisk **Wstaw z pliku** .

   Jeśli okno dokowane **Film** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Film**.
2. Wybierz folder, w którym znajduje się plik.
3. Kliknij nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Otwórz**.
5. Włącz jedną z następujących opcji:
   - **Przed** — wstawia pliki przed klatką określoną w polu **Klatka**.
   - **Po** — wstawia pliki po klatce określonej w polu **Klatka**
6. W polu **Klatka** wpisz wartość określającą położenie wstawianego pliku w filmie.

Jeśli rozmiary obrazków we wstawianym pliku różnią się od rozmiaru klatki w bieżącym filmie, to zostaną do nich automatycznie dopasowane.

W oknie dokowanym **Film** czerwona obwódka miniatury klatki oznacza aktywną klatkę. Jest to klatka wyświetlana w oknie obrazka. Aktywne klatki można edytować. W danej chwili może być aktywna tylko jedna klatka.

Klatki zaznaczone są wyróżnione na niebiesko. Zaznaczone klatki można przenosić, usuwać oraz zmieniać czas ich wyświetlania. Można równocześnie zaznaczyć więcej niż jedną klatkę.

Pliki do filmów można także wstawiać, klikając kolejno opcje **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Film** i klikając przycisk **Wstaw z pliku** .

Aby usunąć klatki z filmu

1 W oknie dokowanym **Film** dwukrotnie kliknij miniaturę klatki, którą chcesz usunąć.

Jeśli okno dokowane **Film** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Film**.

2 W oknie dokowanym **Film** kliknij przycisk **Usuń klatki** .

W oknie dokowanym **Film** czerwona obwódka miniatury klatki oznacza aktywną klatkę. Jest to klatka wyświetlana w oknie obrazka. Aktywne klatki można edytować. W danej chwili może być aktywna tylko jedna klatka.

Klatki zaznaczone są wyróżnione na niebiesko. Zaznaczone klatki można przenosić, usuwać oraz zmieniać czas ich wyświetlania. Można równocześnie zaznaczyć więcej niż jedną klatkę.

Klatki można też usuwać, przechodząc do klatki, która ma zostać usunięta, i klikając przycisk **Usuń klatki** na pasku narzędzi **Film**. Jeśli pasek narzędzi **Film** nie jest otwarty, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Film**.

Aby zmienić czas wyświetlania klatki

1 Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Film**.

2 Kliknij miniaturę klatki w oknie dokowanym **Film**.

3 Wpisz wartość w polu **Opóźnienie klatki** obok miniatury.

Aby sprawdzić efekt zmiany czasu wyświetlania klatki w filmie, kliknij przycisk **Odtwórz** .

W oknie dokowanym **Film** czerwona obwódka miniatury klatki oznacza aktywną klatkę. Jest to klatka wyświetlana w oknie obrazka. Aktywne klatki można edytować. W danej chwili może być aktywna tylko jedna klatka.

Klatki zaznaczone są wyróżnione na niebiesko. Zaznaczone klatki można przenosić, usuwać oraz zmieniać czas ich wyświetlania. Można równocześnie zaznaczyć więcej niż jedną klatkę.

Aby jednocześnie zmienić czas wyświetlania wielu klatek, należy przytrzymać wciśnięty klawisz **Ctrl**, wybrać klatki i wpisać wartość w polu **Opóźnienie klatki**.

Zapisywanie filmów

Film można zapisać zarówno przed, jak i po dodaniu tła i obiektów; jednak podczas zapisywania filmów jako animowane pliki GIF lub w formacie AVI obiekty w każdej klatce są automatycznie łączone z tłem i nie można ich już później edytować.

Film przeznaczony do opublikowania na stronie WWW należy zapisać w formacie pliku animowanego obrazka GIF. Zapisując plik w tym formacie, należy go przekształcić w 8-bitowy tryb z paletą zawierającą 256 kolorów. Informacje na temat przekształcania obrazków w 24-bitowym trybie kolorów do trybu 8-bitowego Z paletą można znaleźć w sekcji „Przekształcanie obrazków do trybu kolorów czarno-białego” na stronie 225.

Zapisując film w formacie animowanego pliku GIF, można ustawić kolor przezroczysty, dzięki czemu na filmie widoczne będzie tło strony WWW. Można również zdefiniować liczbę powtórzeń filmu.

Aby zapisać film

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz jako**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Z listy **Zapisz jako typ** wybierz format pliku.
4. Wpisz nazwę pliku w polu **Nazwa pliku** i kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby zapisać film w formacie animowanego pliku GIF

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz jako**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
4. Wybierz pozycję **GIF - Animowany GIF** z listy **Zapisz jako typ** i kliknij przycisk **Zapisz**.
5. W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** zmodyfikuj dowolne z ustawień, a następnie kliknij przycisk **OK**.
6. W oknie dialogowym **Opcje animacji GIF 89** kliknij kartę **Ustawienia klatki**.
7. Włącz jedną z poniższych opcji w obszarze **Paleta**:
   - **Użyj globalnej** — powoduje użycie tej samej palety kolorów dla wszystkich klatek.
   - **Użyj lokalnej** — umożliwia użycie różnych palet kolorów dla poszczególnych klatek.
8. W polu **Opóźnienie klatki** wpisz wartość określającą czas między wyświetlaniem kolejnych klatek.
9. Kliknij jeden z następujących przycisków:
   - **Zastosuj tylko zmienione** — powoduje zastosowanie tylko tych parametrów klatki, które uległy zmianie.
   - **Zastosuj wszystko** — powoduje zastosowanie wszystkich ustawień klatki.

Można również

Wybrać kolor, który będzie wyświetlany w filmie jako przezroczysty	Włącz opcję **Kolor obrazka** i kliknij przycisk **Wybierz kolor**. W oknie dialogowym **Wybierz kolor** wybierz kolor, a następnie kliknij przycisk **OK**.
Odświeżyć obrazek po załadowaniu każdej klatki	Zaznacz pole wyboru **Przeplatanie wierszy**.
Określić liczbę pikseli przesunięcia klatki	Wpisz wartości w polach **X** i **Y**, aby określić przesunięcie klatki względem lewego górnego rogu strony. Wpisz wartości w polach **dX** i **dY**, aby określić przesunięcie danej klatki względem klatki poprzedzającej.

Można również

Określić sposób wyświetlania poprzedniej klatki	Wybierz odpowiednią opcję z listy **Przeznaczenie**. Aby tło było przezroczyste, wybierz opcję **Zastąp tłem**.
Powtarzać odtwarzanie animacji	Kliknij kartę **Ustawienia pliku**, zaznacz pole wyboru **Odtwarzanie klatek w pętli**, a następnie włącz opcję w obszarze **Powtarzanie klatek**.
Określić rozmiar strony	Zaznacz pole wyboru **Automatyczny** lub wpisz wartości w polach **Szerokość** i **Wysokość**, aby ręcznie ustawić rozmiar tła.
Zapisać tylko piksele, które zostały zmienione w porównaniu z pierwszą klatką	Zaznacz pole wyboru **Zapisuj tylko różnice między klatkami**.

Zmiany zostaną zastosowane tylko do zaznaczonych klatek. Aby zastosować je do wszystkich klatek, należy w lewym oknie zaznaczyć wszystkie klatki.

Podczas zapisywania filmu jako animacji GIF, obiekty we wszystkich klatkach są automatycznie scalane z tłem. Oznacza to, że nie można już później edytować obiektów oddzielnie.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Tworzenie obrazków do publikacji w Internecie

Program Corel PHOTO-PAINT zawiera narzędzia potrzebne do tworzenia obrazków do publikacji w Internecie.

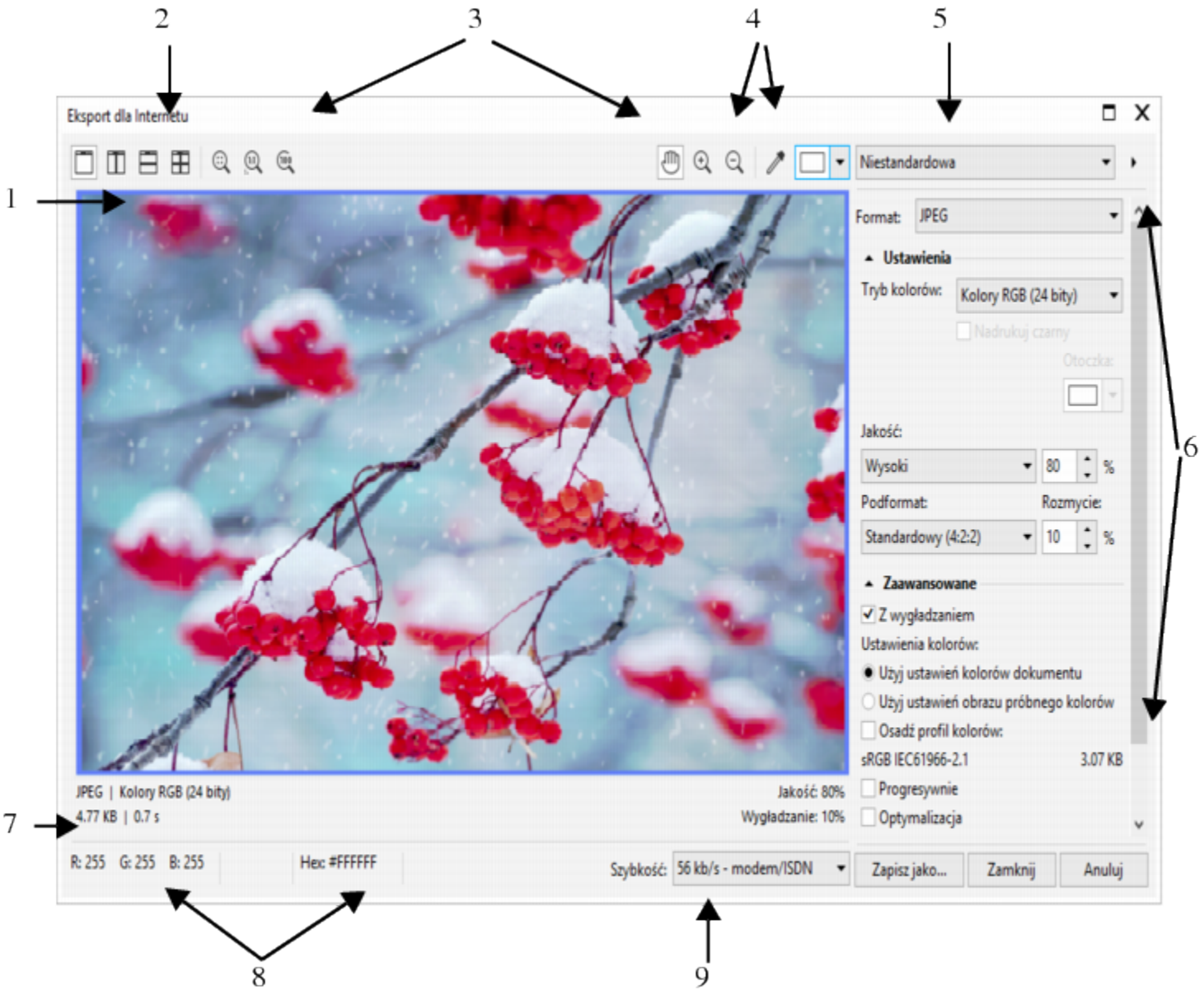
W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Eksportowanie obrazków pod kątem publikacji w Internecie” (stronie 453)
- „Zapisywanie i stosowanie wzorców internetowych” (stronie 460)
- „Tworzenie obrazków opartych na palecie z przezroczystymi kolorami i tłami” (stronie 460)
- „Kawałkowanie obrazków” (stronie 461)
- „Tworzenie i edytowanie przejść” (stronie 464)
- „Wysyłanie obrazków pocztą elektroniczną” (stronie 468)

Eksportowanie obrazków pod kątem publikacji w Internecie

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia eksportowanie do następujących formatów Internetowych: GIF, PNG i JPEG.

Wybierając opcje, można wyświetlać podgląd obrazka nawet z czterema różnymi konfiguracjami ustawień. Użytkownik może porównywać formaty pliku, gotowe ustawienia, prędkości pobierania, kompresję, rozmiar plików, jakość obrazka i zakres kolorów. W oknach podglądu można również powiększać i przemieszczać obrazek, którego pogląd jest wyświetlony.



Składnik	Opis
1. Okno podglądu	Wyświetla podgląd dokumentu.
2. Tryby podglądu	Umożliwia wyświetlenie podglądu dostosowań w oknie pojedynczym lub podzielonym.
3. Narzędzia powiększania i przemieszczania zawartości okna	Umożliwia powiększanie i pomniejszanie obrazka wyświetlonego w oknie podglądu, a także przemieszczanie za pomocą chwytu obrazka powiększonego do ponad 100% oraz dopasowywanie obrazka do okna podglądu.

Składnik	Opis
4. Narzędzie Pipeta i pobrany próbnik koloru	Umożliwia próbkowanie koloru i wyświetlanie próbkowanego koloru.
5. Lista wzorców	Umożliwia wybranie ustawień wzorca w przypadku danego formatu pliku.
6. Ustawienia eksportowania	Umożliwia dostosowanie ustawień eksportowania, takich jak kolor, opcje wyświetlania i rozmiar.
7. Informacje o formacie	Umożliwia wyświetlanie informacji o formacie pliku dostępnych w każdej ramce podglądu.
8. Informacje o kolorach	Wyświetla wartości wybranych kolorów.
9. Lista Szybkość	Umożliwia wybranie szybkości połączenia internetowego stosowanego do zapisu pliku.

Korzystając z wzorców, można eksportować pliki do publikacji w Internecie. Wzorce umożliwiają zoptymalizowanie pliku bez potrzeby modyfikowania pojedynczych ustawień. Ustawienia można również dostosować w celu otrzymania określonego wyniku. Przykładowo można dostosować kolor, jakość wyświetlania i rozmiar pliku.

Wybieranie formatu pliku do publikacji w Internecie

Poniższa tabela ułatwia wybieranie formatu pliku do publikacji w Internecie.

Format pliku	Przeznaczenie
GIF	Rysunki kreskowe, teksty, obrazki charakteryzujące się małą liczbą kolorów lub wyraźnymi krawędziami, na przykład czarno-białe obrazki skanowane lub logo. Format GIF oferuje szereg zaawansowanych funkcji graficznych, włącznie z przezroczystymi tłami, przeplotem i animacją. W tym formacie dla obrazka można również tworzyć niestandardowe palety.
PNG	Różne rodzaje obrazków, zdjęcia i rysunki kreskowe. W przeciwieństwie do formatów GIF i JPEG format PNG obsługuje kanał alfa. Ta funkcja pozwala na wydajne zapisywanie obrazów przezroczystych.
JPEG	Zdjęcia i obrazy zeskanowane. Kompresja wykorzystana w plikach JPEG powoduje zapisanie nieco uproszczonej wersji obrazka, w wyniku czego następuje utrata części danych, jednak w przypadku większości fotografii nie stanowi to problemu. Podczas zapisywania obrazka

Format pliku	Przeznaczenie
	użytkownik może samodzielnie określić jakość — im wyższa jakość obrazka, tym większy rozmiar pliku.

Eksportowanie obrazków opartych na palecie

W obrazkach opartych na palecie, takich jak pliki GIF z paletą lub 8-bitowe pliki PNG, pojedyncze piksele ściśle zachowują wartości kolorów. Umożliwia to sterowanie wyświetlaniem kolorów podczas eksportowania plików. Ponadto do obrazków tego typu można wprowadzić przezroczystość, wybierając kolor z obrazka i nadając mu atrybut przezroczystości. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji „Tworzenie obrazków opartych na palecie z przezroczystymi kolorami i tłami” na stronie 460.

Aby zmienić podgląd podczas eksportowania obrazka

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksport dla** ▸ **Internet**.

2 Wykonaj co najmniej jedno zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyświetlić obiekt w pojedynczym oknie podglądu	Kliknij przycisk **Pełny podgląd** na pasku narzędzi **Widok**.
Wyświetlić dwie wersje obiektu w sąsiednich oknach	Kliknij przycisk **Dwa podglądy w pionie**.
Wyświetlić dwie wersje obiektu w oknach umieszczonych jedno nad drugim	Kliknij przycisk **Dwa podglądy w poziomie**.
Wyświetlić cztery wersje obiektu w oddzielnych oknach	Kliknij przycisk **Cztery podglądy**.
Dopasować rozmiar obiektu do okna podglądu	Kliknij przycisk **Dopasuj powiększenie**.
Wyświetlić obrazek tak, aby każdemu pikselowi danych odpowiadał jeden piksel na ekranie	Kliknij przycisk **Powiększenie 1:1 piksela**.
Przemieścić do innego obszaru obiektu	Za pomocą narzędzia **Chwyt** przeciągnij obrazek do obszaru, który chcesz wyświetlić.
Wyświetlić obraz w jego rzeczywistym rozmiarze	Kliknij przycisk **100%**.
Powiększyć lub pomniejszyć	Używając narzędzia **Powiększ** lub narzędzia **Pomniejsz**, kliknij w oknie podglądu.
Zmienić opcje wyświetlania obiektu w oknie podglądu	Kliknij okno, a następnie w obszarze ustawień eksportu wybierz inne opcje eksportowania.

Aby wyeksportować obrazek do publikacji w Internecie

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksport dla** ▸ **Internet**.
2. W oknie dialogowym **Eksport dla Internetu** wybierz wzorzec ustawień z listy **Wzorzec** znajdującej się w prawym górnym rogu okna dialogowego.

   Wzorzec ustawień można modyfikować, zmieniając opcje eksportowania w oknie dialogowym.
3. Kliknij przycisk **Zapisz jako**.
4. Wybierz dysk i folder, w którym chcesz zapisać plik.
5. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę.
6. Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybrać tryb koloru	W obszarze **Ustawienia** wybierz tryb koloru z listy **Tryb koloru**. Ta opcja nie jest dostępna dla formatu GIF.
Osadzić profil kolorów	W obszarze Zaawansowane zaznacz pole wyboru **Osadź profil kolorów**.

Plik do formatu przeznaczonego do publikacji w Internecie można również wyeksportować, klikając kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj** i wybierając format pliku na liście **Zapisz jako typ**.

Na liście **Szybkość** dostępnej w dolnej części okna dialogowego można wybrać szybkość połączenia internetowego.

Aby zmienić rozmiar obrazka podczas eksportowania obrazka do publikacji w Internecie

- W oknie dialogowym **Eksport dla Internetu** wykonaj co najmniej jedno z działań opisanych w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybrać jednostki miary obiektu	W obszarze **Transformacja** wybierz jednostkę miary z listy **Jednostki**.
Określić wymiary obiektu	W obszarze **Transformacja** wpisz wartości w polach **Szerokość** i **Wysokość**.
Zmienić rozmiary obiektu do wartości procentowej rozmiaru oryginalnego	W obszarze **Transformacja** wpisz wartości w polach **Szerokość (%)** i **Wysokość (%)**.
Uniknąć zniekształceń, zachowując stały stosunek wysokości do szerokości obrazka	W obszarze **Transformacja** zaznacz pole wyboru **Zachowaj proporcje**.
Określić rozdzielczość obiektu	W obszarze **Transformacja** wpisz wartość w polu **Rozdzielczość**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zachować rozmiar pliku zapisanego na dysku podczas zmiany rozdzielczości obiektu	W obszarze **Transformacja** zaznacz pole wyboru **Zachowaj rozmiar**.

Aby dostosować opcje eksportowania mapy bitowej JPEG

1. W oknie dialogowym **Eksport dla Internetu** wybierz opcję **JPEG** z listy **Format**.
2. Wykonaj co najmniej jedno zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Sterować jakością obrazu	W obszarze **Ustawienia** wybierz opcję jakości z listy **Jakość** lub wprowadź wartość procentową.
Wybrać ustawienie kodowania	W obszarze **Ustawienia** z listy **Podformat** wybierz opcję.
Rozmyć przejście pomiędzy sąsiednimi pikselami o różnych kolorach	W obszarze **Ustawienia** wpisz wartość w polu **Rozmycie**.
Ładować obrazek JPEG stopniowo w określonych przeglądarkach internetowych, aby przed zakończeniem ładowania obrazek był już częściowo wyświetlany	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz pole wyboru **Progresywnie**.
Użyć optymalnej metody kodowania w celu uzyskania pliku JPEG o jak najmniejszym rozmiarze	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz pole wyboru **Optymalizacja**.
Można również	
Zastosować ustawienia kolorów dokumentu	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz opcję **Użyj ustawień kolorów dokumentu**.
Zastosować ustawienia obrazu próbnego kolorów w dokumencie	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz opcję **Użyj ustawień obrazu próbnego kolorów**.
Włączyć nadrukowywanie czerni podczas eksportowania do przestrzeni CMYK	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz pole wyboru **Nadrukuj czarny**.
Zastosować kolor otoczki do tła obiektu, aby uzyskać lepsze przejście krawędzi obiektów wygładzonych w tło	W obszarze **Ustawienia** otwórz selektor kolorów **Otoczka** i kliknij kolor.

Aby określić opcje jakości wyświetlania w celu eksportowania obrazków do publikacji w Internecie

- W oknie dialogowym **Eksport dla Internetu** wykonaj co najmniej jedno z działań opisanych w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zastosować kolor otoczki do tła obiektu, aby uzyskać lepsze przejście krawędzi obiektów wygładzonych w tło	W obszarze **Ustawienia** otwórz selektor kolorów **Otoczka** i kliknij kolor.
Wygładzić krawędzie obiektu	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz pole wyboru **Z wygładzaniem**.
Załadować plik stopniowo w określonych przeglądarkach internetowych, dzięki czemu widać kolejne fragmenty w trakcie ładowania	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz pole wyboru **Z przeplotem**.

Aby określić ustawienia kolorów dotyczące eksportowania obrazków opartych na palecie odpowiednich do publikacji w Internecie

- W oknie dialogowym **Eksport dla Internetu** wykonaj co najmniej jedno z działań opisanych w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybrać tryb koloru	W obszarze **Ustawienia** wybierz tryb koloru z listy **Tryb koloru**. Ta opcja nie jest dostępna dla formatu GIF.
Wybrać paletę kolorów	W obszarze **Ustawienia** wybierz paletę koloru z listy **Paleta kolorów**.
Określić ustawienia symulacji kolorów i wartość	W obszarze **Ustawienia** wybierz opcję symulacji kolorów z listy **Symulacja kolorów** i wprowadź wartość w polu.
Osadzić profil kolorów	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz pole wyboru **Osadź profil kolorów**.
Można również	
Załadować paletę kolorów	W obszarze **Ustawienia** kliknij strzałkę obok listy **Paleta kolorów**, a następnie kliknij polecenie **Załaduj paletę**.
Próbkować kolor i dodać go do palety	Na pasku narzędzi kliknij narzędzie **Pipeta**, a następnie kliknij punkt na obrazku, aby wybrać kolor. W obszarze **Ustawienia** kliknij przycisk **Dodaj kolor próbki do palety** .
Dodać lub modyfikować kolor	Kliknij dwukrotnie próbnik koloru dostępny na palecie kolorów.
Wybrać liczbę kolorów, które zostaną wyświetlone	W obszarze **Ustawienia** wybierz wartość z listy **Liczba kolorów**.

Można również

Usunąć kolor z palety kolorów	W obszarze **Ustawienia** na palecie kliknij kolor, a następnie kliknij przycisk **Usuń zaznaczony kolor**.

Dokumenty z paletą umożliwiają również korzystanie z przezroczystości poprzez wybranie koloru w obrazku i ustawienie jego przezroczystości. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji „Tworzenie obrazków opartych na palecie z przezroczystymi kolorami i tłami” na stronie 460.

Zapisywanie i stosowanie wzorców internetowych

Wzorce internetowe umożliwiają zapisywanie ustawień niestandardowych w celu eksportowania plików w formatach dostosowanych do publikacji w Internecie.

Aby zapisywać wzorce do eksportowania obrazów w formatach dostosowanych do publikacji w Internecie

1. W oknie dialogowym **Eksport dla Internetu** wybierz format pliku z listy **Format**.
2. Wybierz ustawienia, które chcesz zachować jako wzorzec.
3. Kliknij strzałkę znajdującą się obok listy **Wzorzec** i kliknij pozycję **Zapisz wzorzec**.
4. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę wzorca.
5. Kliknij przycisk **Zapisz**.

Zapisany wzorzec można usunąć, wybierając go na liście Wzorzec, klikając strzałkę obok listy Wzorzec i klikając przycisk Usuń wzorzec.

Aby zastosować wzorzec w przypadku eksportowania obrazków do publikacji w Internecie

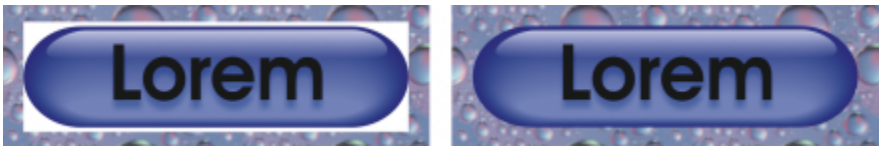
1. W oknie dialogowym **Eksport dla Internetu** kliknij strzałkę obok listy **Wzorzec**, a następnie kliknij pozycję **Załaduj wzorzec**.
2. Kliknij nazwę pliku.
3. Kliknij przycisk **Otwórz**.

Tworzenie obrazków opartych na palecie z przezroczystymi kolorami i tłami

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia eksportowanie obrazków z paletami, takich jak pliki GIF lub 8-bitowe pliki PNG, wraz z przezroczystymi kolorami i tłami. Obrazki te, na przykład przyciski lub logo, są powszechnie stosowane na stronach internetowych z tłem kolorowym lub tłem z deseniem.

Jeżeli obrazek jest umieszczony na stronie WWW z nieprzezroczystym tłem, kolor tła obrazka jest wyświetlany na stronie jako prostokąt. Określenie przezroczystego tła obrazka sprawia, że tło obrazka zlewa się ze stroną. Przezroczyste tła obrazka pozwalają również zmieniać kolor lub deseń tła strony WWW bez konieczności zmiany tła obrazka, tak aby pasowało ono do strony.

Kolorem tła obrazka musi być jeden jednolity kolor nie używany na obrazku. Przezroczystość można zastosować również do obszaru edytowalnego lub obszaru chronionego. Więcej informacji na temat definiowania tych obszarów można znaleźć w sekcji „Praca z maskami” na stronie 275.



Można utworzyć obrazek z przezroczystym tłem przeznaczony do publikacji na stronie internetowej.

Przezroczyste tła można tworzyć również w obrazkach zapisanych w innych formatach pliku. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji „Wycinanie obrazków” na stronie 295.

Aby wyeksportować obrazek oparty na palecie z przezroczystym tłem

1 W oknie dialogowym **Eksportuj dla Internetu** wybierz format pliku z paletą, np. GIF lub 8-bitowy PNG, dostępny na liście **Format**.

2 Wykonaj co najmniej jedno zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wyświetlić tło obiektu jako przezroczyste	W obszarze **Ustawienia** zaznacz pole wyboru **Przezroczystość**.
Ustawić wybrany kolor jako przezroczysty	Na pasku narzędzi kliknij narzędzie **Pipeta**, a następnie kliknij obrazek, aby wybrać kolor. W obszarze **Ustawienia** kliknij przycisk **Nadaj przezroczystość wybranemu kolorowi** .
Zastosować kolor otoczki do tła obiektu, aby uzyskać lepsze przejście krawędzi obiektów wygładzonych w tło	W obszarze **Ustawienia** otwórz selektor kolorów **Otoczka** i kliknij kolor.

Aby uzyskać lepsze wyniki, wybierz pozycję **Brak** dostępną na liście **Symulacja kolorów** w obszarze **Ustawienia**.

Kawałkowanie obrazków

Kawałkowanie obrazków umożliwia ładowanie dużego obrazka na stronie WWW kawałek po kawałku dzięki podzieleniu go na kilka mniejszych plików. Otrzymane pliki lub kawałki mogą służyć do oglądania lub mogą być obszarami aktywnymi (z hiperłączami).

Kawałki mogą być tylko prostokątne. Aby utworzyć obszary aktywne o innych kształtach, należy użyć przejść. Więcej informacji na temat przejść można znaleźć w sekcji „Tworzenie i edytowanie przejść” na stronie 464.

Tworzenie siatek kawałków

Aby podzielić obrazek na kawałki, należy najpierw utworzyć siatkę kawałków, umieszczając na obrazku poziome i pionowe linie kawałkowania. Siatkę kawałków można utworzyć automatycznie w oparciu o położenie obiektów na obrazku lub utworzyć jednakowe kawałki w oparciu o określoną liczbę kolumn i wierszy. Siatki kawałków można również importować lub eksportować.

Siatka kawałków tworzy nakładkę w oknie obrazka. Podczas pracy z użyciem obrazka podzielonego na kawałki wciąż można korzystać z innych funkcji. Siatkę kawałków i nakładkę można również ukryć.

Nadawanie nazw kawałkom i ich eksportowanie

Po pokawałkowaniu obrazka można określić nazwę pliku. Pojedyncze kawałki mogą być również eksportowane oddzielnie do różnych formatów pliku i optymalizowane. Do tych kawałków, dla których nie określono właściwości, stosowane są ustawienia domyślne. W przypadku kawałków, dla których nie określono nazwy, nazwy tworzone są automatycznie na podstawie położenia wiersza i kolumny

na siatce kawałków. Przykładowo, w podzielonym na kawałki obrazku o nazwie „banner” kawałek w pierwszym wierszu i pierwszej kolumnie otrzymuje nazwę „banner_r1c1”.

Kawałek obrazka może również funkcjonować jako przejście. Więcej informacji na temat tworzenia i edycji przejść można znaleźć w sekcji „Tworzenie i edytowanie przejść” na stronie 464.

Ten podzielony na kawałki obrazek zawiera przyciski w formie przejść i kawałki z tekstem, które zostały oddzielnie zoptymalizowane. Zielone linie oznaczają siatkę kawałków.

Czyszczenie kawałków

Po dodaniu linii kawałkowania można je przenieść lub wyczyścić. Aby usunąć część linii kawałkowania, można zaznaczyć i scalić sąsiadujące kawałki. Można również usunąć jednocześnie całą siatkę kawałków. Podczas czyszczenia linii z wielu kawałków tworzony jest jeden. W rezultacie wszystkie ustawienia zastosowane do kawałków zostają utracone; nowy, większy kawałek przyjmuje ustawienia domyślne.

Eksportowanie obrazków podzielonych na kawałki

Po pokawałkowaniu obrazek należy wyeksportować. Podczas eksportu program Corel PHOTO-PAINT tworzy folder zawierający kawałki obrazka.

Po wyeksportowaniu obrazka podzielonego na kawałki i ponownym jego otwarciu w celu wprowadzenia modyfikacji można wyeksportować tylko kawałki obrazka.

Optymalizowanie obrazków podzielonych na kawałki

Pokawałkowany obrazek można zoptymalizować z poziomu okna dokowanego Kawałkowanie obrazka lub podczas eksportowania obrazka. Na tym etapie nie można określić ustawień oddzielnie dla każdego kawałka. Można również zoptymalizować cały obrazek ze wszystkimi kawałkami i ich ustawieniami. Więcej informacji na temat optymalizacji obrazków do publikacji w Internecie można znaleźć w sekcji „Eksportowanie obrazków pod kątem publikacji w Internecie” na stronie 453.

Aby podzielić obrazek na kawałki

1. Kliknij narzędzie **Kawałkowanie obrazka** .
2. Na pasku właściwości kliknij jeden z następujących przycisków, aby utworzyć siatkę kawałków:
   - Przycisk **Pionowy kawałek** — umożliwia dodanie pojedynczej linii pionowej kawałkowania przez kliknięcie obrazka.
   - Przycisk **Poziomy kawałek** — umożliwia dodanie pojedynczej linii poziomej kawałkowania przez kliknięcie obrazka.
   - Przycisk **Automatyczne kawałkowanie** — umożliwia kawałkowanie obrazka na podstawie położenia obiektów.
   - Przycisk **Jednakowe kawałki** — umożliwia dzielenie obrazka na równe kawałki przez określenie liczby wierszy i kolumn.
3. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Wybierz kawałek** .

Jeżeli chcesz przenieść linię kawałkowania, przeciągnij ją w nowe miejsce na obrazku.

4 Kliknij kawałek obrazka.

5 W oknie dokowanym **Kawałkowanie obrazka** wprowadź następujące informacje w odniesieniu do wybranych kawałków:

- **Nazwa** — określa nazwę pliku kawałka. Jeżeli nazwa pliku nie została określona, wstawiona zostanie domyślna nazwa na podstawie nazwy pliku oryginalnego obrazka oraz kolumny i wiersza położenia kawałka.
- **URL** — pozwala wstawić hiperłącze

6 W obszarze **Format** wybierz z listy format pliku kawałka.

Jeżeli nie wybierzesz formatu pliku, kawałek obrazka jest automatycznie zapisywany w domyślnym formacie pliku.

Więcej informacji na temat eksportowania obrazków podzielonych na kawałki można znaleźć w sekcji „Aby wyeksportować obrazek podzielony na kawałki” na stronie 464.

Można również

Zoptymalizować kawałek	Zaznacz kawałek, a następnie w oknie dokowanym **Kawałkowanie obrazka** kliknij przycisk **Zaawansowane** i dostosuj ustawienia formatu pliku.
Importować siatkę kawałków	Kliknij strzałkę palety wysuwanej ▶, a następnie kliknij polecenie **Importuj siatkę kawałków**.
Eksportować siatkę kawałków, aby wykorzystać ją w innym obrazku	Kliknij strzałkę palety wysuwanej ▶, a następnie kliknij polecenie **Eksportuj siatkę kawałków**.
Zapisać określone ustawienia formatu pliku jako wzorzec	Kliknij strzałkę palety wysuwanej ▶, a następnie kliknij polecenie **Zapisz wzorzec**.

Chcąc zaznaczyć wiele kawałków, klikaj je, przytrzymując klawisz **Shift**.

Aby przełączyć się pomiędzy przyciskami **Poziomy kawałek** i **Pionowy kawałek**, naciśnij klawisz **Shift**.

Aby wyświetlić lub ukryć nakładkę kawałka lub siatki

- Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Siatka kawałków**.

Siatki kawałków nie można wyświetlić lub ukryć, jeśli wybrane zostało narzędzie **Kawałkowanie obrazka** . Po wybraniu narzędzia kawałkowania siatka kawałków jest wyświetlana w sposób ciągły.

Aby wyczyścić linię kawałkowania obrazka

1 Kliknij narzędzie **Kawałkowanie obrazka** .

2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Wymaż linię** .

3 Kliknij linię, aby ją wyczyścić.

Jeśli chcesz wyczyścić wszystkie kawałki, kliknij przycisk **Wymaż linię** na pasku właściwości.

Po wyczyszczeniu linii kawałkowania dla nowego połączonego kawałka przywracane są ustawienia domyślne. Wszystkie ustawienia zastosowane do pojedynczych kawałków zostają utracone.

Aby wyeksportować obrazek podzielony na kawałki

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksport dla** ▸ **Internet**.
2 W oknie dialogowym **Eksport dla Internetu** wybierz wzorzec ustawień z listy **Wzorzec** znajdującej się w prawym górnym rogu okna dialogowego.
3 W obszarze **HTML i kawałki** wybierz pozycję **Obraz i HTML** z listy **Eksportuj**.
4 Zaznacz pole wyboru **Dołącz kawałki**.
5 Kliknij przycisk **Zapisz jako**.
6 Wybierz dysk i folder, w którym chcesz zapisać pliki.
7 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
8 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Można również

Zastąpić istniejące kawałki obrazka	W obszarze **HTML i kawałki** zaznacz opcję **Zamień istniejące pliki**.
Wyświetlić w przeglądarce podgląd obrazka podzielonego na kawałki	Zaznacz pole wyboru **Wyświetl w przeglądarce**, aby uruchomić domyślną przeglądarkę i wyświetlić podgląd pliku z bieżącymi ustawieniami.

Jeśli opcja **Kawałki** nie jest włączona, linie kawałkowania ani żadne ustawienia przypisane w oknie dokowanym **Kawałkowanie obrazka** nie zostaną zastosowane do eksportowanego obrazka. Jeśli linie kawałkowania i ustawienia nie mają być stosowane, z listy **Zapisz jako** można wybrać format pliku, który ma zostać zastosowany do całego obrazka.

Jeżeli wcześniej użyta nazwa nie jest przystosowana do publikacji w Internecie, zostanie ona automatycznie poprawiona podczas eksportu. Jeżeli nazwa pliku została przypadkowo zduplikowana, to również zostanie automatycznie poprawiona.

Jeśli eksportowane mają być tylko kawałki obrazka, zaznacz opcję **Tylko obraz**.

Tworzenie i edytowanie przejść

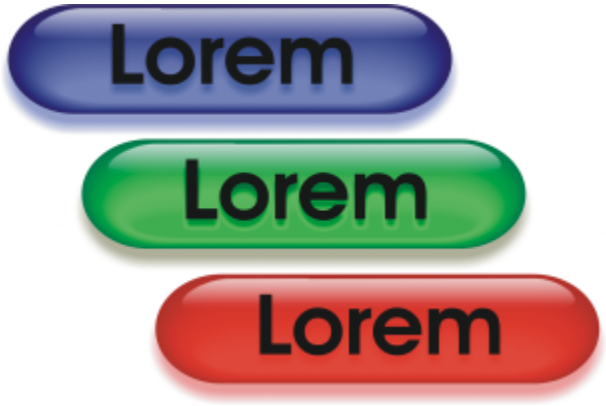
Przejście jest interakcyjnym obrazkiem, który zmienia swój wygląd po kliknięciu lub wskazaniu go wskaźnikiem myszy. Kliknięcie przycisku może np. spowodować zmianę jego koloru, a wskazanie go wskaźnikiem myszy — wyświetlenie tekstu. Przejścia są często wykorzystywane na stronach WWW jako przyciski nawigacyjne.

Tworzenie przejść

Przejścia są tworzone z wykorzystaniem obiektów, takich jak kształty, pociągnięcia pędzla lub tekst. Można użyć pojedynczego obiektu lub grupy obiektów, jak np. elipsa z tekstem. Przejścia mają następujące stany:

- **Normalny** — wyświetla domyślny stan,
- **Po najechaniu** — włączany po wskazaniu przejścia wskaźnikiem myszy,
- **Naciśnięty** — włączany po kliknięciu przejścia.

Każdy stan składa się z jednego lub wielu obiektów.



Trzy stany przejścia: normalny, po najechaniu i naciśnięty

Edytowanie obiektów przejść

Stany przejścia można edytować, dodając, modyfikując lub usuwając obiekty w każdym stanie. Podczas tworzenia przejścia obiekty oryginalne są kopiowane jako stan „normalny", „po najechaniu" i „naciśnięty". Dodanie obiektu do stanu przejścia powoduje dodanie obiektu do wszystkich stanów. Jednak dowolne zmiany obiektu stosowane są tylko do bieżącego stanu. Można również usunąć obiekty z bieżącego stanu.

Jeśli przejście ma zostać utworzone z wykorzystaniem obszaru edytowalnego lub tła, należy przekształcić je najpierw w obiekty. Więcej informacji na temat definiowania obszarów edytowalnych można znaleźć w sekcji „Praca z maskami" na stronie 275.

Podczas tworzenia przejścia obrazek jest kawałkowany, a przejście staje się kawałkiem. Więcej informacji na temat pracy z kawałkami obrazków oraz na temat eksportowania i optymalizowania pokawałkowanych obrazków można znaleźć w sekcji „Kawałkowanie obrazków" na stronie 461.

Aby utworzyć przejście

1. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Przejścia**.
2. Zaznacz obiekt.
3. W oknie dokowanym **Przejścia** kliknij przycisk **Utwórz przejście z obiektu**.
4. Wybierz jeden z poniższych stanów przejścia z listy **Stany**:
   - **Normalny**
   - **Po najechaniu**
   - **Naciśnięty**
5. Poddaj edycji wybrany stan przejścia, dodając, usuwając lub modyfikując obiekty.
6. Kliknij przycisk **Zastosuj zmiany**.

   Każdy stan zachowuje obiekty składowe, tak więc można kontynuować edycję przejścia.

Można również

Usunąć przejście	W oknie dokowanym **Przejścia** kliknij przycisk **Usuń przejście** .
Zmodyfikować istniejące przejście	W oknie dokowanym **Przejścia** kliknij przycisk **Edytuj przejście** .

W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** obiekty przejścia są wyróżnione i zgrupowane; po prawej stronie obok ich nazwy znajduje się ikona **Obiekt przejścia** . Ikona **tekstowego obiektu przejścia** wskazuje, że obiekt przejścia jest tekstem.

Nie można eksportować pokrywających się przejść. Przejście należy przenieść, tak aby nie pokrywało się z innym obiektem przejścia.

Na początek można zaznaczyć pojedynczy obiekt, a następnie dodawać inne obiekty, aby zmienić wygląd przejścia.

Aby edytować przejście

1. W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** zaznacz przejście.

   Obiekty przejścia są wyświetlane z ikoną **Obiekt przejścia** obok nazwy.
2. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Internet**.
3. Na pasku narzędzi **Internet** kliknij przycisk **Edytuj przejście**.
4. W oknie dokowanym **Przejście** wybierz jeden z poniższych stanów przejścia z listy **Stany**:
   - **Normalny**
   - **Po najechaniu**
   - **Naciśnięty**
5. Poddaj edycji stan przejścia, dodając, usuwając i modyfikując obiekty.
6. Na pasku narzędzi **Internet** kliknij przycisk **Zakończ przejście**.

Można również

Przywrócić stan do bieżącego stanu Normalny, tak aby możliwe było ponowne rozpoczęcie pracy	W oknie dokowanym **Przejścia** kliknij przycisk **Zresetuj**.
Przywrócić wszystkie stany obiektów w przejściu do prostych obiektów	Na pasku narzędzi **Internet** kliknij przycisk **Wydobądź obiekty przejścia**.

Podczas wyodrębniania z przejścia prostych obiektów, obiektom składowym automatycznie nadawane są nazwy.

Nie ma możliwości jednoczesnej edycji dwóch przejść.

Przejście można edytować klikając je dwukrotnie w oknie obrazka.

Aby edytować przejście, można także kliknąć przycisk **Edytuj przejście** w oknie dokowanym **Przejście**.

Aby dodać obiekt do przejścia

1. W oknie dokowanym **Przejście** wybierz jeden z poniższych stanów przejścia z listy **Stany**:
   - **Normalny**
   - **Po najechaniu**
   - **Naciśnięty**
2. W przyborniku kliknij narzędzie kształtu.
3. Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka, aby utworzyć kształt.

   Obiekt jest dodawany do wszystkich stanów przejścia.

Można również

Dodać pociągnięcia pędzla	W przyborniku kliknij narzędzie **Malowanie** i przeciągając narzędziem w oknie obrazka, utwórz pociągnięcie pędzla.
Dodać tekst	Kliknij narzędzie **Tekst** A, kliknij w obrębie okna obrazka i wpisz tekst.

Więcej informacji na temat dodawania kształtów i pociągnięć pędzla można znaleźć w sekcji „Praca z obiektami” na stronie 373.
Więcej informacji na temat dodawania tekstu można znaleźć w sekcji „Tworzenie i formatowanie tekstu” na stronie 409.

Obiekty można również tworzyć z tła obrazka i obszarów edytowalnych. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji „Praca z obiektami” na stronie 373.

Domyślnie wszystkie pociągnięcia pędzla są dodawane do obiektu aktywnego. Aby utworzyć obiekt, można także kliknąć przycisk **Nowy obiekt** w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**. Jeśli okno dokowane **Menedżer obiektów** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer obiektów**.

Aby zmodyfikować obiekt w bieżącym stanie przejścia

1. W oknie dokowanym **Przejście** wybierz jeden z poniższych stanów przejścia z listy **Stany**:
   - **Normalny**
   - **Po najechaniu**
   - **Naciśnięty**
2. W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** zaznacz obiekt, który chcesz zmodyfikować.

   Jeśli okno dokowane **Menedżer obiektów** nie jest otwarte, kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Menedżer obiektów**.
3. Zmodyfikuj obiekt.

   Zmiany będą zastosowane tylko do obiektu w bieżącym stanie.

Więcej informacji na temat zmieniania obiektów można znaleźć w sekcjach „Praca z obiektami” na stronie 373 i „Modyfikowanie obiektów” na stronie 391.

Można również malować tekst lub zmieniać kolor, wypełnienie i formatowanie. Więcej informacji na temat modyfikowania tekstu można znaleźć w sekcji „Tworzenie i formatowanie tekstu” na stronie 409.

Przejście może wyświetlać inny tekst dla każdego ze stanów. Aby edytować tekst w przejściu, kliknij narzędzie **Tekst** A, wskaż tekst i gdy wskaźnik zamieni się na kursor, zaznacz tekst. Wpisz nowy tekst, aby zastąpić bieżący.

Aby usunąć obiekt z bieżącego stanu przejścia

1. W oknie dokowanym **Przejście** wybierz jeden z poniższych stanów przejścia z listy **Stany**:
   - **Normalny**
   - **Po najechaniu**
   - **Naciśnięty**
2. W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** zaznacz obiekt, który chcesz usunąć.
3. Kliknij dwukrotnie narzędzie **Gumka** .

   Obiekt jest usuwany tylko z bieżącego stanu.

Jeżeli do usunięcia obiektu wykorzystany zostanie klawisz **Delete**, obiekt będzie usunięty z wszystkich stanów przejścia.

Wysyłanie obrazków pocztą elektroniczną

Po utworzeniu lub otwarciu obrazka w programie Corel PHOTO-PAINT można go wysłać pocztą elektroniczną jako załącznik, korzystając z programu pocztowego. Jeśli jednak obrazek nie został zapisany, pojawi się monit o zapisanie obrazka przed wysłaniem go pocztą elektroniczną. Ponadto musi być zainstalowana aplikacja obsługująca pocztę elektroniczną. Jeśli tak nie jest, uruchomiony zostanie kreator połączenia internetowego lub konfigurowania poczty elektronicznej.

Aby wysłać obrazek pocztą elektroniczną

- Kliknij kolejno **Plik** ▸ **Wyślij**.

Drukowanie

Podstawowe informacje na temat drukowania **471**

Przygotowywanie plików dla firm poligraficznych **481**

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Podstawowe informacje na temat drukowania

Corel PHOTO-PAINT udostępnia szeroką gamę opcji dotyczących drukowania prac.

Niniejsza sekcja zawiera następujące tematy:

- „Drukowanie pracy” (stronie 471)
- „Określanie układu zadań drukowania” (stronie 472)
- „Podgląd zadań drukowania” (stronie 473)
- „Stosowanie stylów drukowania” (stronie 474)
- „Precyzyjne regulowanie parametrów zadań drukowania” (stronie 475)
- „Dokładne odwzorowywanie kolorów w druku” (stronie 476)
- „Drukowanie na drukarce postscriptowej” (stronie 478)
- „Wyświetlanie podsumowania analizy wstępnej” (stronie 479)

Drukowanie pracy

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia wydrukowanie jednej lub wielu kopii tego samego rysunku. Można określić, czy wydrukowany ma zostać bieżący obrazek, czy określone obrazki. Przed wydrukowaniem obrazka można określić właściwości drukarki, m. in. rozmiar papieru i opcje urządzenia.

Aby ustawić właściwości drukarki

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ogólne**.
3. W obszarze **Miejsce docelowe** z listy **Drukarka** wybierz drukarkę.
4. Kliknij przycisk **Preferencje**.
5. Ustaw właściwości w oknie dialogowym.

Aby drukować wyniki pracy

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ogólne**.
3. W obszarze **Miejsce docelowe** z listy **Drukarka** wybierz drukarkę.

4 W obszarze **Miejsce docelowe** na liście **Strona** wybierz rozmiar strony i opcje orientacji.

5 W obszarze **Kopie** wpisz wartość w polu **Liczba kopii**.

Jeśli kopie mają być posortowane, zaznacz pole wyboru **Sortuj**.

6 W obszarze **Zakres drukowania** wybierz jedną z następujących opcji:

- **Bieżący dokument** — drukuje aktywny rysunek.
- **Bieżąca strona** — drukuje aktywną stronę.
- **Strony** — drukuje określone strony.
- **Dokumenty** — drukuje określone dokumenty.
- **Zaznaczenie** — drukuje zaznaczone obiekty.

Jeśli opcja **Strony** zostanie włączona, można będzie wybrać zakres stron, tylko strony parzyste, strony nieparzyste lub parzyste i nieparzyste.

Można również

Automatycznie dostosować orientację drukarki do orientacji dokumentu	W obszarze **Miejsce docelowe** wybierz pozycję **Dopasuj do orientacji** dostępną na liście **Strona**.
Zastosować domyślny rozmiar strony w drukarce	W obszarze **Miejsce docelowe** wybierz pozycję **Użyj domyślnych ustawień drukarki** dostępną na liście **Strona**.

Przed wydrukowaniem zaznaczenia należy zaznaczyć odpowiednie obiekty.

Określanie układu zadań drukowania

Układ zadania drukowania można określić, ustalając jego rozmiar, położenie i skalę. W przypadku podziału zadania drukowania na fragmenty, fragmenty stron zostaną wydrukowane na osobnych arkuszach papieru, które można później złożyć w całość. Można na przykład podzielić zadanie drukowania, które jest większe od rozmiaru papieru drukarki.

Aby określić rozmiar i położenie zadania drukowania

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.

2 Kliknij kartę **Układ**.

3 W obszarze **Położenie i rozmiar obrazka** zaznacz jedną z następujących opcji:

- **Jak w dokumencie** — zachowuje rozmiar obrazka zgodny z rozmiarem w dokumencie.
- **Dopasuj do strony** — określa rozmiar i położenie zadania drukowania, tak aby dopasować je do drukowanej strony.
- **Zmień położenie obrazka na** — umożliwia zmianę położenia zadania drukowania przez wybór położenia z listy.

Zaznaczenie opcji **Zmień położenie obrazka na** umożliwia określenie wielkości, położenia i skali w odpowiednich polach.

Na liście **Układ rozmieszczenia** można również wybrać układ rozmieszczenia: **2 x 2 (4 i więcej)** lub **2 x 3 (6 i więcej)** Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Praca z układami rozmieszczenia” na stronie 482.

Aby podzielić zadanie drukowania na fragmenty

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Układ**.
3. W obszarze **Położenie i rozmiar obrazka** zaznacz pole wyboru **Drukuj z podziałem na fragmenty**.
4. Wpisz wartości w następujących polach:
   - **Zakładka** — umożliwia określenie wielkości nakładania się fragmentów.
   - **% szerokości strony** — umożliwia określenie miejsca na stronie zajmowanego przez fragmenty w procentach.

Znaki wyrównywania fragmentów można dołączać po zaznaczeniu pola wyboru **Znaczniki fragmentów**.

Podgląd zadań drukowania

Można uzyskać podgląd wyników pracy, aby stwierdzić, w jakim położeniu i jakiej wielkości zadanie drukowania pojawi się na papierze. Dokładny widok można uzyskać, powiększając dany obszar. Na podglądzie można wyświetlić wygląd poszczególnych wyciągów barwnych na wydruku.

Przed wydrukowaniem projektu można przejrzeć listę problemów związanych z zadaniem drukowania, aby zidentyfikować potencjalne błędy. Można na przykład sprawdzić bieżące zadanie drukowania pod kątem błędów drukowania, potencjalnych problemów z wydrukiem oraz propozycji rozwiązań.

Aby wyświetlić podgląd zadania drukowania

- Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Podgląd wydruku**.

  Aby zamknąć podgląd wydruku, kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zamknij podgląd wydruku**.

Podgląd zadania drukowania można uzyskać szybko w oknie dialogowym **Drukuj**, klikając kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**, a następnie przycisk **Podgląd w miniaturze** .

Aby powiększyć stronę podglądu

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Podgląd wydruku**.
2. Kliknij kolejno pozycje **Widok** ▸ **Powiększenie**.
3. Włącz opcję **Procent** i wpisz wartość w polu.

Podgląd strony można również powiększyć, wybierając gotowy poziom powiększenia.

Można także powiększyć fragment podglądu wydruku, klikając narzędzie **Powiększenie** w przyborniku i zaznaczając obszar za pomocą markizy.

Aby wyświetlić podgląd wyciągów barwnych

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Podgląd wydruku**.
2. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Włącz wyciągi barwne** .

Podgląd pełnokolorowy jest dostępny po kliknięciu kolejno **Widok** ▸ **Podgląd wyciągów barwnych** ▸ **Pełnokolorowy**.

Poszczególne wyciągi barwne można wyświetlić, klikając karty na dole okna aplikacji.

Aby wyświetlić podsumowanie problemów dotyczących zadania drukowania

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Analiza wstępna**.
   Jeśli nie występują problemy dotyczące zadań drukowania, wyświetlana jest nazwa karty **Brak problemów**. Jeśli problemy występują, nazwa karty zawiera liczbę znalezionych problemów.

   Aby wykluczyć niektóre problemy z analizy wstępnej, kliknij przycisk **Ustawienia**, dwukrotnie naciśnij pozycję **Drukowanie** i usuń zaznaczenie wszystkich pól wyboru odpowiadających problemom, które należy pominąć.

Można zapisać ustawienia, klikając przycisk **Dodaj ustawienia analizy wstępnej** + i wpisując nazwę w polu **Zapisz styl analizy wstępnej**.

Stosowanie stylów drukowania

Styl drukowania to zbiór zapisanych opcji drukowania. Każdy styl drukowania zapisany jest w odrębnym pliku. Dzięki temu istnieje możliwość przenoszenia stylów między komputerami, zapisywania kopii zapasowej stylu oraz przechowywania stylów właściwych dokumentowi w katalogu, w którym znajduje się dany dokument.

Można wybrać istniejący styl drukowania, utworzyć nowy lub edytować istniejący i zapisać zmiany. Można również usuwać style drukowania.

Aby wybrać styl drukowania

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ogólne**.
3. Wybierz jedną z następujących opcji na liście **Styl drukowania**:
   - **Domyślne — Corel PHOTO-PAINT**
   - **Przeglądaj**

Aby utworzyć styl drukowania

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ogólne**.
3. Ustaw opcje drukowania.
4. Kliknij przycisk **Zapisz jako**.
5. Wskaż folder, w którym chcesz zapisać styl drukowania.
6. Wpisz nazwę stylu w polu **Nazwa pliku**.

Można także zapisać styl drukowania, klikając kolejno pozycje **Plik** ▸ **Podgląd wydruku** i przycisk **Zapisz styl drukowania jako**.

Aby edytować styl drukowania

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Wybierz styl drukowania z listy **Styl drukowania**.
3. Zmień wybrane opcje drukowania.
4. Kliknij przycisk **Zapisz jako**.
5. Wybierz folder, w którym przechowywany jest styl drukowania.
6. Kliknij nazwę pliku.
7. Kliknij przycisk **Zapisz**.

Zmienione ustawienia należy zapisać jako styl drukowania lub zastosować zmiany przed ich anulowaniem, gdyż w przeciwnym wypadku wszystkie modyfikacje ustawień zostaną utracone.

Aby usunąć styl drukowania

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Podgląd wydruku**.
2. Wybierz styl drukowania.
3. Kliknij przycisk **Usuń styl drukowania** —.

Precyzyjne regulowanie parametrów zadań drukowania

Czas wydruku można skrócić, określając zgodność sterownika dla urządzenia drukującego innego niż PostScript. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Dokładne odwzorowywanie kolorów w druku” na stronie 476.

Jeśli w urządzeniu drukującym występują problemy z wyprowadzaniem dużych map bitowych, można podzielić mapę bitową na mniejsze, łatwiejsze do obsłużenia fragmenty, ustalając wielkość progową. Jeśli podczas drukowania fragmentów pojawią się linie, można ustawić wartość nakładania, aby uzyskać jednolity obrazek.

Aby zmniejszyć wielkość pliku, można zmniejszyć rozdzielczość obrazków. Ponieważ obrazki składają się z pikseli, po zmniejszeniu rozdzielczości obrazka liczba pikseli na linię spada, co z kolei powoduje zmniejszenie wielkości pliku.

Aby określić ustawienia zgodności sterownika

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii dwukrotnie kliknij pozycję **Globalne**, dwukrotnie kliknij pozycję **Drukowanie**, a następnie kliknij pozycję **Możliwości sterownika**.
3. Wybierz niepostscriptowe urządzenie drukujące z listy **Drukarka**.
4. Zaznacz pola wyboru odpowiadające ustawieniom, które chcesz określić.

Aby wybrać wielkość progową i piksele nakładające się

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję **Globalne**, a następnie kliknij pozycję **Drukowanie**.
3. Z listy **Ustawienia specjalne** wybierz jedno z następujących ustawień:
   - **Progowa wielkość wyjściowej mapy bitowej (K)**
   - **Piksele nakładającej się mapy bitowej**
4. Wybierz wartość z listy **Ustawienie**.

Aby zmniejszyć rozdzielczość obrazków

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
3. W obszarze **Zmniejszanie rozdzielczości map bitowych** zaznacz dowolne z poniższych pól wyboru i wpisz wartości w odpowiednich polach:
   - **Kolor i skala szarości**
   - **Monochromatyczne**

Dokładne odwzorowywanie kolorów w druku

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia zarządzanie kolorami podczas drukowania, zapewniając dokładną reprodukcję kolorów. Dokument z zastosowanymi ustawieniami kolorów można wydrukować lub wybrać inne ustawienia kolorów z przeznaczeniem do druku. Dokument można również wydrukować za pomocą ustawień obrazowania próbnego kolorów wcześniej określonych w oknie dokowanym **Ustawienia obrazu próbnego kolorów**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Korzystanie z zarządzania kolorami” na stronie 231.

Dodatkowo można wybrać odwzorowanie kolorów w celu wydajnego odzwierciedlania kolorów niereprodukowalnych. Wybrany wybór odwzorowania kolorów zależy od graficznej zawartości dokumentu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Opis zarządzania kolorami” na stronie 231.

Więcej informacji na temat wybierania profili kolorów urządzenia drukującego można znaleźć w sekcji „Korzystanie z zarządzania kolorami” na stronie 231.

Uwagi dotyczące drukarek GDI

Drukarki GDI obsługują tylko dwie przestrzenie kolorów: RGB i skala szarości. Jeśli dokument zawiera kolory pochodzące z wielu przestrzeni, np. RGB i CMYK, oraz kolory dodatkowe, przed rozpoczęciem drukowania należy przekształcić wszystkie kolory do przestrzeni RGB lub skali szarości.

Aby określić, czy wybrana drukarka jest drukarką GDI, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Drukuj** i z listy **Drukarka** wybierz drukarkę. Jeśli karta **PostScript** nie jest wyświetlana w górnej części okna dialogowego, wybrana drukarka jest drukarką GDI.

W poniższej tabeli przedstawiono różne sposoby zarządzania kolorami w przypadku drukowania za pomocą drukarki GDI.

W jaki sposób	W oknie dialogowym Drukuj
Wydrukować dokument i zachować kolory RGB lub Skala szarości	Kliknij kartę **Kolor** i na liście **Wyprowadzaj kolory jako** wybierz odpowiedni tryb koloru.
Drukować dokumenty z oryginalnymi kolorami	Kliknij kartę **Kolor** i na liście **Popraw kolory, używając profilu kolorów** w obszarze **Profil dokumentu** wybierz profil koloru dokumentu.
Wydrukować dokument i przekształcić kolory dokumentu w kolory drukarki	Na liście **Popraw kolory, używając profilu kolorów** wybierz profil koloru drukarki.

Uwagi dotyczące drukarek postscriptowych

Większość drukarek postscriptowych wykorzystuje tę samą przestrzeń kolorów co dokument. Przykładowo dokument może zawierać kolory pochodzące z wielu przestrzeni kolorów np. RGB, CMYK i Skala szarości.

W poniższej tabeli przedstawiono różne sposoby zarządzania kolorami w przypadku drukowania za pomocą drukarki postscriptowej.

W jaki sposób	W oknie dialogowym Drukuj
Drukować dokumenty z oryginalnymi kolorami	Kliknij kartę **Kolor** i wybierz pozycję **Rodzimy** dostępną na liście **Wyprowadzaj kolory jako**.
Wydrukować dokument, który zawiera wiele trybów kolorów, przy użyciu jednego trybu koloru	Kliknij kartę **Kolor** i wybierz tryb koloru na liście **Wyprowadzaj kolory jako**. Jeśli drukarka obsługuje tylko jeden tryb kolorów, przekształcenia kolorów można wykonać w programie Corel PHOTO-PAINT.
Wydrukować dokument zawierający tylko jeden tryb kolorów	Kliknij kartę **Kolor** i wybierz profil koloru na liście **Wyprowadzaj kolory jako** oraz na liście **Popraw kolory, używając profilu kolorów**.

Aby określić ustawienia kolorów do druku

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Kolor**.
3. Zaznacz opcję **Użyj ustawień kolorów dokumentu**.
   W przypadku drukarki postscriptowej można wybrać jedną z opcji dostępnych na liście **Przekształcenia kolorów wykonuje**:
   - Corel PHOTO-PAINT — przekształcenia kolorów są wykonywane w programie.
   - (wybrana drukarka) — przekształcenia kolorów są wykonywane w wybranej drukarce (ta opcja jest dostępna w przypadku drukarek postscriptowych).
4. Wybierz model kolorów z listy **Wyprowadzaj kolory**.
   Ta opcja umożliwia połączenie wszystkich kolorów zawartych w dokumencie w jeden model koloru przeznaczony do drukowania.

Można również	
Przekształcić kolory dodatkowe w kolory rozbarwiane	Zaznacz pole wyboru **Przekształć kolory dodatkowe w**. W przypadku wybrania opcji **Rodzimy** na liście **Wyprowadzaj kolory jako** tryb koloru należy wybrać z listy.
Wybrać profil koloru z przeznaczeniem do poprawiania kolorów podczas drukowania za pomocą określonej drukarki	Na liście **Popraw kolory, używając profilu kolorów** wybierz profil koloru. Ta opcja jest dostępna tylko w przypadku niektórych modeli kolorów.
Zachować wartości kolorów skojarzone z wybranym modelem kolorów	Zaznacz pole wyboru **Zachowaj (model koloru) liczby**.

Aby drukować przy użyciu ustawień obrazowania próbnego kolorów

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Kolor**.
3. Włącz opcję **Użyj ustawień obrazu próbnego kolorów**, aby zastosować ustawienia kolorów zdefiniowane w oknie dokowanym **Ustawienia obrazu próbnego kolorów**.

   Aby poprawić kolory próbne, można wybrać profil koloru na liście **Popraw kolory, używając profilu kolorów**.
4. Kliknij przycisk **Drukuj**.

Aby określić odwzorowanie kolorów do druku

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Kolor**.
3. Z listy **Odwzorowanie kolorów** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Kolorymetryczna względna** — umożliwia tworzenie wydruków próbnych bez zachowania punktu bieli.
   - **Kolorymetryczna absolutna** — umożliwia zachowanie punktu bieli podczas wydruków próbnych.
   - **Percepcyjnie** — do wielu obrazów, zwłaszcza map bitowych i zdjęć.
   - **Nasycenie** — do grafik wektorowych i zachowania bardzo nasyconych kolorów (linii, tekstu, obiektów o jednolitych kolorach, np. wykresów).

Drukowanie na drukarce postscriptowej

PostScript jest to język opisu strony służący do przesyłania poleceń do urządzenia drukującego. Wszystkie elementy w zadaniu drukowania (na przykład krzywe i tekst) są odzwierciedlane przez linie kodu języka PostScript, za pomocą którego w urządzeniu drukującym jest tworzony dokument. W celu poprawy zgodności można wybrać opcję pliku postscriptowego niezależnego od urządzenia. Można również wybrać plik z opisem urządzenia postscriptowego (PPD). Plik opisu drukarki postscriptowej opisuje możliwości i funkcje drukarki postscriptowej i jest dostępny u producenta danej drukarki.

Zadanie drukowania zawierające zbyt wiele czcionek może zostać wydrukowane nieprawidłowo, a zadanie drukowania zawierające zbyt wiele kolorów dodatkowych zwiększa wielkość pliku. Można włączyć opcje języka PostScript, aby otrzymywać ostrzeżenie, kiedy zadanie drukowania zawiera liczbę czcionek czy kolorów dodatkowych przekraczającą ustaloną granicę. Można określić maksymalną liczbę czcionek rastrowych, którą może zawierać zadanie drukowania.

Aby wybrać plik PostScript Printer Description (PPD)

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ogólne**.
3. W obszarze **Miejsce docelowe** z listy **Drukarka** wybierz drukarkę postscriptową.
4. Zaznacz pole wyboru **Użyj PPD**.
5. Wybierz folder, w którym znajduje się plik.
6. Kliknij dwukrotnie nazwę pliku.

Aby drukować na urządzeniu postscriptowym

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ogólne**.
3. W obszarze **Miejsce docelowe** z listy **Drukarka** wybierz drukarkę postscriptową.
4. Kliknij kartę **PostScript**.
5. Z listy w obszarze **Zgodność** wybierz poziom języka PostScript odpowiadający drukarce.

Aby skompresować mapy bitowy podczas drukowania, wybierz opcję z listy **Typ kompresji** dostępnej w obszarze **Mapy bitowe**. Wybór kompresji JPEG umożliwia określenie jakości kompresji poprzez przeciąganie suwaka **Jakość JPEG**.

Ustawienia kompresji map bitowych można następnie zapisać w plikach typu PostScript Interpreted (PS lub PRN) podczas drukowania do pliku za pomocą sterownika postscriptowego. Więcej informacji na temat drukowania do pliku można znaleźć w sekcji „Aby drukować do pliku” na stronie 481.

Aby sprawdzić wypełnienia tonalne pod kątem pasmowania

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Analiza wstępna**.
   Jeśli nie występują problemy dotyczące zadań drukowania, wyświetlana jest nazwa karty **Brak problemów**.
3. Kliknij przycisk **Ustawienia**.
4. Kliknij dwukrotnie pozycję **Drukowanie**.
5. Zaznacz pole wyboru **Pasmowane wypełnienia tonalne**.

Sprawdzanie pasmowania wypełnień tonalnych jest możliwe tylko w przypadku wypełnień liniowych.

Aby ustawić opcje ostrzeżeń o wyciągach barwnych i o czcionkach

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję **Globalne**, a następnie kliknij pozycję **Drukowanie**.
3. Z listy **Ustawienia specjalne** wybierz pozycję **Ostrzeżenie o użytych kolorach dodatkowych**.
4. Wybierz jedną z następujących pozycji z listy **Ustawienie**:
   - **Jeśli użyto koloru dodatkowego**
   - **Jeśli użyto więcej niż 1 koloru dodatkowego**
   - **Jeśli użyto więcej niż 2 kolorów dodatkowych**
   - **Jeśli użyto więcej niż 3 kolorów dodatkowych**
5. Wybierz pozycję **Wiele czcionek (Analiza wstępna)** z listy **Ustawienia specjalne**, a następnie wybierz liczbę z wyświetlonej listy **Ustawienie**.

Aby wybrać maksymalną liczbę czcionek rastrowych

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję **Globalne**, a następnie kliknij pozycję **Drukowanie**.
3. Z listy **Ustawienia specjalne** wybierz pozycję **Limit czcionek rastrowych (PS)**.
4. Wybierz wartość z listy **Ustawienia**.

   Aby ustawić maksymalny rozmiar czcionki rastrowej, wybierz rozmiar czcionki z listy **Próg rozmiaru czcionek rastrowych (PS)**.

Wyświetlanie podsumowania analizy wstępnej

Funkcja analizy wstępnej służy do sprawdzania stanu pliku przed jego wydrukowaniem i przedstawia zestawienie potencjalnych problemów oraz propozycje rozwiązań. Można określić, które zagadnienia powinny być sprawdzane za pomocą funkcji analizy wstępnej. Można również zapisać ustawienia analizy wstępnej. Więcej informacji na temat konkretnych ustawień analizy wstępnej można znaleźć w następujących sekcjach:

- Informacje na temat sprawdzania zagadnień związanych z drukowaniem do pliku można znaleźć w sekcji „Aby wyświetlić podsumowanie problemów dotyczących zadania drukowania” na stronie 474.

- Informacje na temat sprawdzania zagadnień związanych z publikowaniem pliku PDF można znaleźć w sekcji „Aby wyświetlić podsumowanie analizy wstępnej dla pliku PDF” na stronie 500.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Przygotowywanie plików dla firm poligraficznych

W programie Corel PHOTO-PAINT można przygotować zadanie drukowania, które zostanie przekazane firmie poligraficznej.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Przygotowywanie zadania drukowania dla firm poligraficznych” (stronie 481)
- „Praca z układami rozmieszczenia” (stronie 482)
- „Drukowanie znaczników drukarskich” (stronie 484)
- „Drukowanie wyciągów barwnych” (stronie 486)
- „Praca z nadlewaniem kolorów i nadrukowywaniem” (stronie 488)
- „Drukowanie na kliszy” (stronie 488)
- „Przygotowywanie obrazów do drukowania na płótnie” (stronie 489)
- „Współpraca z firmą poligraficzną” (stronie 490)

Przygotowywanie zadania drukowania dla firm poligraficznych

Można wydrukować obrazek do pliku, dzięki czemu firma poligraficzna będzie mogła wysłać ten plik bezpośrednio do urządzenia drukującego. Jeśli nie masz pewności, jakie ustawienia wybrać, skonsultuj się z firmą poligraficzną.

Więcej informacji na temat drukowania komercyjnego można znaleźć w sekcji „Współpraca z firmą poligraficzną” na stronie 490.

Aby drukować do pliku

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ogólne**.
3. W obszarze **Miejsce docelowe** zaznacz pole wyboru **Drukuj do pliku**.
4. Kliknij strzałkę palety wysuwanej, a następnie jedno z poniższych poleceń:
   - **Dla systemu Macintosh** — zapisuje rysunek w formacie obsługiwanym przez komputery Macintosh.
   - **Pojedynczy plik** — drukuje wszystkie strony dokumentu do jednego pliku.
   - **Strony w oddzielnych plikach** — drukuje każdą stronę do osobnego pliku.
   - **Płyty w oddzielnych plikach** — drukuje każdą płytę do osobnego pliku.
5. Kliknij przycisk **Drukuj**.
6. Z listy **Zapisz jako typ** wybierz jedno z następujących ustawień:
   - **Plik wydruku** — zapisuje plik w formacie PRN.

- **Plik PostScript** — zapisuje plik w formacie PS.

7 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

8 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

9 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Jeśli nie chcesz samodzielnie generować plików postscriptowych, oryginalne pliki (np. pliki CorelDRAW) możesz przekazać firmie poligraficznej dysponującej programem, w którym utworzono dany dokument. Zastosuje ona potrzebne ustawienia drukarskie.

Praca z układami rozmieszczenia

Dzięki zastosowaniu układu rozmieszczenia można drukować kilka stron dokumentu na jednym arkuszu papieru. Możliwe jest wybranie jednego z gotowych układów rozmieszczenia, pozwalającego utworzyć takie dokumenty, jak czasopismo lub książka, przygotowywane do druku na profesjonalnej maszynie drukarskiej; można też utworzyć dokumenty wymagające cięcia i składania arkuszy (np. etykiety adresowe, wizytówki, broszury lub kartki okolicznościowe) czy wydrukować wiele miniatur dokumentu na pojedynczej stronie. Można również edytować jeden z gotowych układów rozmieszczenia, aby utworzyć własny.

Dostępne są trzy gotowe metody kompletowania; można także zdefiniować własną metodę. Po wybraniu jednego z trzech gotowych ustawień kompletowania wszystkie arkusze luźne, oprócz pierwszego, są rozmieszczane automatycznie.

Strony drukowane na pojedynczym arkuszu można rozmieścić ręcznie lub automatycznie. Stosując rozmieszczenie automatyczne, można wybrać kąt ułożenia obrazka. Jeżeli na jednym arkuszu drukowanych jest kilka stron w pionie lub w poziomie, można określić szerokość odstępów (rowków) między stronami; można np. wybrać automatyczną regulację szerokości rowków, która powoduje, że strony dokumentu wypełnią całą dostępną powierzchnię arkusza.

Przy drukowaniu na drukarce biurowej można tak ustawić szerokość marginesów, aby dostosować je do wymiarów obszaru niedostępnego dla drukarki. Jeśli szerokość marginesu jest mniejsza niż szerokość obszaru niedostępnego dla drukarki, krawędzie niektórych stron dokumentu lub znaczniki drukarskie mogą być obcięte na wydruku.

Aby wybrać gotowy układ rozmieszczenia

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.

2 Kliknij kartę **Układ**.

3 Wybierz układ rozmieszczenia z listy **Układ rozmieszczenia**.

Wybrany układ nie wpływa na wygląd pierwotnego dokumentu, a tylko na sposób jego drukowania.

Aby edytować układ rozmieszczenia

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.

2 Kliknij kartę **Układ**.

3 Wybierz układ rozmieszczenia z listy **Układ rozmieszczenia**.

4 Kliknij przycisk **Edytuj**.

5 Zmodyfikuj ustawienia układu rozmieszczenia.

6 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz układ rozmieszczenia**.

7 Wpisz nazwę układu rozmieszczenia w polu **Zapisz jako**.

Edytując układ rozmieszczenia, należy zapisać go pod nową nazwą, w przeciwnym wypadku nowe ustawienia zastąpią ustawienia gotowego układu rozmieszczenia.

Aby wybrać metodę kompletowania

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Podgląd wydruku**.
2. Kliknij narzędzie **Układ rozmieszczenia**.
3. Wybierz pozycję **Edytuj podstawowe ustawienia** z listy **Co edytować** na pasku właściwości.
4. Wpisz wartości w polach **Strony w pionie/poziomie**.

   Aby uzyskać wydruk dwustronny, kliknij przycisk **Jednostronny/Dwustronny**.
5. Z listy **Tryb kompletowania** wybierz jedną z następujących pozycji:
   - **Kompletowanie kartkowe** — odcina poszczególne strony i klei je na grzbiecie.
   - **Zszywanie zeszytowe** — składa strony i wstawia je jedna w drugą.
   - **Kompletowanie złożone** — sortuje i układa razem wszystkie podpisy.
   - **Niestandardowe kompletowanie** — umożliwia ułożenie stron drukowanych w każdym podpisie.

   Wybierając pozycję **Zszywanie zeszytowe** lub **Niestandardowe kompletowanie**, należy wpisać wartość w odpowiednim polu.

Kliknięcie opcji **Układ jednostronny/dwustronny** przy drukowaniu dwustronnym na urządzeniu nieobsługującym druku dwustronnego powoduje, że kreator automatycznie wyświetli wskazówki, w jaki sposób należy wkładać papier do drukarki, aby uzyskać wydruk na obu stronach kartki.

Aby rozmieścić strony

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Podgląd wydruku**.
2. Kliknij narzędzie **Układ rozmieszczenia**.
3. Wybierz pozycję **Edytuj położenie stron** z listy **Co edytować** na pasku właściwości.
4. Kliknij jeden z następujących przycisków:
   - **Inteligentne autoporządkowanie** — automatycznie układa strony na podpisie.
   - **Sekwencyjne autoporządkowanie** — układa strony od lewej do prawej i od góry do dołu.
   - **Autoporządkowanie klonowanych** — umieszcza stronę roboczą w każdej ramce strony do wydrukowania.

   Aby samodzielnie zmienić numerację stron, kliknij stronę i określ jej numer w polu **Kolejność stron**.
5. Wybierz kąt z listy **Obrót strony**.

Aby edytować rowki

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Podgląd wydruku**.
2. Kliknij narzędzie **Układ rozmieszczenia**.
3. Wybierz pozycję **Edycja rowków i wykańczanie** z listy **Co edytować** na pasku właściwości.
4. Kliknij jeden z następujących przycisków:

- **Automatyczne szerokości rowków** — rowki mają taki rozmiar, że strony dokumentu zajmują całą dostępną przestrzeń w układzie.
- **Jednakowe rowki** — umożliwia ustawienie równych w pionie i w poziomie rowków.

5 Kliknij jeden z następujących przycisków:

- **Miejsce cięcia** — umieszcza znaczniki cięcia między stronami.
- **Miejsce zgięcia** — umieszcza znaczniki zgięcia między stronami.

W przypadku kliknięcia przycisku **Jednakowe rowki** należy określić wartość w polu **Rozmiar rowka**.

Rowki można edytować tylko w przypadku układów rozmieszczenia z dwoma lub więcej stronami w pionie i poziomie.

Aby dostosować marginesy

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Podgląd wydruku**.

2 Kliknij narzędzie **Układ rozmieszczenia**.

3 Wybierz pozycję **Edytuj marginesy** z listy **Co edytować** na pasku właściwości.

4 Kliknij jeden z następujących przycisków:

- **Automat. marginesy** — ustawia marginesy automatycznie.
- **Równe marginesy** — pozwala na zrównanie prawego i lewego marginesu oraz dolnego z górnym.

W przypadku kliknięcia przycisku **Równe marginesy** konieczne będzie zdefiniowanie wartości w polach **Lewy/górny margines**.

Przygotowując dokument do profesjonalnego wydruku, firma poligraficzna może wymagać zachowania minimalnej szerokości marginesów, np. na znaczniki drukarskie lub automatyczne uchwyty papieru.

Drukowanie znaczników drukarskich

Drukowanie znaczników drukarskich umożliwia wyświetlanie na stronie informacji o sposobie drukowania dokumentu. Możliwe jest określenie położenia znaczników drukarskich na stronie.

Dostępne są następujące znaczniki drukarskie:

- **Znaczniki cięcia/zginania** — określają rozmiar papieru i są drukowane w narożnikach strony. Znaczniki te mogą służyć jako prowadnice podczas przycinania papieru do odpowiedniego formatu. Jeśli na jednym arkuszu drukowanych jest kilka stron (np. dwa wiersze i dwie kolumny), znaczniki cięcia/zginania można dodać na zewnętrznych krawędziach strony, co gwarantuje usunięcie wszystkich znaczników w procesie cięcia arkusza, choć można też dodać je do każdego wiersza i każdej kolumny. Ustawienie znaczników cięcia/zginania gwarantuje pojawienie się ich na każdej płycie z wyciągiem pliku w formacie CMYK.
- **Margines na spad** — określa odległość drukowania obrazka poza znacznikami cięcia. Korzystając ze spadu w celu rozszerzenia zadania drukowania do samej krawędzi arkusza, należy ustalić margines na spad. Należy pamiętać, że korzystanie ze spadu wymaga użycia papieru o formacie większym od docelowego, oraz że obszar obrazka musi wykraczać poza krawędź docelowej strony dokumentu.
- **Pasery** — ułatwiają rozmieszczanie poszczególnych klisz w celu sprawdzenia poprawności kolorów lub przed wykonaniem płyt drukarskich w procesie druku wielobarwnego. Są one drukowane na każdym arkuszu wyciągu barwnego.
- **Paski kalibracji kolorów** — są skalami kolorów drukowanymi na każdym arkuszu wyciągu barwnego w celu zapewnienia dokładnej reprodukcji kolorów. Aby paski kalibracji były widoczne na wydruku, rozmiar papieru musi być większy od rozmiaru strony drukowanego dokumentu.

- **Skala densytometryczna** — grupa kwadratów o różnych odcieniach szarości (od jasnego do ciemnego). Te kwadraty służą do sprawdzania gęstości obrazków rastrowych. Skalę densytometryczną można umieścić w dowolnym miejscu strony. Można także dostosować odcienie szarości wypełniające każdy z siedmiu kwadratów skali.
- **Numery stron** — są pomocne przy sortowaniu stron obrazka bez numeracji oraz w sytuacjach, gdy numeracja stron nie odpowiada ich rzeczywistej liczbie.
- **Informacja o pliku** — drukuje informacje o pliku, takie jak profil kolorów, dane rastra, nazwa, data i godzina utworzenia obrazka, numer płyty oraz nazwa zadania.

Aby drukować znaczniki cięcia i zginania

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
3. W polu **Znaczniki cięcia/zginania** zaznacz pole wyboru **Znaczniki cięcia/zginania**.

   Aby wydrukować wszystkie zewnętrzne znaczniki cięcia/zginania, usuń zaznaczenie pola wyboru **Tylko zewnętrzne**.

Aby znaczniki cięcia i zginania znalazły się na wydruku, rozmiar papieru musi być większy od rozmiaru strony drukowanego obrazka o więcej niż centymetr z każdej strony.

Informacje na temat ustawiania znaczników cięcia i zginania można znaleźć w sekcji „Aby edytować rowki” na stronie 483.

Aby drukować pełnokolorowe znaczniki cięcia i zginania

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję **Globalne**, a następnie kliknij pozycję **Drukowanie**.
3. Na liście **Opcja** wybierz pozycję **Pełnokolorowe znaczniki cięcia (PS)**.
4. Z listy **Ustawienie** wybierz pozycję **Wyprowadzaj na wszystkich płytach**.

Aby ustawić margines na spad

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Układ**.
3. Zaznacz pole wyboru **Margines na spad**.
4. Wpisz odpowiednią wartość w polu **Margines na spad**.

Na ogół odpowiednia jest wartość marginesu na spad z przedziału od 0,125 do 0,25 cala. Obiekty o wartościach marginesu spoza tego przedziału niepotrzebnie obciążają pamięć i mogą powodować występowanie problemów podczas drukowania wielu stron z marginesami na spad na jednym arkuszu papieru.

Aby drukować pasery

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
3. W polu **Pasery** zaznacz pole wyboru **Drukuj pasery**.
4. Wybierz styl paserów z selektora **Styl**.

Aby pasery znalazły się na wydruku, rozmiar papieru musi być większy od rozmiaru strony drukowanego obrazka o więcej niż centymetr z każdej strony.

Aby drukować paski kalibracji kolorów i skale densytometryczne

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
3. Zaznacz dowolną z następujących opcji w polu **Paski kalibracji**:
   - **Pasek kalibracji kolorów**
   - **Skale densytometryczne**

   Aby zmienić poziom szarości w określonym kwadracie skali densytometrycznej, wybierz liczbę z listy **Poziomy szarości** (mniejsze wartości odpowiadają jaśniejszym kwadratom) i wpisz nową wartość dla wybranego pola.

Aby drukować numery stron

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
3. W polu **Informacja o pliku** zaznacz pole wyboru **Drukuj numery stron**.

   Aby umieścić numer strony w jej obrębie, zaznacz pole wyboru **W obrębie strony**.

Aby drukować informacje o pliku

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
3. W polu **Informacja o pliku** zaznacz pole wyboru **Drukuj informacje o pliku**.
4. Wpisz nazwę zadania w polu **Drukuj informacje o pliku**.

   Aby umieścić informacje o pliku w obrębie strony, zaznacz pole wyboru **W obrębie strony**.

Aby określić położenie znaczników drukarskich

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Podgląd wydruku**.
2. Kliknij narzędzie **Rozmieszczenie znaczników** .
3. Kliknij przycisk **Automatyczne pozycjonowanie ramki znaczników** na pasku właściwości.
4. Wpisz odpowiednie wartości w polach **Ramka rozmieszczenia znaczników**.

Położenie znaczników drukarskich można również zmienić, klikając ich ikony w oknie podglądu wydruku i przeciągając prostokąt ograniczający.

Drukowanie wyciągów barwnych

Jeśli dokument jest przesyłany do druku w firmie poligraficznej lub w drukarni, użytkownik albo firma poligraficzna muszą wygenerować wyciągi barwne. Konieczność tworzenia wyciągów barwnych jest podyktowana sposobem działania maszyn drukarskich — w danym momencie nakładają one na arkusz papieru tylko jeden kolor farby. Program pozwala wybrać wyciągi barwne do wydruku oraz określić kolejność drukowania.

Maszyny drukarskie mogą korzystać z kolorów rozbarwianych, kolorów dodatkowych lub mogą łączyć te możliwości. W trakcie drukowania kolory dodatkowe można przekształcić w kolory rozbarwiane. Więcej informacji na temat kolorów dodatkowych i rozbarwianych można znaleźć w sekcji „Wybieranie kolorów” na stronie 202.

Przy konfigurowaniu rastra do celów drukowania wyciągów barwnych najlepiej korzystać z ustawień domyślnych, gdyż w przeciwnym razie rastry mogą być skonfigurowane nieprawidłowo, co spowoduje powstanie mory i niską jakość odwzorowania kolorów. Jednak przy wydrukach bezpośrednio na naświetlarce technika sporządzania rastrów powinna zostać dopasowana do rodzaju naświetlarki używanej w danej firmie poligraficznej. Przed dostosowaniem rastra jego prawidłowe ustawienia należy uzgodnić z pracownikami firmy poligraficznej.

Aby drukować wyciągi barwne

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Kolor**.
3. Włącz opcję **Drukuj wyciągi barwne**.

   Aby wydrukować konkretny wyciąg barwny, kliknij kartę **Wyciągi barwne** i zaznacz odpowiednie pole wyboru na liście wyciągów barwnych.

Zaznaczając pole wyboru **Zastosuj ustawienia zaawansowane** w polu **Opcje**, można zmienić kolejność drukowania wyciągów barwnych. Na liście wyciągów barwnych w dolnej części okna dialogowego kliknij kolumnę **Kolejność** obok wyciągu barwnego, który ma zostać zmieniony. Wybierz nową kolejność z listy.

Aby wydrukować wyciągi barwne za pomocą profilu kolorów, który różni się od profilu kolorów w dokumencie, można kliknąć kartę **Kolor** i wybrać profil kolorów z listy **Popraw kolory, używając profilu kolorów**.

Aby przekształcić kolory dodatkowe w rozbarwiane

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Kolor**.
3. Włącz opcję **Drukuj wyciągi barwne**.
4. Zaznacz pole wyboru **Przekształć kolory dodatkowe w**.

Przekształcenie kolorów dodatkowych w kolory rozbarwiane nie powoduje zmian w oryginalnym pliku programu Corel PHOTO-PAINT, wpływa natomiast na sposób wysyłania kolorów do drukarki.

Aby dostosować raster

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Kolor**.
3. Włącz opcję **Drukuj wyciągi barwne**.
4. Kliknij kartę **Wyciągi barwne**.
5. W obszarze **Opcje** zaznacz pole wyboru **Zastosuj ustawienia zaawansowane**.
6. Kliknij opcję **Zaawansowane**.
7. Zmień dowolne z poniższych ustawień:
   - **Technologia rasteryzacji**
   - **Rozdzielczość**
   - **Raster podstawowy**
   - **Typ rastra**

Istnieje możliwość ustawiania gęstości linii rastra, kąta rastra oraz opcji nadlewania dla kolorów dodatkowych, podobnie jak dla kolorów rozbarwianych. Jeśli na przykład wypełnienie tonalne tworzą dwa kolory dodatkowe, raster jednego z nich można obrócić o 45 stopni, a drugiego o 90 stopni.

Praca z nadlewaniem kolorów i nadrukowywaniem

Nadlewanie kolorów polega na celowo spowodowanym nakładaniu się kolorów w sposób, dzięki któremu niedokładności między wyciągami barwnymi są niezauważalne. W wypadku nadlewania ręcznego jeden kolor musi być nadrukowywany na drugim. Nadrukowywanie polega na drukowaniu jednego koloru na innym. Nadrukowanie daje najlepsze efekty, gdy kolor przykrywający jest znacznie ciemniejszy od koloru przykrywanego. W przeciwnym wypadku może powstać niechciany trzeci kolor (np. nałożenie koloru niebieskozielonego na żółty może spowodować, że obiekt stanie się zielony).

Przed rozpoczęciem drukowania można określić, czy mają zostać zachowane ustawienia nadrukowywania, wybierając nadrukowywanie określonych wyciągów barwnych, określić kolejność ich drukowania, a także określić, czy nadrukowywaniu ma podlegać grafika, tekst czy oba te elementy.

Aby nadrukować wybrane wyciągi barwne

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Kolor**.
3. Włącz opcję **Drukuj wyciągi barwne**.
4. Kliknij kartę **Wyciągi barwne**.
5. W obszarze **Opcje** zaznacz pole wyboru **Zastosuj ustawienia zaawansowane**.
6. Kliknij opcję **Zaawansowane**.
7. W oknie dialogowym **Zaawansowane ustawienia wyciągów barwnych** wybierz pozycję wyciąg barwny z listy **Technologia rasteryzacji**.
8. W kolumnie **Nadrukowanie** kliknij jedną lub obie z następujących ikon:
   - **Nadrukuj grafikę**
   - **Nadrukuj tekst**

Jeżeli dla danego wyciągu barwnego zostanie ustawione nadrukowywanie, ikony zmienią wygląd i będą przyciemnione.

Można zmienić kolejność drukowania wyciągów barwnych, zaznaczając wyciąg barwny i wybierając kolejność z listy **Kolejność**.

Drukowanie na kliszy

Ustawienia drukowania pozwalają na skonfigurowanie wydruku w negatywie. Naświetlarka jest urządzeniem, które przenosi obraz dokumentu na kliszę filmową. Zależnie od typu używanego urządzenia drukującego, obraz dokumentu powinien mieć postać negatywu lub pozytywu. Ustawienia przy generowaniu pliku przekazywanego na naświetlarkę należy uzgodnić z firmą poligraficzną.

Możliwe jest skonfigurowanie wydruku na kliszy emulsją do dołu. Wydruk na drukarce biurowej przy takim ustawieniu kliszy daje w wyniku obraz odwrócony.

Aby drukować negatyw

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
3. W polu **Ustawienia papieru/filmu** zaznacz pole wyboru **Negatyw**.

Nie należy włączać tej funkcji, jeśli wydruk ma być wykonany na zwykłej drukarce biurowej.

Aby skonfigurować wydruk na kliszy emulsją do dołu

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Drukuj**.
2. Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
3. W obszarze **Ustawienia papieru/filmu** zaznacz pole wyboru **Odbicie lustrzane**.

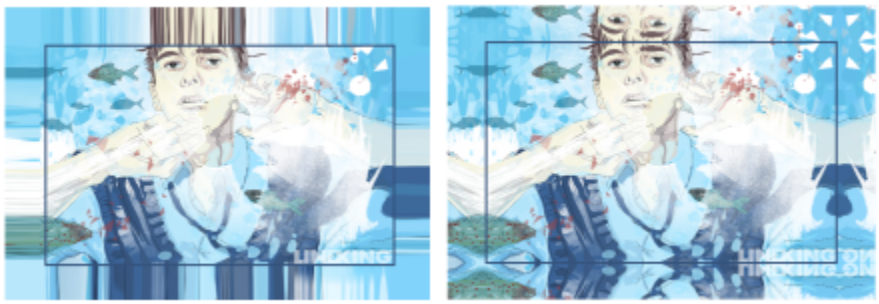
Przygotowywanie obrazów do drukowania na płótnie

Okno dokujące **Przygotowywanie i rozciąganie** umożliwia przygotowanie zdjęć i obrazów do drukowania na płótnie w trzech krokach. Zmieniając rozmiar obrazu, precyzyjnie go dostrajając i rozciągając, można uzyskać idealną kompozycję reprodukcji. Aby korzystać z dokowanego okna Przygotowywanie i rozciąganie, należy najpierw pobrać rozszerzenie Przygotowywanie i rozciąganie. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby pobrać rozszerzenie” na stronie 112.

Najpierw należy określić rozmiar wydruku, odpowiednio zmieniając rozmiar obrazu. Aby uzyskać jak najlepsze rezultaty, należy najpierw określić mniejszy wymiar. Jeśli na przykład końcowy wydruk ma mieć wymiary 8 x 10 cali oraz orientację poziomą, należy najpierw ustawić wysokość obrazu wynoszącą 8 cali. Wartość szerokości można pozostawić bez zmian.

Następnie należy dostroić rozmiar wydruku, przycinając obraz. Można określić dokładną wysokość lub szerokość, a następnie dostosować rozmiar w oknie obrazu. W przypadku wydruku na płótnie i rozpinania obrazu na ramie przycięty obraz będzie stanowił powierzchnię reprodukcji.

Następnie należy określić zakres rozciągnięcia, aby umożliwić wydrukowanie obrazu na płótnie i rozpięcie go na ramie bez utraty istotnych detali. Rozciąganie powoduje skopiowanie pikseli z brzegów obrazu i naniesienie ich wokół obrazu. Obraz można rozciągnąć przez rozciągnięcie lub lustrzane odbicie krawędzi. Rozciągnięte obszary będą wyglądały jak owinięte wokół ramy na końcowym wydruku.



Rozciąganie krawędzi obrazu (po lewej) i tworzenie lustrzanego odbicia krawędzi obrazu (po prawej). Rozciągnięte obszary, znajdujące się poza prostokątnym obszarem, będą wyglądały jak owinięte wokół ramy na końcowym wydruku. (Autor ilustracji: Dmitri Demidenko)

Aby przygotować obraz do drukowania na płótnie

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Okna dokujące** ▸ **Przygotowywanie i rozciąganie**.

2 Kliknij przycisk **Zmień rozmiar obrazu z zachowaniem proporcji**.

3 W obszarze **Zmiana rozmiaru z zachowaniem proporcji** wpisz żądaną wartość w polu **Szerokość** lub **Wysokość**, a następnie kliknij przycisk **Zmień rozmiar**.

Wartości w innych polach zostaną dostosowane automatycznie, a w obszarze **Bieżący obraz** zostaną wyświetlone nowe wymiary obrazu.

4 Kliknij przycisk **Przytnij obraz** i wpisz dokładne żądane wartości szerokości i wysokości w polach **Szerokość** i **Wysokość**. Na obszarze do przycięcia pojawi się czerwona nakładka.

W razie potrzeby kliknij przycisk **Dostosuj obraz** i przesuń nakładkę przycięcia tak, aby objęła elementy obrazu, które chcesz zachować.

5 Kliknij przycisk **Przytnij**.

6 Kliknij przycisk **Rozciągnij obraz**, a następnie w obszarze **Rozciąganie** kliknij jeden z następujących przycisków:

- **Rozciągnij krawędź obrazu** — aby krawędzie obrazu wyglądały na rozciągnięte;
- **Utwórz lustrzane odbicie obrazu we wszystkich kierunkach** — aby wkleić lustrzane odbicie krawędzi obrazu wokół obrazu.

7 Wpisz wartość w polu **Głębokość**, a następnie kliknij przycisk **Zastosuj**.

Współpraca z firmą poligraficzną

Po wysłaniu pliku do firmy poligraficznej, jej pracownicy odbierają go i konwertują bezpośrednio na klisze lub płyty.

Przygotowując dokument do wydruku w firmie poligraficznej, do drukarni można przekazać wydruk wzorcowy lub nośnik danych z zapisanym dokumentem. W przypadku wysyłania pracy na nośniku firma poligraficzna wymaga zwykle dostarczenia pliku postscriptowego lub rodzimego pliku z aplikacji, w której opracowano dokument. Przy samodzielnym sporządzaniu pliku, który zostanie przesłany do naświetlarki lub naświetlarki płyt drukarskich, należy porozumieć się z pracownikami firmy poligraficznej, aby uzgodnić najbardziej odpowiedni format pliku i ustawień urządzenia drukującego. Do firmy poligraficznej należy zawsze wysyłać wydruk ostatecznej wersji dokumentu, nawet jeśli jest to tylko wersja czarno-biała. Wydruk taki jest pomocny w określeniu i ocenie potencjalnych problemów przy drukowaniu.

Przed wydrukowaniem rysunku należy wybrać i poprawnie skonfigurować odpowiedni sterownik urządzenia drukującego. Aby odpowiednio dobrać parametry, należy zapoznać się z instrukcjami dostarczonymi przez producenta urządzenia oraz zasięgnąć rady w firmie poligraficznej lub drukarni, w której zostanie wykonany wydruk.

Formaty plików

Eksportowanie do formatu PDF **493**

Praca z aplikacjami biurowymi **503**

Praca z plikami RAW z aparatu fotograficznego **505**

Obsługiwane formaty plików **515**

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Eksportowanie do formatu PDF

Format PDF został zaprojektowany z myślą o zachowaniu krojów czcionek, obrazków, grafiki i formatowania nadanego dokumentowi w oryginalnej aplikacji. W pojedynczym pliku PDF można zapisywać wiele obrazków, tworząc mały album fotograficzny, który można wysłać znajomym.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Eksportowanie dokumentów plików w formacie PDF” (stronie 493)
- „Dołączanie hiperłączy, zakładek i miniatur do plików PDF” (stronie 495)
- „Zmniejszanie rozmiaru plików PDF” (stronie 496)
- „Określanie formatu kodowania plików PDF” (stronie 497)
- „Określanie opcji zarządzania kolorami w celu eksportowania plików PDF” (stronie 497)
- „Ustawianie opcji zabezpieczeń dla plików PDF” (stronie 498)
- „Optymalizowanie plików PDF” (stronie 500)
- „Wyświetlanie podsumowania analizy wstępnej plików PDF” (stronie 500)
- „Przygotowywanie plików PDF dla firmy poligraficznej” (stronie 501)

Eksportowanie dokumentów plików w formacie PDF

Dokument można wyeksportować jako plik PDF. Pliki PDF można wyświetlać, współdzielić i drukować na dowolnej platformie, jeśli na komputerze zainstalowano program Adobe Acrobat, Adobe Reader lub dowolny program do odczytywania plików PDF. Pliki PDF można także wysyłać do sieci intranet lub Internetu.

Eksportując dokument jako plik PDF, można wybrać jeden z kilku wzorców PDF, stosujących określone ustawienia. Dzięki wzorcowi **Internet** można utworzyć plik PDF przeznaczony do wyświetlania online.

Można także tworzyć nowe wzorce PDF lub edytować dostępne. Ustawienia zabezpieczeń plików PDF nie są zapisywane z wzorcami PDF. Informacje na temat opcji zabezpieczeń plików PDF można znaleźć w sekcji „Ustawianie opcji zabezpieczeń dla plików PDF” na stronie 498.

Aby wyeksportować dokument w formacie PDF

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
4. Wybierz jedną z następujących opcji z listy **Wzorzec PDF**:

- **Archiwizowanie (CMYK)** — umożliwia utworzenie pliku PDF/A-1b, który jest odpowiedni dla zastosowań archiwizacji. W porównaniu z tradycyjnymi plikami PDF pliki PDF/A-1b nadają się lepiej do długotrwałej archiwizacji dokumentów, ponieważ zawierają więcej informacji i są bardziej niezależne od urządzeń. Pliki PDF/A-1b zawierają kolory niezależne od urządzenia i opis pliku w formacie metadanych XMP. Ten styl PDF zachowuje zarówno kolory dodatkowe, jak i kolory Lab zawarte w oryginalnym dokumencie, ale konwertuje je na inne kolory, na przykład kolory skali szarości czy trybu RGB na kolory trybu CMYK. Dodatkowo styl ten osadza profil kolorów w celu określenia sposobu odzwierciedlenia kolorów CMYK na urządzeniu renderującym.
- **Archiwizowanie (RGB)** — podobnie do poprzedniego stylu, opcja ta umożliwia tworzenie plików PDF/A-1b zachowujących kolory rozbarwiane i kolory Lab. Pozostałe kolory są konwertowane na kolory trybu RGB.
- **Bieżące ustawienia obrazu próbnego** — stosuje w pliku PDF profil obrazu próbnego kolorów.
- **Rozpowszechnianie dokumentu** — tworzy plik PDF, który można wydrukować na drukarce laserowej lub biurowej; jest on odpowiedni dla dokumentów ogólnego przeznaczenia. Styl ten umożliwia stosowanie kompresji map bitowych JPEG oraz dołączanie zakładek i hiperłączy.
- **Edycja** — umożliwia stosowanie kompresji LZW i dołączanie hiperłączy, zakładek i miniatur. Ten styl wyświetla plik PDF ze wszystkimi obrazkami w pełnej rozdzielczości oraz hiperłączami, aby można było modyfikować go później.
- **PDF/X-1a** — umożliwia stosowanie kompresji map bitowych ZIP, przekształca wszystkie obiekty w docelową przestrzeń kolorów CMYK.
- **PDF/X-3** — ten styl jest zbiorem nadrzędnym stylu PDF/X-1a. Dopuszcza stosowanie danych w modelu kolorów CMYK i innych niż CMYK (np. Lab lub skali szarości) w pliku PDF.
- **Ustawienia drukarskie** — umożliwia stosowanie kompresji map bitowych ZIP oraz zachowywanie informacji o kolorach dodatkowych, używanych przy druku o wysokiej jakości. Zaleca się, aby przed przygotowaniem pliku PDF do druku skontaktować się z drukarnią w celu sprawdzenia zalecanych ustawień.
- **Internet** — tworzy plik PDF przeznaczony do wyświetlania w Internecie, np. plik PDF do rozpowszechniania za pomocą poczty elektronicznej lub publikowania na stronach WWW. Ten styl pozwala na szybsze wyświetlanie plików oraz umożliwia stosowanie kompresji map bitowych JPEG i hiperłączy.

5 Kliknij przycisk **Ustawienia**.

Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.

6 W obszarze **Zakres eksportu** wybierz jedną z następujących opcji:
- **Bieżący dokument** — eksportuje aktywny dokument.
- **Dokumenty** — eksportuje określone dokumenty.
- **Zaznaczenie** — eksportuje zaznaczone obiekty.
- **Bieżąca ramka** — eksportuje wybraną ramkę.
- **Ramki** — eksportuje tylko określone ramki.

7 Kliknij przycisk **OK**.

8 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Jeśli dokument zawiera model 3D, kliknij przycisk **Ustawienia** w oknie dialogowym

Aby wyeksportować wiele dokumentów jako jeden plik PDF

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.

2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.

Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.

5 Na karcie **Ogólne** zaznacz opcję **Dokumenty** dostępną w obszarze **Zakres eksportu**.

6 Zaznacz pole wyboru w przypadku każdego dokumentu, który chcesz zapisać.

7 Kliknij przycisk **OK**.

8 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby utworzyć wzorzec PDF

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Ustawienia**.
5. Określ ustawienia w oknie dialogowym **Ustawienia PDF**.
6. Kliknij kartę **Ogólne**.
7. Kliknij przycisk **dodawania wzorca PDF** + znajdujący się obok listy **Wzorzec PDF**.
8. Wpisz nazwę stylu w polu **Zapisz wzorzec PDF jako**.
9. Kliknij przycisk **OK**.
10. Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby usunąć styl PDF, należy go zaznaczyć, a następnie kliknąć przycisk **Usuń wzorzec PDF** — obok listy **Wzorzec PDF**.

Aby edytować wzorzec PDF

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Ustawienia**.
5. Określ ustawienia w oknie dialogowym **Ustawienia PDF**.
6. Kliknij kartę **Ogólne**.
7. Kliknij przycisk **dodawania wzorca PDF** + znajdujący się obok listy **PDF**.
8. Na liście **Zapisz wzorzec PDF jako** wybierz styl, który chcesz edytować.
9. Kliknij przycisk **OK**.
10. Kliknij przycisk **Zapisz**.

Zapisanie zmian wprowadzonych w ustawieniach gotowego wzorca spowoduje zastąpienie ustawień oryginalnych. Aby tego uniknąć, należy zapisać zmiany ustawień gotowego wzorca pod nową nazwą.

Dołączanie hiperłączy, zakładek i miniatur do plików PDF

Do pliku PDF można dołączać hiperłącza, zakładki oraz miniatury. Hiperłącza służą jako odsyłacze do stron lub adresów internetowych. Zakładki umożliwiają utworzenie łącza do określonego obszaru w pliku PDF. Można określić, czy zakładki i miniatury mają być wyświetlane w programach Adobe Acrobat i Acrobat Reader bezpośrednio po otwarciu pliku PDF.

Aby dołączyć hiperłącza, zakładki i miniatury do plików PDF

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
5 Kliknij kartę **Dokument**.
6 Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru w obszarze **Zakładki**:
- **Dołącz hiperłącza**
- **Generuj zakładki**
- **Generuj miniatury**

Aby po otwarciu dokumentu wyświetlane były zakładki lub miniatury, włącz przycisk **Zakładki** lub **Miniatury** w obszarze **Przy otwieraniu wyświetl**.
7 Kliknij przycisk **OK**.
8 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Zmniejszanie rozmiaru plików PDF

Aby zmniejszyć rozmiar pliku PDF, można przeprowadzić kompresję map bitowych. Mapy bitowe można kompresować jednym z algorytmów: JPEG, LZW i ZIP. Mapy bitowe kompresowane algorytmem JPEG odznaczają się jakością w przedziale od 2 (wysoka jakość, mała kompresja) do 255 (niższa jakość, większa kompresja). Im wyższa jest jakość obrazka, tym większy jest rozmiar pliku.

Inną metodą redukowania rozmiaru pliku jest zmniejszenie rozdzielczości określane niezależnie dla kolorowych map bitowych, map bitowych w skali szarości oraz monochromatycznych.

Aby ustawić kompresję map bitowych w pliku PDF

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.
2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
5 Kliknij kartę **Obiekty**.
6 Wybierz jedną z następujących pozycji z listy **Typ kompresji**:
- **Brak**
- **LZW**
- **JPEG**
- **ZIP**
- **JP2**

7 Kliknij przycisk **OK**.
8 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Opcja **JP2** (JPEG 2000) jest dostępna wyłącznie w programach Adobe Acrobat 6.0, Adobe Acrobat 8.0 i Adobe Acrobat 9.0.

Wybór kompresji **JPEG** umożliwia określenie jakości kompresji poprzez przeciąganie suwaka **Jakość JPEG**.

Aby zmniejszyć rozdzielczość map bitowych w pliku PDF

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.
2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.

5 Kliknij kartę **Obiekty**.

6 Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru i wpisz wartość w odpowiednim polu:
- **Kolor**
- **Skala szarości**
- **Monochromatyczne**

7 Kliknij przycisk **OK**.

8 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Zmniejszanie rozdzielczości map bitowych można stosować jedynie w przypadku, gdy rzeczywista rozdzielczość mapy bitowej jest wyższa niż wartość podana w obszarze **Zmniejszanie rozdzielczości map bitowych**.

Określanie formatu kodowania plików PDF

Formaty ASCII i binarny to formaty kodowania dokumentów. Publikując plik w formacie PDF, można wybrać opcję eksportowania plików w formacie ASCII lub binarnym. Plik w standardzie ASCII jest w pełni przenośny między różnymi platformami. Pliki binarne są z reguły mniejsze, lecz mają ograniczoną przenośność, ponieważ niektóre platformy ich nie obsługują.

Aby określić format kodowania plików PDF

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.

2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.

5 Kliknij kartę **Dokument**.

6 Włącz jedną z następujących opcji:
- **ASCII 85**
- **Binarne**

7 Kliknij przycisk **OK**.

8 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Określanie opcji zarządzania kolorami w celu eksportowania plików PDF

Można określić opcje zarządzania kolorami w celu eksportowania plików do formatu PDF. Można także wybrać profil kolorów lub nie zmieniać oryginalnej przestrzeni kolorów obiektów. Ponadto można osadzić profil koloru w pliku PDF.

Jeśli w danym pliku występują kolory dodatkowe, można je zachować lub dokonać ich przekształcenia w kolory rozbarwiane, tak aby plik utworzył cztery płyty do wydruków CMYK.

Aby eksportować pliki do formatu PDF w celu przeprowadzenia korekty ekranowej dokumentu, można zastosować ustawienia obrazowania próbnego kolorów w dokumencie. Ponadto można wybrać dodatkowe opcje korekty ekranowej, np. umożliwiające zachowanie nadrukowań z dokumentu i nadrukowań czerni.

Aby określić opcje zarządzania kolorami w celu eksportowania plików PDF

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Ustawienia**.
   Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
5. Kliknij kartę **Kolor**.
6. W obszarze **Zarządzanie kolorami** zaznacz opcję **Użyj ustawień kolorów dokumentu**.
7. Wybierz opcję profilu koloru z listy **Wyprowadzaj kolory jako**:
   - **RGB**
   - **CMYK**
   - **Skala szarości**
   - **Rodzimy**
8. Kliknij przycisk **OK**.
9. Kliknij przycisk **Zapisz**.

Można również

Zastosować profil obrazu próbnego kolorów w pliku PDF	W obszarze **Zarządzanie kolorami** zaznacz opcję **Użyj ustawień obrazu próbnego kolorów**.
Przekształcić wszystkie kolory dodatkowe zastosowane w dokumencie w wybrany profil kolorów	Zaznacz pole wyboru **Przekształć kolory dodatkowe w**.
Osadzić profil koloru w pliku PDF	Zaznacz pole wyboru **Osadź profil kolorów**.

Ustawianie opcji zabezpieczeń dla plików PDF

Można ustawiać opcje zabezpieczeń tworzonych plików PDF. Opcje zabezpieczeń pozwalają na kontrolę możliwości i stopnia dostępu do pliku PDF, a także jego edycji i reprodukcji podczas przeglądania w programie Adobe Reader.

Dostępny poziom zabezpieczeń jest również uzależniony od wersji programu Adobe Reader użytej do utworzenia pliku PDF. Zabezpieczenia dostępne w programie Adobe Reader z czasem ulegały zwiększeniu. Przykładowo zapisanie pliku PDF w formacie programu Adobe Reader 6 lub starszym umożliwia wybranie standardowego kodowania, wersja 8 zapewnia już kodowanie 128-bitowe, a wersja 9 — 256-bitowe. Więcej informacji na temat wybierania wersji można znaleźć w sekcji „Optymalizowanie plików PDF” na stronie 500.

Opcjami zabezpieczeń można sterować za pomocą dwóch haseł: hasła uprawnień i hasła otwierania.

Hasło uprawnień to hasło główne, umożliwiające kontrolę możliwości drukowania, edytowania i kopiowania pliku. Na przykład użytkownik będący właścicielem pliku może chronić jego integralność, ustawiając uprawnienia w taki sposób, aby edycja pliku nie była możliwa.

Można również ustawić hasło otwierania, które umożliwia kontrolę możliwości dostępu do pliku. Hasło otwierania można na przykład ustawić, jeśli dany plik zawiera ważne informacje i wymagane jest ograniczenie liczby użytkowników, którzy będą mogli go przeglądać. Nie zaleca się ustawiania hasła otwierania bez ustanowienia hasła uprawnień, gdyż w takim wypadku użytkownicy mieliby nieograniczony dostęp do pliku PDF, łącznie z możliwością ustawienia nowego hasła.

Opcje zabezpieczeń są stosowane podczas zapisywania pliku PDF. Ustawienia te można wyświetlić po otwarciu pliku PDF w programie Adobe Acrobat.

Aby ustawić uprawnienia do pliku PDF

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Ustawienia**.
   Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
5. Kliknij kartę **Zabezpieczenia**.
6. Zaznacz pole wyboru **Hasło uprawnień**.
7. Wpisz hasło w polu **Hasło**.
8. Wpisz hasło ponownie w polu **Potwierdź hasło uprawnień**.
9. W polu **Uprawnienia do drukowania** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Brak** — umożliwia użytkownikom wyświetlanie pliku PDF na ekranie, lecz zapobiega jego drukowaniu.
   - **Niska rozdzielczość** — umożliwia użytkownikom drukowanie pliku PDF w niskiej rozdzielczości. Opcja ta jest dostępna dla plików PDF zgodnych z programem Adobe Acrobat w wersji 5 lub nowszej.
   - **Wysoka rozdzielczość** — umożliwia użytkownikom drukowanie pliku PDF w wysokiej rozdzielczości.
10. W polu **Uprawnienia do edytowania** wybierz jedną z następujących opcji:
    - **Brak** — zapobiega edycji pliku PDF przez użytkowników.
    - **Wstaw, usuń i obróć strony** — umożliwia użytkownikowi wstawianie, usuwanie i obracanie stron podczas edycji pliku PDF. Opcja ta jest dostępna dla plików PDF zgodnych z programem Adobe Acrobat w wersji 5 lub nowszej.
    - **Wszystko z wyjątkiem wydobywania stron** — pozwala użytkownikom na edycję pliku PDF, lecz zapobiega usuwaniu z niego stron.

    Aby umożliwić kopiowanie zawartości pliku PDF do innych dokumentów, należy zaznaczyć pole wyboru **Włącz możliwość kopiowania tekstu, obrazków i innej zawartości**.
11. Kliknij przycisk **OK**.
12. Kliknij przycisk **Zapisz**.

Hasło uprawnień to hasło główne dokumentu. Może ono zostać użyte przez właściciela pliku w celu ustawiania uprawnień oraz otwierania pliku, jeśli ustawiono hasło otwierania.

Niektóre opcje zgodności plików PDF, takie jak **PDF/X-3** i **PDF/A-1b**, nie umożliwiają ustawiania uprawnień dla plików PDF. W przypadku wybrania takiej opcji zgodności wyłączane są wszystkie opcje na stronie **Zabezpieczenia**. Aby zmienić opcję zgodności, zapoznaj się z sekcją „Aby wybrać opcję zgodności” na stronie 500.

Aby ustawić hasło użytkownika dla pliku PDF

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Ustawienia**.
   Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
5. Kliknij kartę **Zabezpieczenia**.
6. Zaznacz pole wyboru **Hasło otwierania**.
7. Wpisz hasło w polu **Hasło**.
8. Wpisz hasło ponownie w polu **Potwierdź hasło otwierania**.

9 Kliknij przycisk **OK**.

10 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Jeśli ustawiono hasło otwierania, zalecane jest także ustawienie hasła uprawnień.

Optymalizowanie plików PDF

Można zoptymalizować pliki PDF dla różnych wersji programu Adobe Acrobat lub Acrobat Reader, wybierając opcje zgodności odpowiadające typowi programu używanego przez odbiorców pliku PDF.W programie Corel PHOTO-PAINT można wybrać jedną z poniższych opcji zgodności:Acrobat 4.0, Acrobat 5.0, Acrobat 6.0, Acrobat 8.0, Acrobat 9.0, PDF/X-1a, PDF/X-3 lub PDF/A-1b. Dostępne elementy sterujące różnią się w zależności od wybranej opcji zgodności. W przypadku publikacji pliku PDF do szerokiego rozpowszechniania warto wybrać opcję zgodności z wcześniejszymi wersjami, takimi jak program Acrobat 8.0 lub 9.0 w celu zapewnienia możliwości wyświetlenia pliku za pomocą poprzednich wersji programu Acrobat. Jeśli jednak zabezpieczenia stanowią istotną kwestię, można wybrać nowszą wersję, zapewniającą wyższy poziom zabezpieczeń.Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Ustawianie opcji zabezpieczeń dla plików PDF” na stronie 498.

Aby wybrać opcję zgodności

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.

2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.

5 Kliknij kartę **Ogólne**.

6 Z listy **Zgodność** wybierz opcję zgodności.

Wyświetlanie podsumowania analizy wstępnej plików PDF

Przed zapisaniem dokumentu w postaci pliku PDF można skorzystać z funkcji analizy wstępnej, aby znaleźć ewentualne błędy. Funkcja analizy wstępnej sprawdza i wyświetla podsumowanie błędów, potencjalnych problemów oraz propozycje rozwiązań. Domyślnie funkcja analizy wstępnej sprawdza wiele kwestii związanych z formatem PDF, lecz wybrane testy można wyłączyć.

Aby wyświetlić podsumowanie analizy wstępnej dla pliku PDF

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.

2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.

5 Kliknij kartę **Analiza wstępna**.

Można ograniczyć zakres kwestii sprawdzanych podczas analizy wstępnej, klikając kolejno kartę **Brak problemów**, przycisk **Ustawienia** i w oknie dialogowym **Ustawienia analizy wstępnej** usunąć zaznaczenia pól wyboru obok elementów, które powinny zostać wyłączone z analizy.

Ustawienia można zapisać, klikając kolejno kartę **Brak problemów** i przycisk **Ustawienia**, a potem klikając przycisk **Dodaj ustawienia analizy wstępnej** + w oknie dialogowym **Ustawienia analizy wstępnej** i wpisując nazwę w polu **Zapisz styl analizy wstępnej jako**.

Przygotowywanie plików PDF dla firmy poligraficznej

Znaczniki drukarskie umożliwiają przekazanie do biura usług poligraficznych informacji dotyczących sposobu drukowania. Można określić, które znaczniki drukarskie mają być dołączone do strony. Dostępne są następujące znaczniki drukarskie:

- **Znaczniki cięcia** — określają rozmiar papieru i są widoczne w narożnikach strony. Znaczniki te mogą służyć jako prowadnice podczas przycinania papieru do odpowiedniego formatu. Jeśli na jednym arkuszu drukowanych jest kilka stron (np. dwa wiersze i dwie kolumny), znaczniki cięcia można dodać na zewnętrznych krawędziach strony, co gwarantuje usunięcie wszystkich znaczników w procesie cięcia arkusza, choć można też dodać je do każdego wiersza i każdej kolumny. Spad określa, jak daleko drukowany obrazek wystaje poza znaczniki cięcia. Korzystając ze spadu w celu rozszerzenia wydruku do samej krawędzi arkusza, należy ustalić margines na spad.Należy pamiętać, że korzystanie ze spadu wymaga użycia papieru o formacie większym od docelowego i że obszar obrazka musi wykraczać poza krawędź docelowej strony dokumentu.
- **Pasery** — ułatwiają rozmieszczanie poszczególnych klisz, odbitek próbnych i płyt drukarskich w procesie druku wielobarwnego. Elementy te są drukowane na każdym arkuszu wyciągu barwnego.
- **Skala densytometryczna** — grupa kwadratów o różnych odcieniach szarości (od jasnego do ciemnego). Te kwadraty służą do sprawdzania gęstości obrazków rastrowych. Skalę densytometryczną można umieścić w dowolnym miejscu strony. Można także dostosować odcienie szarości wypełniające każdy z siedmiu kwadratów skali.
- **Informacja o pliku** — mogą być drukowane m.in.: profil kolorów, dane rastra, nazwa, data i godzina utworzenia obrazka, numer płyty oraz nazwa zadania.

Aby dołączyć znaczniki drukarskie do pliku PDF

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Publikuj jako PDF**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Ustawienia**.
   Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Ustawienia PDF**.
5. Kliknij kartę **Analiza wstępna**.
6. Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
   - **Znaczniki cięcia**
   - **Informacje o pliku**
   - **Pasery**
   - **Skale densytometryczne**

   Aby dołączyć spad, zaznacz pole wyboru **Margines na spad** i w odpowiednim polu wpisz szerokość marginesu na spad.

Na ogół odpowiednia jest wartość marginesu na spad z przedziału od 0,125 do 0,25 cala (lub jego odpowiednika w innych jednostkach miary). Obiekty o wartościach marginesu spoza tego przedziału niepotrzebnie zajmują miejsce i mogą powodować występowanie problemów podczas drukowania wielu stron z marginesami na spad na jednym arkuszu papieru.

Praca z aplikacjami biurowymi

Program Corel PHOTO-PAINT jest w wysokim stopniu zgodny z aplikacjami biurowymi, takimi jak Microsoft Word i WordPerfect. Można na przykład importować i eksportować pliki między aplikacjami, a także kopiować, przenosić oraz wstawiać obiekty z programu Corel PHOTO-PAINT do dokumentów programów biurowych.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Eksportowanie plików do aplikacji biurowych” (stronie 503)
- „Dodawanie obiektów do dokumentów” (stronie 503)

Eksportowanie plików do aplikacji biurowych

Plik można także wyeksportować w formacie optymalnym do zastosowania w pakiecie aplikacji biurowych, na przykład Microsoft Office lub WordPerfect. Więcej informacji na temat eksportowania plików z programuCorel PHOTO-PAINT można znaleźć w sekcji „Aby wyeksportować obrazek do formatu Microsoft Office lub Corel WordPerfect Office” na stronie 108.

Dodawanie obiektów do dokumentów

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia kopiowanie obiektu i wklejanie go do obrazka. Obiekt można także skopiować i umieścić go w dokumencie aplikacji biurowej, utworzonym na przykład za pomocą programu Microsoft Word lub WordPerfect. Więcej informacji na temat kopiowania obiektów można znaleźć w sekcji „Przenoszenie, kopiowanie i usuwanie obiektów” na stronie 378.

Obiekt można wstawić do dokumentu aplikacji biurowej. Więcej informacji na temat wstawiania obiektów do dokumentów aplikacji biurowych można znaleźć w sekcji „Wstawianie dołączonych lub osadzonych obiektów do innej aplikacji” na stronie 405 oraz w Pomocy danej aplikacji biurowej.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Praca z plikami RAW z aparatu fotograficznego

W programie Corel PHOTO-PAINT

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Używanie plików RAW z aparatu fotograficznego” (stronie 505)
- „Wczytywanie plików RAW z aparatu fotograficznego do programu Corel PHOTO-PAINT” (stronie 506)
- „Dopasowywanie kolorów i tonów plików RAW z aparatu fotograficznego” (stronie 509)
- „Wyostrzanie plików RAW z aparatu fotograficznego i usuwanie szumów” (stronie 511)
- „Wyświetlanie podglądu plików RAW z aparatu fotograficznego i uzyskiwanie informacji o obrazku” (stronie 512)

Używanie plików RAW z aparatu fotograficznego

Pliki RAW z aparatu fotograficznego zawierają dane obrazu utrwalonego przez matrycę cyfrowego aparatu fotograficznego. W przeciwieństwie do formatów JPEG i TIFF pliki RAW zawierają dane w minimalnym stopniu poddane przetwarzaniu w samym aparacie, stąd też pochodzi ich nazwa (raw — surowy). Przed wydrukowaniem plik RAW należy edytować i przygotować w aplikacji do edycji obrazków.

W przypadku plików RAW z aparatu fotograficznego można samemu kontrolować przetwarzanie danych obrazu, a nie korzystać z opcji automatycznych dostosowań kolorów i przekształceń stosowanych przez aparat fotograficzny. Tego typu pliki umożliwiają dostosowanie balansu bieli, zakresu tonalnego, kontrastu i ostrości bez utraty jakości obrazka. Ponadto pliki RAW z aparatu fotograficznego można w dowolnym momencie ponownie przetworzyć, aby uzyskać żądane wyniki. W tym aspekcie pliki RAW z aparatu fotograficznego są porównywane do naświetlonego, ale niewywołanego filmu fotograficznego.

Aby korzystać z plików RAW z aparatu fotograficznego, w aparacie fotograficznym należy ustawić opcję zapisu plików do formatu RAW. Importowanie plików RAW z aparatu fotograficznego w programie Corel PHOTO-PAINT jest możliwe w przypadku obsługiwanych modeli aparatów fotograficznych. Do obsługiwanych modeli aparatów należą:

- Canon EOS-1D X, Canon EOS 650D, Canon 5D Mark III, Canon G1-X, Canon ID-X, Canon EOS 6D, Canon A3300, Canon EOS C500, Canon EOS SX50
- Casio EX-ZR100
- Fuji X-Pro1, Fuji X-S1, Fuji XS50, Fuji X20, Fuji X100S, Fuji SL1000, Fuji X-E1 i Fuji XF1
- Olympus XZ-10
- Pentax K-5 II (s)
- Samsung EX2F, Samsung NX300, Samsung NX1000, Samsung NX20
- Sigma SD1, Sigma SD15, aparaty Sigma DP
- Sony RX100

Ponadto aktualizacja zapewnia obsługę formatu plików Digital Negative (DNG) stworzonego Adobe oraz formatu Imacon Flexframe 3f.

Aby uzyskać więcej informacji na temat obsługiwanych aparatów fotograficznych, należy odwiedzić bazę wiedzy Corel Knowledge Base.

Wczytywanie plików RAW z aparatu fotograficznego do programu Corel PHOTO-PAINT

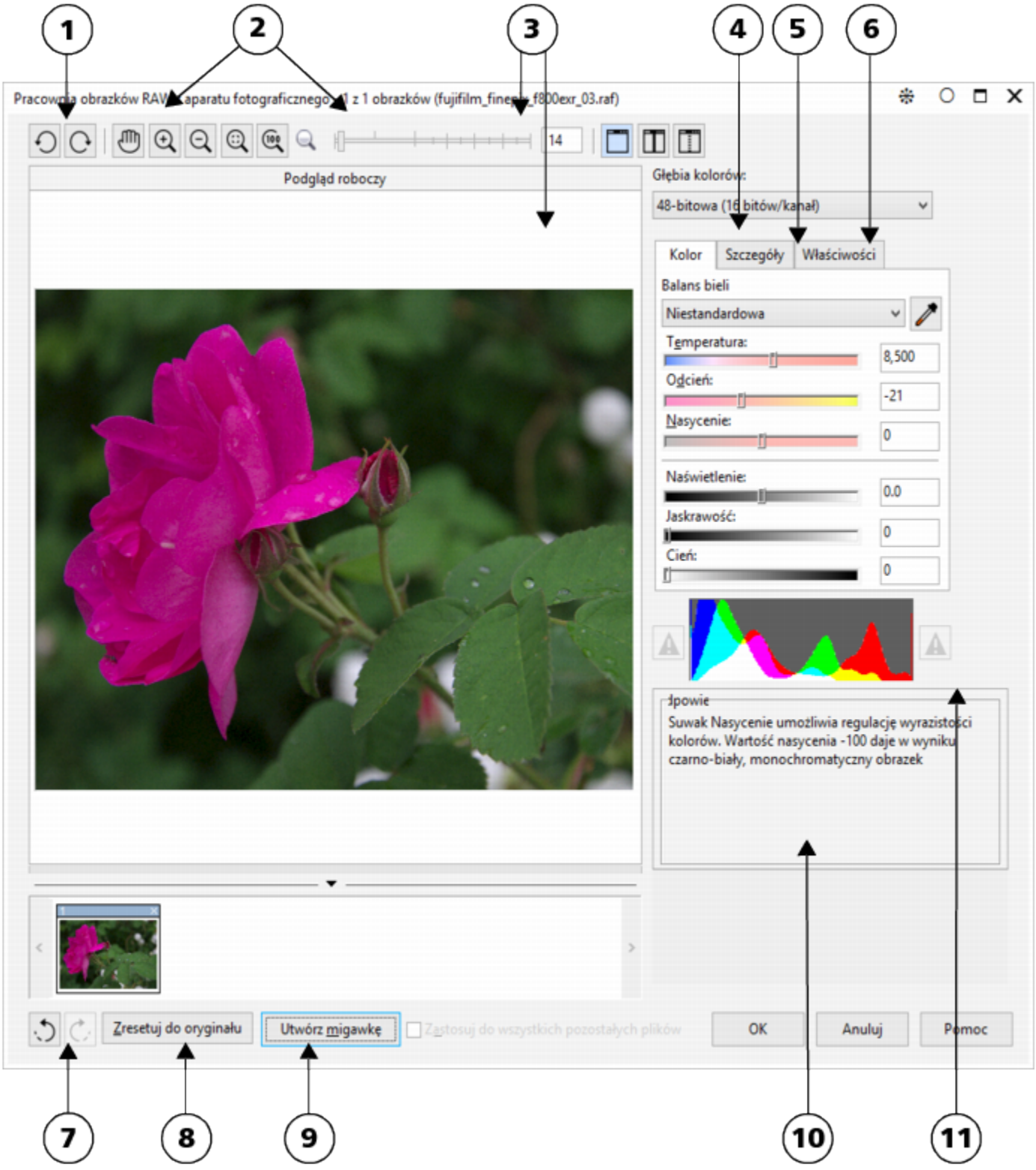
Pliki RAW z aparatu fotograficznego otwarte w programie Corel PHOTO-PAINT są najpierw wyświetlane w Pracowni obrazków RAW z aparatu fotograficznego. Pracownia obrazków RAW z aparatu fotograficznego umożliwia dostosowanie kolorów i tonów obrazków RAW z aparatu fotograficznego. Jeśli wprowadzone zmiany są zadowalające, można je zastosować do pozostałych plików.

Przetworzone pliki RAW z aparatu fotograficznego można dodatkowo edytować, korzystając z narzędzi i efektów dostępnych w programie Corel PHOTO-PAINT. Następnie pliki RAW z aparatu fotograficznego można zapisać w formatach TIFF, JPEG lub innych formatach obsługiwanych w programie Corel PHOTO-PAINT.

Należy pamiętać, że plików RAW z aparatu fotograficznego nie można zapisać do formatu RAW w programie . Zmiany plików wprowadzone w Pracowni obrazków RAW z aparatu fotograficznego zostaną utracone, jeśli pliki nie zostaną zapisane w którymś z obsługiwanych formatów.

Przetwarzanie plików RAW z aparatu fotograficznego

Elementy sterujące zorganizowane logicznie w Pracowni obrazków RAW z aparatu fotograficznego umożliwiają korekcję kolorów i inne dopasowania obrazków RAW z aparatu fotograficznego. Zaleca się rozpoczęcie korzystania z elementów sterujących od górnej części strony **Kolor** i przechodzenie do opcji znajdujących się poniżej. Po zakończeniu korekcji kolorów i tonów obrazek można wyostrzyć i usunąć szum, korzystając z elementów sterujących na stronie **Szczegóły**. Informacje na temat ustawień dostępnych na stronie **Kolor** można znaleźć w sekcji „Dopasowywanie kolorów i tonów plików RAW z aparatu fotograficznego” na stronie 509.. Informacje na temat ustawień dostępnych na stronie Szczegóły można znaleźć w sekcji „Wyostrzanie plików RAW z aparatu fotograficznego i usuwanie szumów” na stronie 511.



Pracownia obrazków RAW z aparatu fotograficznego: liczby w okręgach odpowiadają liczbom w poniższej tabeli, w której są opisane główne składniki pracowni.

Składnik	Opis
1. Narzędzia obrotu	Umożliwiają obracanie obrazka o 90 stopni w lewo i w prawo.
2. Narzędzia powiększania i przemieszczania zawartości okna	Umożliwiają powiększanie i pomniejszanie obrazka wyświetlonego w oknie podglądu, a także przemieszczanie obrazka powiększonego do ponad 100% i dopasowywanie obrazka do okna podglądu.
3. Tryby podglądu i okno podglądu	Umożliwiają wyświetlenie podglądu dostosowań wprowadzonych w obrazku RAW z aparatu fotograficznego w oknie pojedynczym lub podzielonym. Wyświetlanie obrazków obok siebie umożliwia porównanie obrazka oryginalnego i dostosowanego.
4. Strona **Kolor**	Zawiera elementy sterujące umożliwiające dostosowanie kolorów i tonów w obrazkach RAW z aparatu fotograficznego, co pozwala na usunięcie przebarwień i wydobycie ukrytych szczegółów.
5. Strona **Szczegóły**	Zawiera elementy sterujące umożliwiające usunięcie szumu z obrazków RAW z aparatu fotograficznego.
6. Strona **Właściwości**	Zawiera elementy sterujące umożliwiające wyświetlanie informacji o obrazkach RAW z aparatu fotograficznego, takich jak rozmiar, tryb koloru i ustawienia aparatu.
7. Przyciski **Cofnij** i **Ponów**	Umożliwiają cofanie i ponawianie ostatniej wykonanej czynności.
8. Przycisk **Zresetuj do oryginału**	Umożliwia wyczyszczenie wszystkich korekcji i rozpoczęcie pracy z oryginalnym obrazkiem RAW z aparatu fotograficznego.
9. **Utwórz migawkę**	Umożliwia utrwalenie w dowolnej chwili poprawionej wersji obrazka w formie „migawkowej”. Miniatury migawek są wyświetlane w oknie poniżej obrazka.
10. Obszar podpowiedzi	Wyświetla informacje o aktywnym elemencie sterującym.
11. Histogram	Umożliwia włączenie podglądu zakresu tonalnego obrazka.

Aby wczytać plik RAW z aparatu fotograficznego do programu Corel PHOTO-PAINT

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
   - Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.
2. Wybierz plik lub pliki RAW z aparatu fotograficznego i kliknij przycisk **Otwórz** lub **Importuj.**
3. W Pracowni obrazków RAW z aparatu fotograficznego dostosuj kolory i tony obrazka RAW z aparatu fotograficznego. W razie potrzeby można wyostrzyć obrazek i zredukować szum.

Aby zastosować identyczne dostosowania do wszystkich wybranych plików RAW z aparatu fotograficznego, zaznacz pole wyboru **Zastosuj do wszystkich pozostałych plików**.

Zanim obrazek zostanie przetworzony w Pracowni obrazków RAW z aparatu fotograficznego można go wykadrować lub zmienić jego rozmiar/rozdzielczość. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcjach „Aby wykadrować obrazek podczas importowania” na stronie 79 i „Aby zmienić rozmiar/rozdzielczość obrazka podczas importowania” na stronie 78.

Obrazek można obrócić, klikając przycisk **Obróć w lewo** lub **Obróć w prawo**.

Dopasowywanie kolorów i tonów plików RAW z aparatu fotograficznego

Kolor i ton obrazka można dostosować, używając następujących ustawień.

Głębia kolorów

Głębia kolorów określa liczbę kolorów, które może zawierać obrazek. Pliki RAW z aparatu fotograficznego mogą zawierać więcej kolorów niż zdjęcia zapisane w formatach JPEG lub TIFF. Większa liczba dostępnych kolorów pozwala na dokładniejsze odtworzenie barw, wydobycie szczegółów ukrytych w cieniach i dostosowanie poziomów jaskrawości.

Pracownia obrazków RAW z aparatu fotograficznego umożliwia przetwarzanie 48-bitowych lub 24-bitowych plików RAW z aparatu fotograficznego. Obrazki 48-bitowe zapewniają dokładniejsze odwzorowanie kolorów i zapobiegają utracie jakości obrazków podczas retuszowania. Należy pamiętać, że efektów specjalnych dostępnych w programie nie można stosować do obrazków 48-bitowych.

Balans bieli

Balans bieli to proces usuwania nienaturalnych przebarwień zapewniający wyświetlanie kolorów obrazków zgodnych z rzeczywistymi. W tym procesie brane są pod uwagę warunki oświetlenia podczas wykonywania zdjęcia, a balans kolorów jest dostosowywany w celu uzyskania realistycznych kolorów.

Domyślnie dla plików RAW z aparatu fotograficznego wczytywanych do programu Corel PHOTO-PAINT jest wybierany balans bieli ustawiony w aparacie. To ustawienie jest wyświetlane jako wzorzec **Tak jak sfotografowano** w polu **Balans bieli**. Jeśli to ustawienie nie daje zadowalających wyników, balans bieli można dopasować automatycznie, wybierając wzorzec **Automatycznie**. Można zastosować również dowolny z poniższych wzorców: **Światło dzienne**, **Pochmurny dzień**, **Cień**, **Światło żarówkowe**, **Światło świetlówkowe** lub **Lampa błyskowa**. Te wzorce umożliwiają symulowanie różnych warunków oświetlenia.

Obrazek RAW z aparatu fotograficznego z niewłaściwie dopasowanym balansem bieli (po lewej); ten sam obrazek RAW z aparatu fotograficznego z właściwie dopasowanym balansem bieli (po prawej)

Ponadto narzędzie **Pipeta** umożliwia automatyczne dostosowanie kontrastu do punktu bieli lub szarości próbkowanego w oknie podglądu.

Jeśli opcja **Balans bieli** nie daje wymaganych efektów, to w celu usunięcia przebarwień można użyć poniższych elementów sterujących:

- Suwak **Temperatura** — umożliwia korekcję przebarwień przez dopasowanie temperatury barwnej obrazka w celu skompensowania warunków oświetlenia, jakie istniały podczas robienia zdjęcia. Aby na przykład skorygować żółtą dominantę barwną spowodowaną

słabym oświetleniem żarowym podczas robienia zdjęcia we wnętrzu, można przesunąć suwak w lewo. I odwrotnie, aby skorygować niebieską dominantę barwną spowodowaną silnym oświetleniem, można przesunąć suwak w prawo.

- Suwak **Odcień** — umożliwia korekcję przebarwień poprzez regulowanie na obrazku koloru zielonego lub purpurowego. Przesuwając suwak w prawo, można zwiększyć ilość koloru zielonego; przesuwając suwak w lewo, można zwiększyć ilość koloru purpurowego. Przesuwając suwak **Odcień** po użyciu suwaka **Temperatura**, można precyzyjnie dopasować kolory obrazka.

Dostosowania tonalne

W programie są dostępne następujące elementy sterujące służące do dopasowywania tonów plików RAW z aparatu fotograficznego.

- Suwak **Nasycenie** — umożliwia regulowanie wyrazistości kolorów. Na przykład przesuwając suwak w prawo, można zwiększyć wyrazistość błękitnego nieba na obrazku. Przesuwając suwak w lewo, można zmniejszyć wyrazistość kolorów.
- Suwak **Naświetlenie** — umożliwia skompensowanie warunków oświetlenia, jakie istniały podczas robienia zdjęcia. Naświetlenie to ilość światła padającego na fotokomórkę aparatu cyfrowego. Wysokie wartości naświetlania powodują występowanie obszarów całkowicie białych (brak szczegółów); niskie — powodują występowanie nadmiernych cieni. Zakres wartości naświetlenia (EV) wynosi od -3,0 do +3,0.
- Suwak **Jaskrawość** — umożliwia rozjaśnianie lub przyciemnianie całego obrazka. Aby ściemnić tylko najciemniejsze obszary obrazka, należy użyć suwaka **Cień**.
- Suwak **Cień** — umożliwia zmianę jaskrawości w najciemniejszych obszarach obrazka; nie ma to wpływu na jasne obszary. Na przykład jasne światło za obiektem (podświetlenie) w czasie robienia zdjęcia może spowodować, że obiekt ten wyjdzie na zdjęciu zaciemniony. Takie zdjęcie można poprawić, przesuwając suwak **Cienie** w prawo, aby rozjaśnić ciemne obszary i wydobyć więcej szczegółów.

Korzystanie z histogramu

Wyświetlenie zakresu tonalnego obrazu na histogramie podczas wprowadzania dostosowań pozwala na sprawdzenie, czy obszary cieni lub obszary światła nie są obcinane. Obcinanie to przesuwanie pikseli obrazu w stronę bieli (obcinanie obszarów świateł) lub czerni (obcinanie obszarów cieni). Obcięte obszary świateł są całkowicie białe i pozbawione szczegółów; obcięte obszary cieni są całkowicie czarne i pozbawione szczegółów.

Jeśli obrazek zawiera obcięte obszary cieni, to na przycisku po lewej stronie histogramu wyświetlane jest ostrzeżenie. Jeśli obrazek zawiera obcięte obszary świateł, to na przycisku po prawej stronie histogramu wyświetlane jest ostrzeżenie. W oknie podglądu do obciętych obszarów można zastosować cieniowanie.

Aby dopasować kolor i ton pliku RAW z aparatu fotograficznego

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
   - Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.
2. Wybierz plik lub pliki RAW z aparatu fotograficznego i kliknij przycisk **Otwórz** lub **Importuj.**
3. Z listy **Głębia kolorów** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **48-bitowa (16 bitów/kanał)**
   - **24-bitowa (8 bitów/kanał)**
4. Aby usunąć przebarwienie, wybierz opcję **Automatycznie** z listy **Balans bieli**.

   Jeśli wyniki nie są zadowalające, można dokładniej ustawić punkt bieli za pomocą narzędzia **Pipeta** , pobierając próbkę bieli lub szarości z obrazka.
5. Wykonaj co najmniej jedno zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Symulować różne warunki oświetlenia	Wybierz opcję z listy **Balans bieli**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Poprawić kolory na obrazku	Ustaw suwak **Temperatura**, a następnie precyzyjnie dopasuj korekcję kolorów, używając suwaka **Odcień**.
Zwiększyć lub zmniejszyć wyrazistość kolorów	Przesuń suwak **Nasycenie** w prawo, aby zwiększyć stopień koloru na obrazku lub przesuń suwak w lewo, aby zmniejszyć stopień koloru na obrazku.
Dostosować naświetlenie	Przesuń suwak **Naświetlenie** w lewo, aby skompensować wysokie wartości naświetlenia w aparacie fotograficznym lub przesuń suwak w prawo, aby skompensować niskie wartości naświetlenia w aparacie fotograficznym.
Rozjaśnić lub przyciemnić obrazek	Przesuń suwak **Jaskrawość** w prawo, aby rozjaśnić obrazek; przesuń suwak w lewo, aby przyciemnić obrazek.
Dopasować jaskrawość w ciemniejszych obszarach obrazka bez zmiany jaśniejszych obszarów	Przesuń suwak **Cień**.
Wyświetlić obcięte obszary cieni	Kliknij przycisk znajdujący się po lewej stronie histogramu.
Wyświetlić obcięte obszary świateł	Kliknij przycisk znajdujący się po prawej stronie histogramu.

Można przechwycić bieżącą wersję obrazka, klikając przycisk **Utwórz migawkę**. Miniatury migawek są wyświetlane w oknie poniżej obrazka. Poszczególne migawki są numerowane kolejno; można je usuwać, klikając przycisk znajdujący się w prawym górnym rogu paska tytułu takiego obrazka.

Aby stopniowo zmieniać ustawienia kolorów lub tonów, kliknij pole po prawej stronie suwaka i naciśnij klawisz strzałki **W górę** lub **W dół**.

Ostatnią korekcję można cofnąć lub ponowić, klikając przycisk **Cofnij** lub **Ponów**. Aby cofnąć wszystkie korekcje, kliknij przycisk **Zresetuj do oryginału**.

Wyostrzanie plików RAW z aparatu fotograficznego i usuwanie szumów

Z plików RAW z aparatu fotograficznego można usuwać szum w celu uwydatnienia krawędzi obrazków.

Pliki RAW z aparatu fotograficznego zawierają szum luminancji (w skali szarości) oraz szum kolorów (chromatyczny) szczególnie widoczne w ciemniejszych obszarach obrazka. Szumy luminancji są widoczne w postaci „białego śnieżenia”, szumy kolorów są widoczne w postaci przypadkowych różnobarwnych pikseli rozrzuconych na poszczególnych obszarach obrazka. Usunięcie szumów z plików RAW z aparatu fotograficznego pozwala na poprawienie jakości obrazków.

Przed usunięciem szumów (po lewej) i po usunięciu szumów (po prawej) z obrazka RAW z aparatu fotograficznego.

Aby wyostrzyć plik RAW z aparatu fotograficznego

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
   - Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.
2. Wybierz plik lub pliki RAW z aparatu fotograficznego i kliknij przycisk **Otwórz** lub **Importuj.**
3. W Pracowni obrazków RAW z aparatu fotograficznego kliknij kartę **Szczegóły**.
4. Przesuń suwak **Ostrość**, aby uwydatnić krawędzie obrazka.

Aby usunąć szumy z pliku RAW z aparatu fotograficznego

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
   - Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.
2. Wybierz plik lub pliki RAW z aparatu fotograficznego i kliknij przycisk **Otwórz** lub **Importuj.**
3. Kliknij kartę **Szczegóły**.
4. Przesuń dowolny z następujących suwaków w prawo:
   - **Szum luminancji** — aby zmniejszyć szum luminancji.
   - **Szum kolorów** — aby zmniejszyć szum kolorów. Należy pamiętać, że wyższe ustawienia mogą pogorszyć wierność kolorów obrazka.

Dostosowanie ustawień **Szum luminancji** i **Szum kolorów** zapewnia lepsze wyniki.

Wyświetlanie podglądu plików RAW z aparatu fotograficznego i uzyskiwanie informacji o obrazku

Różne sposoby wyświetlania podglądu plików RAW z aparatu fotograficznego umożliwiają przeprowadzenie oceny wprowadzonych dostosowań kolorów i tonów. Na przykład można obracać obrazki, chwytać je i przemieszczać w oknie, powiększać lub pomniejszać oraz wybierać sposób wyświetlania przetworzonych obrazków w oknie podglądu.

Można uzyskać informacje o trybie koloru, rozmiarze i rozdzielczości pliku RAW z aparatu fotograficznego. oraz dodatkowe informacje o aparacie fotograficznym i jego ustawieniach podczas wykonywania zdjęcia.

Aby wyświetlić podgląd pliku RAW z aparatu fotograficznego

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
   - Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.
2 Wybierz plik lub pliki RAW z aparatu fotograficznego i kliknij przycisk **Otwórz** lub **Importuj.**
3 W Pracowni obrazków RAW z aparatu fotograficznego wykonaj zadanie z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przemieścić do innego obszaru obrazka	Za pomocą narzędzia **Chwyt** przeciągnij obrazek do obszaru, który chcesz wyświetlić.
Powiększyć lub pomniejszyć	Używając narzędzia **Powiększ** lub narzędzia **Pomniejsz**, kliknij w oknie podglądu. Obrazek można pomniejszać i powiększać, przeciągając suwak **Powiększenie**.
Dopasować rozmiar obrazka do okna podglądu	Kliknij przycisk **Dopasuj powiększenie** .
Wyświetlić obrazek w jego rzeczywistym rozmiarze	Kliknij przycisk **100%** .
Wyświetlić poprawiony obrazek w pojedynczym oknie podglądu	Kliknij przycisk **Pełny podgląd** .
Wyświetlić poprawiony obrazek w jednym oknie, a obrazek oryginalny w innym oknie	Kliknij przycisk **Pełny podgląd „przed” i „po”** .
Wyświetlić obrazek w jednym oknie z linią dzielącą wersje oryginalną i poprawioną	Kliknij przycisk **Dzielony podgląd „przed” i „po”** . Przesuń wskaźnik na dzielącą linię przerywaną i przeciągając ją, przesuń linię w inny obszar obrazka.

Aby uzyskać informacje o pliku RAW z aparatu fotograficznego

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
   - Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.
2 Wybierz plik RAW z aparatu fotograficznego i kliknij przycisk **Otwórz** lub **Importuj.**
3 W Pracowni obrazków RAW z aparatu fotograficznego kliknij kartę **Właściwości** i wyświetl właściwości dostępne dla wybranego pliku RAW z aparatu fotograficznego, takie jak przestrzeń kolorów, producent i model aparatu, ogniskowa, czas naświetlania i odpowiednik czułości ISO.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Obsługiwane formaty plików

Format pliku definiuje sposób, w jaki aplikacja przechowuje informacje w pliku. Aby wykorzystać plik utworzony w innej aplikacji niż obecnie używana, należy go zaimportować. Analogicznie, aby plik utworzony w danej aplikacji wykorzystać w innej aplikacji, należy go wyeksportować do innego formatu.

Gdy plikowi nadawana jest nazwa, aplikacja automatycznie dodaje do niej rozszerzenie, składające się zazwyczaj z trzech liter (na przykład **.cdr**, **.bmp**, **.tif** lub **.eps**). Rozszerzenie pomaga użytkownikowi i komputerowi rozróżniać pliki o różnych formatach.

Poniższa lista zawiera wszystkie formaty plików używane w tym programie. Nie wszystkie filtry formatów plików są instalowane domyślnie. W przypadku problemów z eksportowaniem lub importowaniem pliku z listy należy zaktualizować instalację pakietu CorelDRAW Graphics Suite 2017. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmodyfikować lub naprawić instalację pakietu ” na stronie 21.CorelDRAW Graphics Suite

- „Adobe Illustrator (AI)” (stronie 516)
- „Mapa bitowa systemu Windows (BMP)” (stronie 516)
- „Mapa bitowa systemu OS/2 (BMP)” (stronie 517)
- „Computer Graphics Metafile (CGM)” (stronie 517)
- „CorelDRAW (CDR)” (stronie 518)
- „Corel Presentation Exchange (CMX)” (stronie 518)
- „Corel PHOTO-PAINT (CPT)” (stronie 519)
- „Zasób wskaźników myszy (CUR)” (stronie 519)
- „jest czasem trudneW programie AutoCAD Drawing Database (DWG) i AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)” (stronie 519)
- „Encapsulated PostScript (EPS)” (stronie 520)
- „PostScript (PS lub PRN)” (stronie 522)
- „GIF” (stronie 523)
- „JPEG (JPG)” (stronie 524)
- „Pliki JPEG 2000 (JP2)” (stronie 525)
- „Obrazek Kodak Photo CD (PCD)” (stronie 526)
- „PICT (PCT)” (stronie 528)
- „PaintBrush (PCX)” (stronie 528)
- „Plik plotera HPGL (PLT)” (stronie 530)
- „Portable Network Graphics (PNG)” (stronie 530)
- „Adobe Photoshop (PSD)” (stronie 531)
- „Corel Painter (RIF)” (stronie 533)
- „TARGA (TGA)” (stronie 534)

- „TIFF” (stronie 534)
- „Corel Paint Shop Pro (PSP)” (stronie 535)
- „WordPerfect Graphic (WPG)” (stronie 535)
- „Formaty plików RAW z aparatu fotograficznego” (stronie 536)
- „Mapa bitowa z kompresją falkową (WI)” (stronie 536)
- „Windows Metafile Format (WMF)” (stronie 536)
- „Dodatkowe formaty plików” (stronie 536)
- „Formaty zalecane przy importowaniu grafiki” (stronie 537)
- „Formaty zalecane przy eksportowaniu grafiki” (stronie 538)

Adobe Illustrator (AI)

Format pliku programu Adobe Illustrator (AI) został opracowany przez firmę Adobe Systems Incorporated dla platform Macintosh i Windows. Opiera się on głównie na grafice wektorowej, chociaż najnowsze wersje obejmują również informacje o mapie bitowej.

Aby zaimportować plik Adobe Illustrator

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Kliknij nazwę pliku.
4. Kliknij przycisk **Importuj**.
5. Kliknij okno obrazka, do którego ma zostać zaimportowany plik.
6. W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** dostosuj dowolne ustawienie: szerokość, wysokość, rozdzielczość, tryb koloru lub inne.

Adobe Illustrator (AI) — uwagi techniczne

Importowanie plików AI

- Pliki w formacie AI można importować do programu Adobe Illustrator aż do wersji CS4 włącznie.
- Ponieważ program Corel PHOTO-PAINT nie obsługuje plików wielostronicowych, wszystkie obiekty plansz są importowane na jednej stronie.

Mapa bitowa systemu Windows (BMP)

Format mapy bitowej (BMP) systemu Windows został opracowany jako standard do przedstawiania obrazków jako map bitowych w systemie operacyjnym Windows.

Aby zaimportować plik mapy bitowej

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **BMP - Mapa bitowa Windows (*.bmp; *.dib; *.rle)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Importuj**.

Aby zapisać w pliku mapy bitowej

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Zapisz jako**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 Z listy **Zapisz jako typ** wybierz pozycję **BMP - Mapa bitowa Windows**.

4 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

5 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Mapa bitowa systemu Windows (BMP) — uwagi techniczne

Importowanie plików BMP

- Można importować mapy bitowe systemu Windows zgodne ze specyfikacjami Windows BMP oraz OS/2 BMP.
- Pliki map bitowych systemu Windows mogą być czarno-białe, 16-kolorowe, w skali szarości, z paletą lub w kolorach RGB (24-bitowych) i są drukowane odpowiednio do danej drukarki.
- W stosunku do wszystkich typów map bitowych, z wyjątkiem czarno-białych i w kolorach RGB (24-bitowych), można stosować kompresję RLE (Run-Length Encoding).
- Rozdzielczość może wynosić od 72 do 300 dpi, a nawet więcej, jeśli wybrane zostaną ustawienia niestandardowe.
- Maksymalny rozmiar obrazka wynosi 64 535 × 64 535 pikseli.

Eksportowanie plików BMP

- Ponieważ obrazki rastrowe, takie jak mapy bitowe, są odwzorowywane na stronie piksel po pikselu, to rozdzielczość nie zwiększa się. Jednak mapy bitowe stają się postrzępione wraz z wyraźnym obniżeniem rozdzielczości.

Mapa bitowa systemu OS/2 (BMP)

Ten typ mapy bitowej został opracowany dla systemu operacyjnego OS/2. Format mapy bitowej systemu OS/2 umożliwia zapisywanie obrazków o maksymalnym rozmiarze 64 535 × 64 535 pikseli. W formacie OS/2 stosowana jest kompresja RLE (Run-Length Encoding).

Mapy bitowe (BMP) systemu OS/2 — uwagi techniczne

- Programy firmy Corel obsługują wersje Standard Version 1.3 oraz Enhanced Version 2.0, a także nowsze wersje formatu plików mapy bitowej systemu OS/2.
- W wypadku importowania i eksportowania plików typu BMP programy firmy Corel obsługują następujące głębie kolorów: czarno-biała (1 bit), 256 odcieni szarości (8 bitów), 16 kolorów (4 bity), 256 kolorów (8 bitów) z paletą, głębia kolorów RGB (24 bity).

Computer Graphics Metafile (CGM)

Computer Graphics Metafile (CGM) to otwarty, niezależny od platformy format metapliku stosowany do przechowywania i przenoszenia grafiki dwuwymiarowej. Stosowane są w nim kolory RGB. Pliki CGM mogą zawierać zarówno grafikę wektorową, jak i mapy bitowe, jednak zazwyczaj zawierają tylko jeden z tych typów grafiki; rzadziej oba jednocześnie.

Aby zaimportować plik CGM

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

2 Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.

3 Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **CGM - Metaplik grafiki komputerowej (*.cgm)**.

4 Kliknij nazwę pliku.

5 Kliknij przycisk **Importuj**.

Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Przekształć w mapę bitową**.

Computer Graphics Metafile (CGM) — uwagi techniczne

- Można importować pliki sformatowane w wersjach CGM 1, 3 i 4.

- W filtrze CGM akceptowane są wyłącznie znaczniki obsługiwane w standardzie formatu CGM. Znaczniki niestandardowe, używane tylko w niektórych aplikacjach, są ignorowane.
- Jeśli plik CGM zawiera czcionkę, której nie ma na komputerze użytkownika, okno dialogowe Zastępowanie czcionek PANOSE umożliwia użytkownikowi zamianę danej czcionki na inną.

CorelDRAW (CDR)

Pliki CorelDRAW (CDR) to przede wszystkim rysunki oparte na grafice wektorowej. Wektory definiują rysunek jako listę elementarnych obiektów graficznych (prostokątów, linii, tekstu, łuków i elips). Wektory są odwzorowywane na stronie punkt po punkcie, tak że oryginalny obrazek nie zostaje zniekształcony przy zmianie rozmiaru grafiki wektorowej.

Grafika wektorowa jest edytowana w aplikacjach służących do projektowania grafiki (np. w programie CorelDRAW), jednak można ją edytować również w aplikacjach do edycji obrazów rastrowych (np. w programie Corel PHOTO-PAINT). W programach DTP można wykorzystywać różne formaty obrazków wektorowych.

Aby zaimportować plik CorelDRAW

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Kliknij nazwę pliku.
4. Kliknij okno obrazka.
5. W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** dostosuj dowolne ustawienie: szerokość, wysokość, rozdzielczość, tryb koloru lub inne.

CorelDRAW (CDR) — uwagi techniczne

- Importowane pliki programu CorelDRAW są rasteryzowane.
- Dołączone symbole są przekształcane w symbole wewnętrzne.

Corel Presentation Exchange (CMX)

Corel Presentation Exchange (CMX) to format metapliku, który obejmuje mapy bitowe i grafikę wektorową oraz pełny zakres kolorów PANTONE, RGB i CMYK. Pliki zapisane w formacie CMX można otwierać i edytować w innych aplikacjach firmy Corel.

Aby zaimportować plik Corel Presentation Exchange

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję:
   - **CMX - Corel Presentation Exchange** — w przypadku plików utworzonych za pomocą programu Corel Presentations X6 lub nowszym
   - **CMX - Corel Presentation Exchange legacy** — w przypadku plików utworzonych za pomocą programu Corel Presentations X5 lub starszym
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.
7. W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** dostosuj dowolne ustawienie: szerokość, wysokość, rozdzielczość, tryb koloru lub inne.
   - jedną z poniższych opcji **CMX - Corel Presentation Exchange** — dla wersji 16.0 lub nowszej
   - **CMX - Corel Presentation Exchange legacy** — dla wersji 15.0 lub starszej

Corel Presentation Exchange (CMX) — uwagi techniczne

- Obsługiwane są następujące wersje: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, X3, X4, X5 i X6.
- Pliki w formacie Corel Presentation Exchange (CMX) są importowane jako mapy bitowe w programie Corel PHOTO-PAINT.

Corel PHOTO-PAINT (CPT)

Pliki zapisane w formacie Corel PHOTO-PAINT (CPT) to mapy bitowe, w których kształty przedstawiane są za pomocą pikseli układających się w obrazek. Przy zapisywaniu grafiki w formacie Corel PHOTO-PAINT maski, obiekty pływające i soczewki są zapisywane razem z obrazkiem. W programie

Aby wyeksportować plik Corel PHOTO-PAINT

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Z listy **Zapisz jako typ** wybierz pozycję **CPT - Obrazek Corel PHOTO-PAINT**.
4. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Eksportuj**.

Corel PHOTO-PAINT (CPT) — uwagi techniczne

- Ten filtr jest dostępny w programach CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT i Corel DESIGNER.
- Pliki programu Corel PHOTO-PAINT mogą być czarno-białe, w skali szarości, z paletą, w kolorach CMYK (32-bitowych), w kolorach RGB (24-bitowych) lub w kolorach Lab.

Zasób wskaźników myszy (CUR)

Format plików zasobów wskaźników myszy Windows 3.x/NT (**.cur**) służy do tworzenia wskaźników w interfejsach systemów Windows 3.1, Windows NT i Windows 95. Obsługuje on elementy graficzne wskaźnika wykorzystywane we wskaźnikach ekranowych systemu Windows. Można wybrać kolor dla masek przezroczystych i dopełnionych.

Format pliku zasobów wskaźników myszy systemu Windows 3.x/NT umożliwia zapisywanie obrazków o maksymalnym rozmiarze 32 × 32 piksele.

Zasób wskaźników myszy (CUR) — uwagi techniczne

- W wypadku importowania plików **.cur** programy firmy Corel obsługują następujące głębie kolorów: czarno-biała (1 bit), 16 kolorów (4 bity) z paletą, 256 kolorów (8 bitów) z paletą.

jest czasem trudneW programie AutoCAD Drawing Database (DWG) i AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

Pliki AutoCAD Drawing Database (DWG) to pliki wektorowe w rodzimym formacie rysunków programu AutoCAD.

Drawing Interchange Format (DXF) to przedstawienie danych z zachowaniem informacji zawartych w pliku rysunku AutoCAD. Format pliku Drawing Interchange jest formatem rodzimym programu AutoCAD. Jest to standardowy format wymiany rysunków CAD, obsługiwany przez wiele aplikacji CAD. Format Drawing Interchange opiera się na grafice wektorowej i obsługuje maksymalnie 256 kolorów.

Aby zaimportować plik AutoCAD Drawing Database (DWG) lub AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

2 Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.

3 Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **DWG - AutoCAD (*.dwg)** lub **DXF - AutoCAD (*.dxf)**.

4 Kliknij nazwę pliku.

5 Kliknij przycisk **Importuj**.

6 Kliknij okno obrazka.

7 W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** dostosuj dowolne ustawienie: szerokość, wysokość, rozdzielczość, tryb koloru lub inne.

Jeśli na komputerze brakuje czcionki występującej w importowanym pliku, zostaje wyświetlone okno dialogowe Zastępowanie czcionek PANOSE, umożliwiające zastąpienie jej podobną czcionką.

AutoCAD Data Interchange Format (DXF) — uwagi techniczne

- Program obsługuje pliki programu AutoCAD od wersji R2.5 do 2015.

Importowanie plików AutoCAD DXF

- Strony przestrzeni modelu są importowane jako strony główne.
- Bryły i kontury są wypełnione.
- Punkty są importowane w postaci elips o minimalnym rozmiarze.
- Pliki, w których wyeksportowano tylko obiekty, mogą nie być poprawnie odczytywane przez programy firmy Corel z powodu braku nagłówka.
- Wyrównywanie wpisów tekstowych może nie zostać zachowane, zwłaszcza gdy czcionki w importowanych plikach zostaną zastąpione innymi. Najlepiej jest unikać wyrównywania tekstu.
- Jeśli plik DXF zawiera czcionkę, której nie ma na komputerze użytkownika, okno dialogowe **Zastępowanie czcionek PANOSE** umożliwi użytkownikowi zamianę tej czcionki na inną.

AutoCAD Drawing Database (DWG) — uwagi techniczne

- AutoCAD 2013 — wersje AutoCAD 17Program Corel PHOTO-PAINT importuje pliki programu AutoCAD od wersji R2.5 do 2013.
- Jeśli plik DWG zawiera czcionkę, której nie ma na komputerze użytkownika, okno dialogowe **Zastępowanie czcionek PANOSE** umożliwi użytkownikowi zamianę tej czcionki na inną.

Encapsulated PostScript (EPS)

Pliki EPS mogą zawierać tekst, grafikę wektorową i mapy bitowe; zazwyczaj umieszczane one są w innych dokumentach (format encapsulated). W odróżnieniu od innych plików postscriptowych, które mogą zawierać wiele stron, plik EPS jest zawsze jednostronicowy.

Pliki EPS zwykle zawierają obrazek podglądu (nagłówek), umożliwiający obejrzenie zawartości pliku bez użycia interpretera języka PostScript. Plik EPS bez obrazka podglądu jest wyświetlany w aplikacjach firmy Corel jako szare pole.

Podczas instalacji programu CorelDRAW Graphics Suite 2017 można zainstalować program Ghostscript, służący do interpretowania formatu plików PostScript. Program Ghostscript umożliwia importowanie plików PostScript Level 3. Jeśli program Ghostscript nie został zainstalowany podczas instalacji produktu, można go zainstalować teraz.

Aby zaimportować plik Encapsulated PostScript

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik EPS jako obrazek, kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.

2 Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.

3 Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **PS, EPS, PRN - PostScript (*.ps; *.eps; *.prn)**.

4 Kliknij nazwę pliku.

5 Kliknij przycisk **Importuj**.

6 Kliknij przycisk **OK**.

7 Kliknij okno obrazka.

8 W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** dostosuj dowolne ustawienie: szerokość, wysokość, rozdzielczość, tryb koloru lub inne.

Aby zapisać plik jako Encapsulated PostScript

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.

2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

3 Z listy **Zapisz jako typ** wybierz pozycję **EPS - Plik Encapsulated PostScript**.

4 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

5 Kliknij przycisk **Eksportuj**.

6 W oknie dialogowym **Eksportuj do formatu EPS** dostosuj dowolne ustawienia.

Aby ustawić ogólne opcje eksportu

- W oknie dialogowym Eksportuj do formatu EPS wykonaj co najmniej jedno z działań opisanych w poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Określić tryb koloru eksportowanych plików eps	W obszarze **Zarządzanie kolorami** wybierz opcję z listy **Wyprowadzaj kolory jako**. • **Rodzimy** • **RGB** • **CMYK** • **Skala szarości** W przypadku wybrania opcji **Rodzimy** wszystkie obiekty zachowują tryb kolorów, za pomocą którego zostały utworzone, np. RGB, CMYK, skala szarości lub dodatkowy.
Przekształcić kolory dodatkowe	W obszarze **Zarządzanie kolorami** zaznacz pole wyboru **Przekształć kolory dodatkowe w** i wybierz opcję z listy.
Wybrać format pliku do podglądu obrazu PostScript	W obszarze **Podgląd obrazu** wybierz jedną z następujących opcji: • **Brak** • **TIFF** • **WMF** W przypadku wybrania formatu TIFF należy wybrać tryb koloru i rozdzielczość.
Wybrać opcję zgodności	Z listy **Zgodność** wybierz poziom języka PostScript obsługiwany przez drukarkę, na której plik będzie drukowany, lub aplikację, w której będzie on wyświetlany.

Wybierając 8-bitowy format TIFF do poglądu obrazu, można sprawić, że tło mapy bitowej będzie przezroczyste. W tym celu w obszarze **Podgląd obrazu** należy zaznaczyć pole wyboru **Przezroczyste tło**.

Aby określić opcje obcinania

1. W sekcji **Obszar obcinania** okna dialogowego **Eksportuj do formatu EPS** zaznacz pole wyboru **Obetnij do**.
2. Włącz dowolną z następujących opcji:
   - **Maska** — umożliwia zapisanie zawartości obszaru maski w pliku w formacie EPS.
   - **Ścieżka obcinania** — umożliwia zapisanie zawartości aktywnej ścieżki lub jednej ze ścieżek podanych na liście **MRU**.
3. W polu **Spłaszczenie** wpisz wartość, aby określić wierność odwzorowania zakrzywionych segmentów ścieżek na urządzeniu wyjściowym, np. na drukarce.

   Aby trwale usunąć sekcje obrazka znajdujące się poza maską lub ścieżką, zaznacz pole wyboru **Odrzuć elementy obrazka spoza obszaru obcinania**.

Aby zainstalować program Ghostscript

1. Zamknij wszystkie otwarte programy.
2. Na pasku zadań systemu Windows kliknij kolejno **Start** ▸ **Panel sterowania**.
3. Kliknij pozycję **Odinstaluj program**.
4. Dwukrotnie kliknij pozycję CorelDRAW Graphics Suite 2017 na stronie **Odinstaluj lub zmień program**.
5. Zaznacz opcję **Modyfikuj**.
6. Na stronie Funkcje zaznacz pole wyboru **GPL Ghostscript**.
7. Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi w kreatorze instalacji.

Encapsulated PostScript (EPS) — uwagi techniczne

Importowanie plików EPS

- W programie Corel PHOTO-PAINT pliki EPS są importowane jako mapy bitowe.
- Informacje duotone są przechowywane tylko w plikach w formacie EPS utworzonych w programie Corel PHOTO-PAINT. W razie importowania pliku duotone w formacie EPS utworzonego w programie CorelDRAW jest on przekształcany w skalę szarości.

Eksportowanie plików EPS

- Na drukarce postscriptowej grafiki eksportowane do formatu Encapsulated PostScript (EPS) są drukowane z innych programów dokładnie tak samo jak z programów graficznych firmy Corel.
- Nagłówek można zapisać w formacie Tagged Image File (TIFF) lub w formacie metapliku systemu Windows (WMF) jako czarno-biały, w skali szarości (4 bity) lub w kolorze oraz w skali szarości lub kolorze (8 bitów). Rozdzielczość nagłówka można ustawić między 1 i 300 punktów na cal (dpi); standardowa rozdzielczość nagłówka to 72 dpi. Jeżeli w programie, do którego importowany jest plik EPS, istnieje ograniczenie dla rozmiaru nagłówka, może zostać wyświetlony komunikat o błędzie informujący, że plik jest zbyt duży. Aby zmniejszyć rozmiar pliku, przed jego eksportowaniem należy w oknie dialogowym **Eksport do formatu EPS** wybrać pozycję **Czarno-biały** w polu **Tryb** oraz zmniejszyć rozdzielczość nagłówka. Ustawienia dotyczą wyłącznie rozdzielczości nagłówka i nie mają żadnego wpływu na jakość rysunku na wydruku. Kolorowe nagłówki przydają się podczas przeglądania zawartości plików EPS. Jeśli program, w którym ma być używany dany plik, nie obsługuje nagłówków kolorowych, można wyeksportować nagłówek czarno-biały. Możliwy jest również eksport bez nagłówka.
- Oprócz samego rysunku eksportowane pliki EPS zawierają nazwę pliku, nazwę programu oraz datę.

PostScript (PS lub PRN)

W plikach PostScript (PS) do opisu układu tekstu, grafiki wektorowej lub map bitowych, na potrzeby drukowania lub wyświetlania, używany jest język PostScript. Te pliki mogą zawierać wiele stron.

Nazwy plików PostScript zwykle mają rozszerzenie **.ps**, jednak można również importować pliki PostScript z rozszerzeniem **.prn**. Pliki o nazwie z rozszerzeniem **.prn** , zwyczajowo nazywane plikami drukarkowymi Printer (PRN), zawierają instrukcje określające sposób drukowania pliku. Pliki te umożliwiają drukowanie dokumentu nawet wtedy, gdy aplikacja, w której dokument powstał, nie jest na danym komputerze zainstalowana.

Można również

Zmienić rozmiar/rozdzielczość grafiki podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić rozmiar/ rozdzielczość obrazka podczas importowania” na stronie 78.
Wykadrować grafikę podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby wykadrować obrazek podczas importowania” na stronie 79.

PostScript (PS lub PRN) — uwagi techniczne

- Nie można importować plików PostScript zawierających wypełnienia siatkowe kolorami dodatkowymi lub obrazki DeviceN. Zainstalowanie programu Ghostscript pozwala rozwiązać te problemy.
- Pliki PostScript są importowane jako mapy bitowe.
- Nie można edytować tekstu w zaimportowanych plikach PostScript.
- Obsługiwane są tylko pliki drukarkowe Printer (PRN), PS i EPS w formacie PostScript.

GIF

GIF to format oparty na mapie bitowej, przeznaczony do stosowania w Internecie. Umożliwia stosowanie do 256 kolorów w obrazkach i charakteryzuje się dużą kompresją, co skraca czas transferu plików. Format plików GIF dopuszcza maksymalny rozmiar obrazka 30 000 × 30 000 pikseli i wykorzystuje kompresję metodą LZW.

Format GIF daje możliwość umieszczania w jednym pliku wielu map bitowych. Jeżeli obrazki znajdujące się w jednym pliku są wyświetlane w krótkich odstępach czasu, to jest to tzw. animowany plik GIF. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Zapisywanie filmów” na stronie 12.

Obrazki GIF z przezroczystym tłem są często używane w Internecie. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Tworzenie obrazków opartych na palecie z przezroczystymi kolorami i tłami” na stronie 41.

W przypadku zastosowań internetowych można zapisywać obrazki również w formatach JPEG i PNG. Aby publikować obrazy w Internecie, gdy użytkownik nie ma pewności, którego formatu plików użyć, należy zapoznać się z sekcją „Wybieranie formatu pliku do publikacji w Internecie” na stronie 33.

Aby zaimportować plik GIF

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik w formacie GIF jako obrazek, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **GIF - mapa bitowa CompuServe (*.gif)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.

Można również

Zmienić rozmiar/rozdzielczość grafiki podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji Aby zmienić rozmiar/rozdzielczość obrazka podczas importowania
Wykadrować grafikę podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji Aby wykadrować obrazek podczas importowania

Aby otworzyć animowany plik GIF

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **GIF - animacja GIF (*.gif)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Wybierz pozycję **Cały obrazek** z listy poniżej okna listy.
6. Kliknij przycisk **Otwórz**.

Więcej informacji na temat otwierania i odtwarzania filmów można znaleźć w sekcji „Otwieranie i odtwarzanie filmów” na stronie 3.

Można też otworzyć część filmu, wybierając pozycję **Załaduj częściowo**, a następnie określić zakres klatek przez wpisanie w oknie dialogowym **Częściowe ładowanie filmu** wartości w polach **Od** i **Do**.

GIF — uwagi techniczne

- Programy firmy Corel umożliwiają importowanie plików w formacie GIF 87A i 89A, natomiast eksportować można tylko do wersji 89A. W wersji 87A obsługiwane są funkcje podstawowe oraz przeplot. Nowsza wersja, 89A, zawiera wszystkie funkcje wersji 87A, a ponadto możliwość stosowania kolorów przezroczystości i dołączania komentarzy i innych informacji z pliku obrazka.
- W przypadku importowania animowanych plików GIF w programach firmy Corel są obsługiwane następujące głębie kolorów: czarno-biały (1 bit), 16 kolorów, skala szarości (8 bitów) oraz 256 kolorów z paletą (8 bitów).

JPEG (JPG)

JPEG jest formatem standardowym opracowanym przez organizację Joint Photographic Experts Group. Dzięki zastosowaniu najbardziej zaawansowanych technik kompresji format ten umożliwia przesyłanie plików między rozmaitymi platformami. Format JPEG obejmuje obrazki w 8-bitowej skali szarości, w 24-bitowym trybie kolorów RGB oraz w 32-bitowym trybie kolorów CMYK.

Format JPEG jest powszechnie używany w Internecie. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wybieranie formatu pliku do publikacji w Internecie” na stronie 33.

Aby zaimportować plik JPEG

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik JPEG jako obrazek, kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **JPG - Mapy bitowe JPEG (*.jpg; *.jtf; *.jff; *.jpeg)**.

4 Kliknij nazwę pliku.

5 Kliknij przycisk **Importuj**.

6 Kliknij okno obrazka.

Można również

Zmienić rozmiar/rozdzielczość grafiki podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić rozmiar/ rozdzielczość obrazka podczas importowania” na stronie 78.
Wykadrować grafikę podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby wykadrować obrazek podczas importowania” na stronie 79.

Aby zmienić rozmiar obrazka, można go przeciągać w oknie obrazka.

JPEG — uwagi techniczne

- Pliki JPEG mogą zawierać dane EXIF. Te dane mogą mieć wpływ na sposób otwierania plików JPEG.

Pliki JPEG 2000 (JP2)

Format JPEG 2000 (JP2) to format obrazków JPEG o zaawansowanej kompresji i funkcjach przetwarzania danych. Standardowe pliki JPEG 2000 zapewniają przechowywanie większej ilości danych opisowych (lub metadanych), takich jak wymiary, skala tonalna, przestrzeń kolorów oraz prawa własności intelektualnej niż pliki JPEG 2000 codestream. Pliki codestream są zoptymalizowane pod kątem transmisji sieciowych — są one odporne na błędy bitowe, a tym samym na utratę danych w kanałach o niskiej przepustowości.

Nie wszystkie przeglądarki internetowe obsługują formaty JPEG 2000. Do przeglądania tych plików może być wymagany moduł dodatkowy.

Można zamaskować część obrazka JP2, aby zdefiniować obszar zainteresowania. Ustawiając mniejszą kompresję obszaru zainteresowania, można poprawić jakość obrazka w tym miejscu.

Podczas eksportowania obrazka do pliku JP2 można określić, czy postęp ładowania ma być pokazywany według rozdzielczości, jakości czy położenia.

Aby zaimportować plik JPEG 2000

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik jako obrazek, kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Otwórz**.

2 Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.

3 Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **JP2 - Mapy bitowe JPEG 2000 (*.jp2; *.j2k)**.

4 Kliknij nazwę pliku.

5 Kliknij przycisk **Importuj**.

6 Kliknij okno obrazka.

Aby wyeksportować mapę bitową JPEG 2000

1 Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.

2 Z listy **Zapisz jako typ** wybierz pozycję **JP2 - Mapy bitowe JPEG 2000**.

3 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę.

4 Kliknij przycisk **Eksportuj**.

5 Na liście **Lista wzorców** dostępnej w prawym górnym rogu okna dialogowego wybierz pozycję **JPEG 2000**. Wzorzec ustawień można modyfikować, zmieniając opcje eksportowania w oknie dialogowym.

6 Kliknij przycisk OK.

Można również

Wybrać tryb koloru	W obszarze **Ustawienia** wybierz tryb koloru z listy **Tryb koloru**.
Osadzić profil kolorów	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz pole wyboru **Osadź profil kolorów**.
Sterować jakością obrazu	W obszarze **Ustawienia** wybierz opcję jakości z listy **Jakość** lub wprowadź wartość.
Zmienić rozdzielczość pobieranych plików JPEG 2000 z niskiej na wysoką, w wyniku czego rozmiar całego obrazka zwiększa się	W obszarze **Zaawansowane** wybierz pozycję **Rozdzielczość \Jakość** dostępną na liście **Progresja**.
Zmienić pobieranie plików JPEG 2000 z lewego górnego do prawego dolnego narożnika.	W obszarze **Zaawansowane** wybierz pozycję **Rozdzielczość \Położenie** dostępną na liście **Progresja**.
Zmienić pobieranie plików JPEG 2000 z lewego górnego do prawego dolnego narożnika.	W obszarze **Zaawansowane** wybierz pozycję **Położenie** dostępną na liście **Progresja**.
Określić pobieranie progresywne plików JPEG 2000 według kanału koloru	W obszarze **Zaawansowane** wybierz pozycję **Kanały** dostępną na liście **Progresja**.
Włączyć pliki JPEG 2000 codestream	W obszarze **Zaawansowane** zaznacz pole wyboru **Codestream**.

Można również

Zmienić rozmiar/rozdzielczość grafiki podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić rozmiar/rozdzielczość obrazka podczas importowania” na stronie 78.
Wykadrować grafikę podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby wykadrować obrazek podczas importowania” na stronie 79.

JPEG 2000 (JP2) — uwagi techniczne

- W programie W programie Corel PHOTO-PAINT można importować zarówno pliki JP2, jak i JPC, lecz zapisywać można tylko w formacie JP2.

Obrazek Kodak Photo CD (PCD)

Obrazek Kodak Photo CD to format rastrowy opracowany przez firmę Eastman Kodak w celu przenoszenia zeskanowanych zdjęć na płyty kompaktowe. Obrazki PCD są uzyskiwane ze slajdów lub negatywów klisz 35-milimetrowych, które zostały przetworzone do

postaci cyfrowej i są przechowywane na dyskach CD. Format Photo CD umożliwia przechowywanie i obróbkę zdjęć wysokiej jakości w postaci cyfrowej. Format PCD jest zazwyczaj wykorzystywany przez retuszerów i biura usługowe zajmujące się umieszczaniem zdjęć na dyskach CD.

Ten format plików nie jest obsługiwany w 64-bitowej wersji aplikacji.

Aby zaimportować plik obrazka Kodak Photo CD

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.
2. Wybierz folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **PCD - Obrazek Kodak Photo-CD (*.pcd)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Importuj**.
6. W oknie dialogowym **Import z formatu PCD** przesuń dowolne z następujących suwaków:
   - **Jaskrawość** — umożliwia ustawienie ilości światła.
   - **Kontrast** — umożliwia określenie kontrastu między pikselami obrazka.
   - **Nasycenie** — umożliwia określenie nasycenia koloru.
   - **Czerwony** — umożliwia określenie ilości koloru czerwonego w obrazku.
   - **Zielony** — umożliwia określenie ilości koloru zielonego w obrazku.
   - **Niebieski** — umożliwia określenie ilości koloru niebieskiego w obrazku.
7. Z listy **Rozdzielczości** wybierz rozmiar obrazka.
8. Z listy **Typ obrazka** wybierz tryb kolorów.
9. W oknie obrazka ustaw wskaźnik w miejscu początkowego położenia importowanego obrazka i kliknij.

Można również

Zmienić rozmiar/rozdzielczość grafiki podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić rozmiar/rozdzielczość obrazka podczas importowania” na stronie 78.
Wykadrować grafikę podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby wykadrować obrazek podczas importowania” na stronie 79.

Poprawki, które retuszer wprowadził podczas skanowania oryginalnego obrazka i umieścił na dysku Photo CD, można usunąć, zaznaczając pole wyboru **Nie uwzględniaj balansu sceny**.

Niereprodukowalne obszary obrazka można zidentyfikować, zaznaczając pole wyboru **Sygnalizuj kolory niereprodukowalne**, co spowoduje przedstawianie niereprodukowalnych pikseli w czystej czerwieni lub czystym kolorze niebieskim.

Obrazki Kodak Photo CD (PCD) — uwagi techniczne

- Obrazki Kodak Photo CD (PCD) mogą być chronione przez prawo autorskie. W programach firmy Corel nie są wyświetlane komunikaty informujące o tym fakcie.
- Inne programy zgodne z formatem Kodak mogą instalować plik Kodak **pcdlib.dll** w folderze **Windows** zamiast w folderze **Windows \System**. Ta różnica w położeniu folderu powoduje zgłoszenie komunikatu o błędzie.
- Podczas importowania plików w formacie **Photo CD** wyświetlane jest okno dialogowe, w którym można wybrać odpowiednią rozdzielczość pliku i kolor. Rozdzielczość jest ograniczona do 72 dpi, a rozmiar obrazka do 3072 × 2048 pikseli.
- Można wybrać spośród następujących trybów kolorów: RGB (24 bity), z paletą (8 bitów), skala szarości (8 bitów).

PICT (PCT)

Format Macintosh PICT został opracowany dla platformy macOS przez firmę Apple Computer Inc. Jest to rodzimy format pliku programu QuickDraw i może zawierać zarówno grafikę wektorową, jak i mapy bitowe. Format Macintosh PICT jest powszechnie stosowany w aplikacjach dla komputerów Macintosh.

Aby zaimportować plik PICT

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik PICT jako obrazek, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **PCT - Macintosh PICT (*.pct; *.pict)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.
7. W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** dostosuj dowolne ustawienie: szerokość, wysokość, rozdzielczość, tryb koloru lub inne.

PICT (PCT) — uwagi techniczne

- Programy graficzne firmy Corel umożliwiają importowanie grafiki wektorowej rysunków i map bitowych zawartych w plikach PICT (PCT).
- Obiekty, które zawierają wypełnienie i kontur, otwierane są jako grupa składająca się z dwóch obiektów. Jeden obiekt stanowi kontur, a drugi wypełnienie.
- Wypełnieniami PICT często są desenie z mapy bitowej; program firmy Corel usiłuje zachować te wypełnienia jako takie właśnie desenie.
- Kontury mające deseń zamieniane są na kontury w kolorze jednolitym.
- Tekst w plikach PICT otwiera się jako tekst edytowalny. Jeśli krój czcionki użyty w importowanym pliku nie jest dostępny na komputerze, zamiast niego stosowana jest czcionka najbardziej zbliżona.
- Wyrównanie tekstu z oryginalnego pliku może nie zostać zachowane. Dzieje się tak z powodu różnic między oboma formatami w zakresie rozmiarów czcionek oraz odstępów między znakami i między wyrazami. Każde niewłaściwe wyrównanie łatwo można poprawić, używając ustawień formatowania tekstu dostępnych w programie.

PaintBrush (PCX)

Format PaintBrush (PCX) to mapa bitowa opracowana pierwotnie przez firmę ZSoft Corporation dla programu PC Paintbrush.

Aby zaimportować plik PaintBrush

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik w formacie PCX jako obrazek, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **PCX - PaintBrush (*.pcx)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.

Aby wyeksportować plik PaintBrush

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Z listy **Zapisz jako typ** wybierz pozycję **PCX - PaintBrush**.
4. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Eksportuj**.

PaintBrush (PCX) — uwagi techniczne

Eksportowanie plików PCX

- Mapy bitowe mogą być czarno-białe, 16-kolorowe, w skali szarości (8-bitowej), z paletą (8-bitową) lub w kolorach RGB (24-bitowych).
- Obsługiwana jest kompresja RLE (Run-Length Encoding), a maksymalny rozmiar obrazka to 64 535 × 64 535 pikseli.
- Pliki te mogą zawierać jedną, dwie lub cztery składowe kolorów.
- Ten format plików jest dostępny w programach CorelDRAW i Corel PHOTO-PAINT.

Importowanie plików PCX

- Pliki PCX można importować, jeśli są zgodne z następującymi specyfikacjami PCX: 2.5, 2.8 i 3.0.
- Mapy bitowe mogą być czarno-białe, 16-kolorowe, w skali szarości (8-bitowej), z paletą (8-bitową) lub w kolorach RGB (24-bitowych).
- Obsługiwana jest kompresja RLE, a maksymalny rozmiar obrazka to 64 535 × 64 535 pikseli.
- Pliki te mogą zawierać jedną, dwie lub cztery składowe kolorów. Nie można importować plików zawierających trzy składowe kolorów lub więcej niż cztery składowe kolorów.

Adobe Portable Document Format (PDF)

PDF (Adobe Portable Document Format) jest formatem pliku opracowanym w sposób umożliwiający zachowanie krojów czcionek, obrazków, grafiki i formatowania cechujących oryginalny dokument. Korzystając z programów Adobe Reader i Adobe Acrobat, użytkownicy systemów macOS, Windows i UNIX mogą wyświetlać, drukować i wymieniać między sobą pliki w formacie PDF.

Plik można zapisać w formacie PDF. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Eksportowanie do formatu PDF” na stronie 493.

Adobe Portable Document Format (PDF) — uwagi techniczne

Publikowanie pliku PDF

- Osadzone modele 3D są eksportowane jako osadzone interaktywne obiekty 3D. Jeśli dokument zawiera model 3D, w oknie dialogowym **Publikuj jako PDF** kliknij przycisk **Ustawienia**, a następnie z listy **Zgodność** wybierz opcję **Acrobat 9.0** lub nowszy, aby zagwarantować interaktywność osadzonego modelu 3D w programach do odczytywania plików PDF.
- Kanały kolorów tworzone w programie Corel PHOTO-PAINT zostają zachowane.
- Przezroczystość zastosowana do tekstu i grafiki zostaje zachowana.
- Atrybuty znaków tekstu, w tym funkcje OpenType, zostają zachowane.
- Przestrzeń kolorów DeviceN może zostać odwzorowana na kolory rozbarwiane CMYK lub RGB w importowanym pliku, zależnie od zawartości pliku.
- Warstwy są zachowywane w pliku utworzonym w programie Adobe Acrobat 6 i nowszych wersjach programu.
- Obiekty Xform, nagłówki i stopki są przekształcane w symbole.
- Symbole są zachowywane, gdy pliki PDF utworzone w wersji 1.3 lub nowszej zostały poddane przekształcaniu powrotnemu.

Plik plotera HPGL (PLT)

Format plików plotera w języku HPGL (PLT), opracowany przez firmę Hewlett-Packard, jest oparty na danych wektorowych. Jest on używany w takich programach, jak AutoCAD, a służy do wykreślania rysunków na ploterach. Inne aplikacje firmy Corel interpretują PODZBIÓR zestawu poleceń HPGL i HPGL/2. Współczynnik skalowania stosowany w tym formacie wynosi 1016 jednostek plotera na 1 cal.

Aby zaimportować plik plotera HPGL

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik PLT jako obrazek, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **PLT - Plik plotera HPGL (*.plt; *.hgl)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Importuj**.
6. W oknie dialogowym **Opcje HPGL** dostosuj dowolne z ustawień.

Pliki plotera HPGL (PLT) — uwagi techniczne

Importowanie plików PLT

- Programy firmy Corel obsługują formaty plików PLT w wersji 1 i 2, przy czym niektóre funkcje wersji 2 nie są obsługiwane.
- Można importować obrazki, których rozmiary przekraczają maksymalny rozmiar strony programu firmy Corel, zaznaczając opcję **Skala** w oknie dialogowym **Opcje HPGL**, co umożliwi zmianę rozmiaru importowanego obrazka.
- Współczynnik rozdzielczości krzywych może mieć wartość z zakresu od 0,0001 do 1,0 cala. Dopuszczalne jest wprowadzanie bardzo dokładnych wartości, o precyzji do ośmiu miejsc po przecinku. Wartość 0,0001 pozwala uzyskać najwyższą możliwą rozdzielczość, lecz zarazem powoduje istotne zwiększenie rozmiaru pliku. Zalecane jest stosowanie współczynnika rozdzielczości krzywych 0,004 cala.
- Format PLT nie pozwala na przechowywanie informacji o kolorze. Zamiast tego obiektom w pliku PLT przypisane są określone numery pisaków. Po imporcie do programu firmy Corel każdemu numerowi pisaka zostaje przypisany określony kolor. Można określić kolor przypisany do konkretnego pisaka, aby dopasować oryginalne kolory grafiki.
- Lista **Wybór pisaka** zawiera 256 pisaków, przy czym nie wszystkie z nich można przypisywać. Kolory pisaka można przypisać, wybierając pisak, a następnie wybierając dla niego nowy kolor z listy **Kolor pisaka**. Wybranie opcji **Kolory niestandardowe** powoduje wyświetlenie okna dialogowego umożliwiającego zdefiniowanie koloru na podstawie wartości modelu RGB.
- Przypisanie grubości pisaków można zmieniać, wybierając pisak, a następnie wybierając dla niego nową szerokość z listy **Szerokość pisaka**.
- Dla zdefiniowanego pisaka można wybrać opcję **Nieużywany**. Ponadto możliwe jest przywrócenie kompletu poprzednio zapisanych ustawień biblioteki pisaków.
- Programy firmy Corel obsługują wiele różnych typów linii kropkowanych, kreskowanych i ciągłych stosowanych w formacie pliku PLT. Numery wzorów linii w pliku PLT są tłumaczone na odpowiednie style linii.
- Jeśli plik PLT zawiera czcionkę, której nie ma na komputerze użytkownika, okno dialogowe **Zastępowanie czcionek PANOSE** umożliwi użytkownikowi zamianę tej czcionki na inną.

Portable Network Graphics (PNG)

Portable Network Graphics (PNG) to znakomity, przenośny format pliku do przechowywania map bitowych o wysokim stopniu bezstratnej kompresji. Pliki w tym formacie zajmują niewiele miejsca na dysku, dają się łatwo odczytywać i wymieniać między komputerami. Format Portable Network Graphics może zastępować format GIF, a także w wielu rozmaitych zastosowaniach — format TIFF.

Format Portable Network Graphics dobrze się sprawdza w przeglądaniu online (np. w Internecie) i w pełni nadaje się do mediów strumieniowych z opcją wyświetlania progresywnego. Nie każda przeglądarka internetowa obsługuje wszystkie funkcje i opcje formatowania. Obrazki można wyeksportować do formatu Portable Network Graphics, aby na stronach internetowych zastosować przezroczyste tło, przeplot, mapy obrazu lub animacje.

Eksportowanie grafiki do formatu Portable Network Graphics powoduje jej przekształcenie w mapę bitową, której można użyć w programach DTP i w aplikacjach pakietu Microsoft Office. Plik w formacie Portable Network Graphics można również edytować w programach do edycji obrazków rastrowych, takich jak Corel PHOTO-PAINT oraz Adobe Photoshop.

Obrazki można ponadto zapisywać w formatach GIF i JPEG, odpowiednich do zastosowań internetowych. Aby publikować obrazy w Internecie, gdy nie ma pewności, którego formatu plików użyć, należy zapoznać się z sekcją „Wybieranie formatu pliku do publikacji w Internecie” na stronie 455.

Aby zaimportować plik Portable Network Graphics

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik PNG jako obrazek, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **PNG - Format Portable Network Graphics (*.png)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.

Można również

Zmienić rozmiar/rozdzielczość grafiki podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić rozmiar/rozdzielczość obrazka podczas importowania” na stronie 78.
Wykadrować grafikę podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby wykadrować obrazek podczas importowania” na stronie 79.

Aby zmienić wielkość obrazka, można przeciągnąć go na stronie rysunku.

Portable Network Graphics (PNG) — uwagi techniczne

- Można importować pliki Portable Networks Graphics (PNG) od plików czarno-białych (jednobitowych) do kolorowych (24-bitowych); obrazki w 48-bitowym trybie kolorów nie są obsługiwane.
- Dostępne są maski, kolor indeksowany, skale szarości oraz obrazki truecolor. Maski nie są jednak zapisywane w plikach czarno-białych (1-bitowych) ani w plikach z paletą (8-bitową).
- Obsługiwana kompresja LZ77, a obrazek może mieć maksymalnie 30 000 × 30 000 pikseli. Głębokość próbkowania wynosi od 1 do 16 bitów.
- W formacie PNG jest ponadto sprawdzana integralność całego pliku i wykrywane są typowe błędy transmisji. W formacie PNG można przechowywać dane o współczynniku gamma i chromatyczne, co poprawia zastępowanie kolorów na różnych platformach.

Adobe Photoshop (PSD)

Adobe Photoshop (PSD) to rodzimy format mapy bitowej programu Adobe Photoshop.

Aby zaimportować plik Adobe Photoshop

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik PSD jako obrazek, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **PSD - Adobe Photoshop (*.psd; *.pdd)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.

Można również

Zmienić rozmiar/rozdzielczość grafiki podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić rozmiar/rozdzielczość obrazka podczas importowania” na stronie 78.
Wykadrować grafikę podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby wykadrować obrazek podczas importowania” na stronie 79.

Aby wyeksportować plik Adobe Photoshop

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Z listy **Zapisz jako typ** wybierz pozycję **PSD - Adobe Photoshop**.
4. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Eksportuj**.

Obiekty programu Corel PHOTO-PAINT można zachować jako warstwy w formacie plików PSD.

Jeśli jest przeprowadzany eksport do pliku o 16-bitowej skali szarości lub 48-bitowej głębi kolorów RGB na potrzeby programu Adobe Photoshop w wersji CS lub wcześniejszej, należy wybrać pozycję **Nieskompresowany** na liście **Typ kompresji**. Program Adobe Photoshop w wersji CS i starszych nie obsługuje skompresowanych plików o 16-bitowej skali szarości ani 48-bitowej głębi kolorów RGB.

Adobe Photoshop (PSD) — uwagi techniczne

Importowanie plików PSD

- Tekst jest importowany jako obiekt tekstowy, co oznacza, że można go edytować.
- Obsługiwane są obrazki monotone, w skali szarości, duotone i kolorowe, w trybie RGB (48-bitowym) do trybu CMYK (32-bitowego).
- Niektórych efektów warstw nie można importować. (Warstwa dopasowania mapy gradientu jest importowana bez opcji Szum, Punkty krycia i Symulowanie).
- Zaimportowane warstwy, na których użyto trybów mieszania Dosycenie koloru i Rozcieńczenie koloru, są odpowiednio odwzorowywane na tryby scalania Jeśli ciemniejszy i Jeśli jaśniejszy. Więcej informacji na temat trybów scalania w programie Corel PHOTO-PAINT można znaleźć w sekcji „Opis trybów scalania” na stronie 338.
- Efekty filtru inteligentnego są importowane jako obiekt bazowy z osobnymi efektami filtru.
- Warstwa dopasowania Żywość jest mapowana z soczewką Żywość.

- Warstwa dopasowania Czarno-białe jest mapowana z soczewką Skala szarości.
- Warstwa dopasowania Mikser kanałów jest mapowana z soczewką Mikser kanałów.
- Warstwa dopasowania Mapa gradientu jest mapowana z soczewką Mapa gradientu, jednak dopasowania punktów krycia, symulowania i szumu nie są obsługiwane.
- Warstwa dopasowania Filtr fotograficzny jest mapowana z soczewką Filtr fotograficzny.
- Kanały kolorów dodatkowych zostają zachowane. Kanały alfa z zastosowanymi kanałami kolorów dodatkowych nie są obsługiwane.
- Warstwa maski z zastosowaną gęstością jest importowana jako maska obcinania z dopasowaną przezroczystością. W programie Corel PHOTO-PAINT nie można jednak zmienić ustawień gęstości.
- Warstwa maski z zastosowanym wtapianiem gęstością jest importowana jako maska obcinania z zastosowanym wtapianiem. W programie Corel PHOTO-PAINT nie można jednak zmienić ustawień wtapiania.

Eksportowanie plików PSD

- Tekst jest eksportowany jako obiekt tekstowy, co oznacza, że można go edytować.
- W tym formacie są obsługiwane obrazki czarno-białe 1-bitowe, obrazki duotone, obrazki o 16-bitowej skali szarości, 48-bitowej głębi kolorów RGB i obrazki CMYK o maksymalnie 32-bitowej głębi kolorów.
- Obiekty są obsługiwane.
- 32-bitowe zmiennoprzecinkowe kanały kolorów są mapowane z kanałami 16-bitowymi, których nie można eksportować jako obrazków 32-bitowych typu High Dynamic Range (HDR).
- Efekty filtru inteligentnego nie są zachowywane w czasie importu i nie są zastępowane w czasie eksportu.
- Informacje kanałów kolorów dodatkowych są zachowywane w eksportowanym pliku.

Corel Painter (RIF)

W importowanych plikach Corel Painter (RIF) są zachowywane takie informacje, jak dane obiektów pływających, co sprawia, że pliki te są znacznie większe niż pliki GIF czy JPEG. Pliki Corel Painter można importować w celu zmiany ich rozmiaru i dostosowania obiektów pływających.

Aby zaimportować plik Corel Painter

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik RIFF jako obrazek, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **RIFF - Painter (*.rif)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.

Można również

Zmienić rozmiar/rozdzielczość grafiki podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zmienić rozmiar/rozdzielczość obrazka podczas importowania” na stronie 78.
Wykadrować grafikę podczas importowania	Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby wykadrować obrazek podczas importowania” na stronie 79.

Corel Painter (RIF) — uwagi techniczne

- Osadzony profil kolorów jest zachowany i można go zmienić po zaimportowaniu pliku.
- Jeśli obraz Corel Painter zawiera przezroczyste tło nazywane płótnem w programie Corel Painter, zostanie ono zachowane.

- W zaimportowanym pliku kształty wektorowe nie zostają zachowane.
- Tekst i adnotacje nie zostają zachowane.
- Warstwy map bitowych są importowane jako obiekty.
- Maski warstw zostają zachowane jako maski obcinania.
- Warstwy efektów Liquid Ink, Watercolor i Digital Watercolor oraz warstwy efektów dla modułów dodatkowych są importowane jako obiekty RGB.
- Mozaiki i tesselacje są importowane jako obiekty RGB.
- Kawałkowanie obrazka nie zostaje zachowane.

TARGA (TGA)

Format graficzny TARGA (TGA) służy do zapisywania map bitowych. Umożliwia on stosowanie różnych systemów kompresji i przedstawianie map bitowych w zakresie od czarno-białych, po zawierające kolory RGB. W programie Corel PHOTO-PAINT można otwierać, importować i eksportować pliki TGA.

Więcej informacji na temat otwierania i importowania plików można znaleźć w sekcji „Otwieranie obrazków” na stronie 75 lub „Importowanie plików” na stronie 77.

Aby wyeksportować plik TARGA

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik TGA jako obrazek, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Z listy **Zapisz jako typ** wybierz pozycję **TGA - Mapa bitowa Targa**.
4. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

   Aby skompresować obrazek w trakcie eksportowania, z listy **Typ kompresji** wybierz odpowiedni typ.
5. Kliknij przycisk **Eksportuj**.
6. W oknie dialogowym **Eksport do formatu TGA** zaznacz jedną z następujących opcji:
   - **Normalny**
   - **Dokładny**

Obrazków czarno-białych nie można zapisywać jako plików TARGA.

TARGA (TGA) — uwagi techniczne

- Obsługiwane są następujące funkcje: nieskompresowane obrazki z mapowaniem kolorów, nieskompresowane obrazki RGB, obrazki z mapowaniem kolorów skompresowane metodą RLE (Run-Length Encoding), obrazki RGB skompresowane metodą RLE (typ 1, 2, 9 i 10 według AT&T Electronic Photography and Imaging Center) oraz maski.
- Typ generowanego pliku zależy od liczby eksportowanych kolorów. Na przykład dokument z 24-bitową głębią kolorów TARGA (TGA) eksportowany jest jako mapa bitowa RGB z kompresją RLE.
- Można importować pliki TGA od skali szarości (8 bitów) do RGB (24 bity).
- Maski nie są zapisywane w plikach obrazków czarno-białych (1-bitowych) ani w plikach z paletą (8-bitowych).
- Obsługiwana jest kompresja RLE, a maksymalny rozmiar obrazka to 64 535 × 64 535 pikseli.

TIFF

Tagged Image File format (TIFF) to format rastrowy opracowany jako standard. Niemal każda aplikacja graficzna potrafi odczytywać i zapisywać pliki TIFF. W formacie TIFF są obsługiwane różnorodne tryby kolorów i głębie bitowe.

W programie Corel PHOTO-PAINT można otwierać i importować pliki TIFF. Więcej informacji na temat otwierania i importowania plików można znaleźć w sekcji „Otwieranie obrazków” na stronie 75 lub „Importowanie plików” na stronie 77.

Aby wyeksportować plik TIFF

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Eksportuj**.
2. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
3. Z listy **Zapisz jako typ** wybierz pozycję **TIF - Mapa bitowa TIFF**.
4. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Eksportuj**.

TIFF — uwagi techniczne

- Podczas importowania pliku TIFF zawierającego wiele stron można wybrać pojedyncze strony, które zostaną zaimportowane.
- Maski nie są eksportowane w plikach obrazków czarno-białych (1-bitowych), plikach o 16-bitowej skali szarości ani w plikach o 48-bitowej głębi kolorów RGB.
- Można importować i eksportować pliki TIFF zawierające obrazki czarno-białe, kolorowe i w skali szarości do specyfikacji 6.0 włącznie.
- Można również importować pliki TIFF skompresowane przy użyciu algorytmów JPEG, ZIP, CCITT, Packbits 32773 lub LZW. Jednak czas ładowania tych plików może być dłuższy ze względu na przeprowadzaną dekompresję.

Corel Paint Shop Pro (PSP)

Format pliku .PspImage jest rodzimym formatem programu Corel Paint Shop Pro. Można importować pliki .PspImage wersji 9 i 10 używające trybu kolorów RGB (24- lub 48-bitowego).

Ten format plików nie jest obsługiwany w 64-bitowej wersji programu CorelDRAW Graphics Suite.

Aby zaimportować plik PSP

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik PSP jako obrazek, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **PSP - Corel Paint Shop Pro (*.pspimage)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.

Corel Paint Shop Pro (PSP) — uwagi techniczne

- Możliwe jest importowanie plików Corel Paint Shop Pro o nazwach z rozszerzeniem **.PspImage**.
- Tekst i warstwy są scalane z tłem z importowanego pliku.

WordPerfect Graphic (WPG)

Corel WordPerfect Graphic (WPG) to przede wszystkim format grafiki wektorowej, lecz może służyć do przechowywania zarówno map bitowych, jak i danych wektorowych. Pliki WPG mogą zawierać do 256 kolorów wybranych z palety zawierającej ponad 1 milion kolorów.

Aby zaimportować plik WordPerfect Graphic

1. Kliknij kolejno pozycje **Plik** ▸ **Importuj**.

   Polecenie **Plik** ▸ **Importuj** pozwala umieścić plik jako obiekt w aktywnym obrazku. Aby otworzyć plik WPG jako obrazek, kliknij kolejno **Plik** ▸ **Otwórz**.
2. Zlokalizuj folder, w którym zapisany jest plik.
3. Z listy znajdującej się obok pola **Nazwa pliku** wybierz pozycję **WPG - Grafika aplikacji WordPerfect (Corel) (*.wpg)**.
4. Kliknij nazwę pliku.
5. Kliknij przycisk **Importuj**.
6. Kliknij okno obrazka.

WordPerfect Graphic (WPG) — uwagi techniczne

- Typ 2 tekstu graficznego nie jest obsługiwany.

Formaty plików RAW z aparatu fotograficznego

Plik RAW z aparatu fotograficznego jest plikiem danych obrazu utrwalonego przez matrycę obrazu nowoczesnego cyfrowego aparatu fotograficznego. Pliki tego rodzaju zawierają dane w minimalnym stopniu poddane przetwarzaniu w samym aparacie, na przykład wyostrzaniu lub powiększeniu cyfrowemu, dając użytkownikowi pełną kontrolę nad ostrością, kontrastem i nasyceniem obrazków. Istnieją rozmaite formaty plików RAW z aparatu fotograficznego, tak więc ich nazwy mogą mieć różne rozszerzenia, na przykład **.nef**, **.crw**, **.dcr**, **.orf** lub **.mrw**.

Pliki RAW z aparatu fotograficznego można bezpośrednio zaimportować do programu Corel PHOTO-PAINT. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Praca z plikami RAW z aparatu fotograficznego” na stronie 505.

Mapa bitowa z kompresją falkową (WI)

Ten format plików nie jest obsługiwany w 64-bitowej wersji pakietu.

Importowanie plików WI

- W wypadku importowania plików mapy bitowej z kompresją falkową (plików **.wi**) programy firmy Corel obsługują następujące głębie kolorów: skala szarości 256 odcieni (8-bitowa) oraz 24-bitowe kolory RGB.

Windows Metafile Format (WMF)

Format opracowany przez firmę Microsoft Corporation umożliwiający przechowywanie zarówno grafiki wektorowej, jak i map bitowych. Został on opracowany jako wewnętrzny format plików dla systemu Microsoft Windows 3. Obsługuje 24-bitowe kolory RGB i jest obsługiwany przez większość aplikacji systemu Windows.

Windows Metafile Format (WMF) — uwagi techniczne

Importowanie plików WMF

- Następujące funkcje nie są obsługiwane: zastępowanie czcionek PANOSE oraz obrócone i pochylone mapy bitowe.

Dodatkowe formaty plików

Program Corel PHOTO-PAINT obsługuje również następujące formaty plików:

- Audio Video Interleaved (AVI) — Audio Video Interleaved to opracowany przez firmę Microsoft format multimedialny, w którym elementy audio i wideo są przechowywane w naprzemiennych segmentach.
- CALS Compressed Bitmap (CAL) — CALS Raster (CAL) to format mapy bitowej stosowany głównie do przechowywania dokumentów w profesjonalnych programach CAD. Format ten umożliwia przechowywanie grafiki monochromatycznej o 1-bitowej głębi koloru i służy do wymiany danych graficznych w zastosowaniach związanych ze wspomaganymi komputerowo projektowaniem i produkcją, grafiką techniczną i przetwarzaniem obrazów.
- Corel ArtShow 5 (CPX) — Format pliku CPX to format rodzimy programu Corel ArtShow 5. Pliki w tym formacie mogą zawierać zarówno grafikę wektorową, jak i mapy bitowe.
- (CorelDRAW Compressed (CDX) — CDX to format skompresowanego pliku programu CorelDRAW.
- Encapsulated PostScript (Desktop Color Separation) — Format plików DCS, opracowany przez firmę QuarkXPress, stanowi rozszerzenie standardowego formatu Encapsulated PostScript (EPS). W typowym przypadku zbiór danych w formacie DCS złożony jest z pięciu plików. Cztery spośród nich zawierają informacje o kolorze w wysokiej rozdzielczości. Dane te zapisane są w formacie CMYK (z użyciem kolorów: niebieskozielonego, purpurowego, żółtego i czarnego). Piąty plik, traktowany jako główny, zawiera podgląd zawartości pliku DCS w formacie PICT. Format DCS obsługuje kanały kolorów dodatkowych.
- EXE — EXE to format zasobów map bitowych Windows 3.x/NT.
- FPX — FlashPix to format umożliwiający przechowanie obrazków o różnych rozdzielczościach w jednym pliku. Ten format plików nie jest obsługiwany w 64-bitowej wersji pakietu.
- Frame Vector Metafile (FMV) — FMV to format metaplików wektorów ramek.
- GEM Paint (IMG) — GEM Paint (IMG) to rodzimy format mapy bitowej środowiska GEM. Pliki IMG obsługują 1- i 4-bitową paletę kolorów i są kompresowane metodą RLE. Format IMG był popularny w początkowym okresie powstawania programów DTP.
- GEM File (GEM) — GEM to format plików GEM.
- GIMP (XCF) — XCF to rodzimy format GIMP. Umożliwia przechowywanie warstw i innych informacji charakterystycznych dla formatu GIMP.
- ICO — ICO to format zasobów ikon Windows 3.x/NT.
- Lotus PIC (PIC) — PIC to format plików Lotus PIC.
- MacPaint Bitmap (MAC) — MacPaint (MAC) to format mapy bitowej; nazwy plików mogą mieć rozszerzenia: MAC, PCT, PNT, PIX. Format ten jest stosowany w programie MacPaint dostarczanym wraz z systemem Macintosh 128. Obsługuje tylko dwa kolory i paletę deseni. Format ten jest używany przede wszystkim w aplikacjach graficznych na komputerach Macintosh do przechowywania grafiki czarno-białej i obrazków clipart. Maksymalny rozmiar obrazków MAC to 720 × 576 pikseli.
- MET Metafile (MET) — MET to format metaplików MET.
- Micrografx Picture Publisher 4 i 5 (PP4, PP5) — PP4 to rodzimy format plików programu Micrographx Picture Publisher 4. PP5 to rodzimy format plików programu Micrographx Picture Publisher 5. Ten format plików nie jest obsługiwany w 64-bitowej wersji pakietu.
- Picture Publisher File (PPF) — PPF to rodzimy format plików programów Micrografx Picture Publisher 6, 7, 8, 9 i 10. Ten format plików nie jest obsługiwany w 64-bitowej wersji pakietu.
- NAP Metafile (NAP) — NAP to format metaplików NAP.
- Plik wypełnienia (FILL) — ten format plików służy do zapisywania wypełnień niestandardowych w programie Corel PHOTO-PAINT.
- PostScript Interpreted (PS lub PRN) — PRN PostScript (PS lub PRN) to format metapliku dla drukarek postscriptowych. Zawartość pliku w tym formacie jest tekstem ANSI. Filtr importu Interpretowany PostScript służy do importowania plików postscriptowych typu PS, PRN i EPS.
- SCITEX CT Bitmap (SCT) — Format plików SCT jest używany przy importowaniu 32-bitowych obrazów SCITEX, kolorowych i w skali szarości. Mapy bitowe typu SCITEX są tworzone przez wysokiej klasy skanery. Powstałe mapy bitowe są następnie poddawane obróbce bezpośrednio na naświetlarce klisz lub w profesjonalnych aplikacjach do kompozycji strony.
- XPixMap Image (XPM) — XPM to format plików obrazu XPixMap.

Formaty zalecane przy importowaniu grafiki

W poniższej tabeli przedstawiono formaty plików, których można używać podczas importowania grafik z aplikacji graficznych lub innych źródeł.

Aplikacja/źródło	Format zalecany przy importowaniu
Adobe Photoshop	PSD

Aplikacja/źródło	Format zalecany przy importowaniu
Paint Shop Pro	PSP
Corel Painter	RIF
Picture Publisher	PPF
Aparaty cyfrowe	Pliki aparatu RAW

Formaty zalecane przy eksportowaniu grafiki

W poniższej tabeli przedstawiono formaty plików zalecane przy eksportowaniu do innych aplikacji graficznych lub do użytku w Internecie.

Aplikacja/wyjście	Zalecany format
Adobe Photoshop	PSD, TIF
Internet	JPG, GIF, PNG

Dostosowywanie i automatyzowanie

DostosowywanieCorel PHOTO-PAINT 541

Używanie makr i skryptów w celu automatyzowania zadań 557

DostosowywanieCorel PHOTO-PAINT

Można skonfigurować interfejs aplikacji, rozmieszczając paski poleceń i polecenia odpowiednio do potrzeb użytkownika i zmieniając kolor obramowania okien. Paski poleceń to menu, paski narzędzi, pasek właściwości oraz pasek stanu. Można również dostosowywać filtry i skojarzenia plików.

Tematy Pomocy dotyczą ustawień domyślnych aplikacji. Treść Pomocy nie będzie uwzględniać wprowadzonych zmian w układzie pasków poleceń, poleceń i przycisków.

W niniejszej sekcji przedstawiono następujące tematy:

- „Tworzenie obszarów roboczych” (stronie 542)
- „Importowanie i eksportowanie obszarów roboczych” (stronie 542)
- „Dostosowywanie wyglądu obszaru roboczego” (stronie 543)
- „Dostosowywanie skrótów klawiaturowych” (stronie 545)
- „Dostosowywanie menu” (stronie 547)
- „Dostosowywanie pasków narzędzi” (stronie 548)
- „Dostosowywanie przybornika” (stronie 551)
- „Dostosowywanie paska właściwości” (stronie 552)
- „Dostosowywanie paska stanu” (stronie 553)
- „Dostosowywanie filtrów” (stronie 554)

Zmienianie i przywracanie ustawień domyślnych

Wiele opcji domyślnych obszaru roboczego można zmieniać w oknie dialogowym **Opcje** (**Narzędzia** ▸ **Opcje**). Można na przykład zmienić motyw kolorystyczny lub poziom skalowania, a także domyślną jednostkę miary.

Aby przywrócić ustawienia domyślne, należy zresetować bieżący obszar roboczy.

Aby zresetować bieżący obszar roboczy

1. Zamknij aplikację.
2. Uruchom aplikację ponownie, przytrzymując naciśnięty klawisz **F8**.

Tworzenie obszarów roboczych

Aby najczęściej używane narzędzia były najłatwiej dostępne, można utworzyć obszar roboczy. Można np. otworzyć okna dokowane albo dodać narzędzia do pasków narzędzi. Utworzone niestandardowe obszary robocze można również usuwać.

Przed utworzeniem obszaru roboczego warto wypróbować obszary robocze zawarte w aplikacji. Są one zoptymalizowane pod kątem wielu często spotykanych toków pracy. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wybieranie obszaru roboczego” na stronie 56.

Aby utworzyć obszar roboczy

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii kliknij pozycję **Obszar roboczy**.
3. Kliknij przycisk **Nowy**.
4. W polu **Nazwa nowego obszaru roboczego** wpisz nazwę nowego obszaru.
5. Z listy **Utwórz nowy obszar roboczy na bazie** wybierz istniejący obszar roboczy, na podstawie którego chcesz utworzyć nowy obszar roboczy.

   Aby dołączyć opis obszaru roboczego, wpisz go w polu **Opis nowego obszaru roboczego**.

Aby usunąć obszar roboczy

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii kliknij pozycję **Obszar roboczy**.
3. Wybierz obszar roboczy z listy **Obszar roboczy**.
4. Kliknij przycisk **Usuń**.

Nie można usunąć domyślnego obszaru roboczego.

Importowanie i eksportowanie obszarów roboczych

Można importować niestandardowe obszary robocze utworzone na innych komputerach lub w innych wersjach aplikacji (do wersji X6 włącznie). Podczas importowania obszaru roboczego można wybrać elementy do zaimportowania. Można na przykład zaimportować ustawienia i położenie okna dokowanego, ale pominąć ustawienia aplikacji, takie jak opcje uruchamiania. Można także zaimportować wybrane elementy obszaru roboczego do bieżącego lub nowego obszaru roboczego. Nowy obszar roboczy można utworzyć na podstawie jednego z dostępnych obszarów roboczych, nadając mu nazwę i opis.

Można także wyeksportować utworzone obszary robocze, aby udostępnić je innym użytkownikom.

Aby zaimportować obszar roboczy

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Obszar roboczy** ▸ **Importuj**.
2. W oknie dialogowym **Otwórz** wybierz plik obszaru roboczego do zaimportowania, a następnie kliknij przycisk **Otwórz**.
3. W oknie dialogowym **Importuj obszar roboczy** zaznacz elementy obszaru roboczego do zaimportowania. Domyślnie zaznaczone są wszystkie elementy obszaru roboczego.
4. Włącz jedną z następujących opcji:
   - **Bieżący obszar roboczy** — aby zastąpić elementy bieżącego obszaru roboczego elementami zaimportowanymi. Na przykład, jeśli ustawiony zostanie import wszystkich pasków narzędzi paski, narzędzi bieżącego obszaru roboczego zostaną zastąpione zaimportowanymi.
   - **Nowy obszar roboczy** — tworzy obszar roboczy obejmujący zaimportowane elementy obszaru roboczego.

Można również

Określić nazwę nowego obszaru roboczego	Wpisz nazwę w polu **Nazwa**.
Utworzyć nowy obszar roboczy na podstawie istniejącego	Wybierz obszar roboczy z listy **Utwórz na podstawie**. Zaimportowane elementy obszaru roboczego zostaną połączone z podstawowym obszarem roboczym.
Dodać opis obszaru roboczego	Wpisz opis w polu **Opis**.

Do zaimportowanego obszaru roboczego zostaną dodane wszystkie nowe funkcje, które nie były dostępne w momencie utworzenia obszaru roboczego. Nowe funkcje mogą znajdować się w innej lokalizacji niż w domyślnym obszarze roboczym.

W zaimportowanych obszarach roboczych utworzonych w wersjach X6 i X7 ikony niestandardowe mogą być niewłaściwie wyskalowane.

Aby wyeksportować obszar roboczy

1. Kliknij kolejno pozycje **Okno** ▸ **Obszar roboczy** ▸ **Eksportuj**.
2. Zaznacz pola wyboru obok nazw tych obszarów roboczych, które chcesz wyeksportować.
3. Kliknij przycisk **Zapisz**.
4. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
5. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
6. Kliknij przycisk **Zapisz**.
7. Kliknij przycisk **Zamknij**.

Elementy obszaru roboczego, które można eksportować, to okna dokowane, paski narzędzi (łącznie z paskiem właściwości i przybornikiem), menu i klawisze skrótów.

Obszar roboczy jest eksportowany jako plik **.cdws**.

Dostosowywanie wyglądu obszaru roboczego

Można dostosować wielkość elementów interfejsu użytkownika, wybrać motyw oraz zmienić kolor obramowania okien i pulpitu.

Skalowanie

Można zmienić wielkość elementów interfejsu użytkownika, zmieniając poziom skalowania. Poziom skalowania zależy od poziomu skalowania systemu operacyjnego. Ustawienie domyślne to 100%, co oznacza, że elementy interfejsu użytkownika w aplikacji są wyświetlane w tym samym rozmiarze co podobne elementy interfejsu użytkownika w systemie operacyjnym. Skalowanie o 200% powoduje, że elementy interfejsu użytkownika aplikacji są wyświetlane w rozmiarze dwa razy większym niż elementy interfejsu użytkownika systemu operacyjnego.

Motyw

Aby zwiększyć lub zmniejszyć jasność obszaru roboczego, można wybrać jeden z następujących motywów: Jasny, Średni lub Ciemny.

Kolor obramowania okna

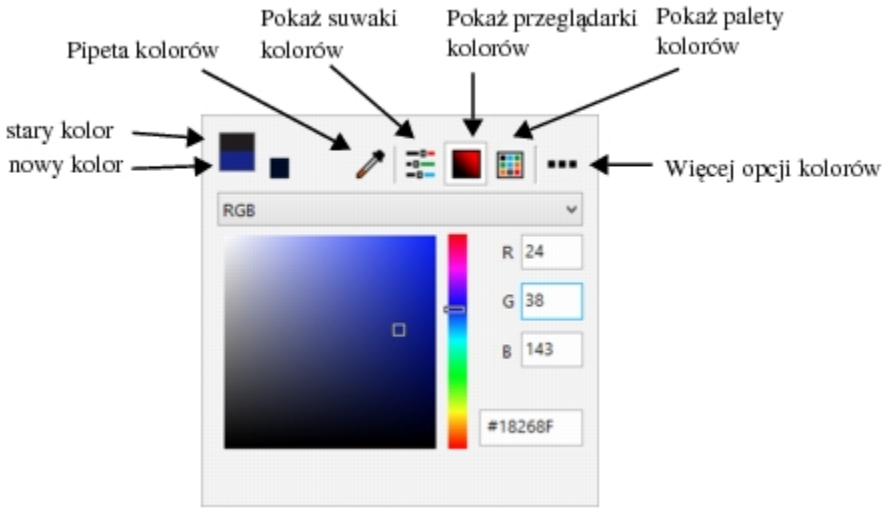
Wygląd okna aplikacji i okien dialogowych można dostosować, zmieniając kolor ich obramowania.

Kolor pulpitu

Można zmienić kolor pulpitu, obszaru otaczającego obraz, , aby dostosować je do wyglądu używanych dokumentów. Jeśli na przykład używane dokumenty zawierają ciemne kolory, można zmienić kolor pulpitu z białego na szary, aby uzyskać mniejszy kontrast.

Wybieranie kolorów

Aby wybrać żądany kolor pulpitu i obramowania okien, można szybko wypróbować dowolny z kolorów na ekranie. Można też użyć suwaka kolorów, przeglądarek kolorów lub palet kolorów.



Aby wybrać kolor pulpitu lub obramowania okien, można użyć różnych narzędzi.

Aby ustawić poziom skalowania dla elementów interfejsu użytkownika

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Wygląd**.
3. W obszarze **Rozmiar** przesuń suwak w prawo, aby powiększyć elementy interfejsu użytkownika, lub w prawo, aby je zmniejszyć.

Aby wybrać motyw

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Wygląd**.
3. W obszarze **Kolor** z listy **Motyw** wybierz motyw.

Aby zmienić kolor obramowania okien

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Wygląd**.
3. W obszarze **Kolor** otwórz selektor kolorów **Obramowanie okna** i wybierz kolor.

Aby zmienić kolor pulpitu

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Wygląd**.
3. W obszarze **Kolor** otwórz selektor kolorów **Pulpit** i wybierz kolor.

Aby wybrać kolor za pomocą różnych narzędzi do obsługi kolorów

- W obszarze **Kolor** otwórz selektor kolorów **Pulpit** lub **Obramowanie okien** i wykonaj jedno z zadań z poniższej tabeli.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Próbkować kolor	Kliknij narzędzie **Pipeta kolorów** , a następnie kliknij kolor na ekranie.
Użyć suwaków kolorów	Kliknij przycisk **Pokaż suwaki kolorów** , wybierz tryb koloru z pola listy i użyj suwaków.
Użyć przeglądarki kolorów	Kliknij przycisk **Pokaż przeglądarki kolorów** , wybierz tryb koloru z pola listy i kliknij kolor w przeglądarce kolorów.
Wybrać kolor z palety kolorów	Kliknij przycisk **Pokaż palety kolorów** , wybierz paletę kolorów z listy Biblioteki palet, a następnie kliknij kolor. Aby dostosować odcień, użyj suwaka **Odcień**.
Uzyskać dostęp do dodatkowych opcji kolorów	Kliknij przycisk **Więcej opcji kolorów** ■■■ i wybierz żądaną opcję. Opcje są uzależnione od wybranej metody, na przykład próbkowania, przeglądarki kolorów, suwaków kolorów lub palety kolorów.

Dostosowywanie skrótów klawiaturowych

Bezpośrednio po instalacji aplikacja ma zdefiniowany zestaw skrótów klawiaturowych, jednak skróty te można zmieniać lub dodawać nowe, aby dostosować aplikację do własnego stylu pracy.Skróty klawiaturowe można przypisywać najczęściej używanym poleceniom. Można również usuwać nieużywane skróty klawiaturowe.

Można wydrukować listę skrótów klawiaturowych. Można także eksportować listę skrótów klawiaturowych do pliku w formacie **CSV** (format, w którym separatorem jest przecinek) — format ten można otwierać za pomocą edytorów tekstu i arkuszy kalkulacyjnych.

Wszelkie zmiany w przypisaniach skrótów klawiaturowych są zapisywane w pliku z tabelą skrótów klawiaturowych. Aplikacja ma następujące tabele skrótów klawiaturowych, które można dostosowywać do własnego stylu pracy:

- Tabela główna — zawiera wszystkie klawisze skrótów niezwiązane z tekstem.
- Podgląd wydruku — zawiera klawisze skrótów dotyczące opcji podglądu wydruku.
- Tabela edycji tekstu — zawiera wszystkie klawisze skrótów związane z tekstem.

Aby przypisać skrót klawiaturowy do polecenia

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**.
2. Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Polecenia**.
3. Kliknij kartę **Klawisze skrótów**.
4. Z listy **Tabela klawiszy skrótów** wybierz tabelę klawiszy skrótów.
5. Z górnej listy wybierz kategorię poleceń.

6 Na liście **Polecenia** kliknij polecenie.

W polu **Bieżące klawisze skrótu** zostaną wyświetlone klawisze skrótów obecnie przypisane do wybranego polecenia.

7 Kliknij pole **Nowy klawisz skrótu** i naciśnij kombinację klawiszy.

Jeśli dana kombinacja klawiszy jest już przypisana do innego polecenia, polecenie to jest wyświetlone w polu **Obecnie przypisany do**.

8 Kliknij przycisk **Przypisz**.

Jeśli dany skrót klawiaturowy był już przypisany do innego polecenia, nowe przypisanie zastępuje poprzednie. Zaznaczając pole wyboru **Przejdź do konfliktowego przypisania** można automatycznie przejść do polecenia, którego skrót został zmieniony i przypisać mu nowy skrót.

Można przejrzeć wszystkie istniejące skróty klawiaturowe, klikając przycisk **Pokaż wszystko**.

Aby usunąć skrót klawiaturowy

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**.
2 Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Polecenia**.
3 Kliknij kartę **Klawisze skrótów**.
4 Z listy **Tabela klawiszy skrótów** wybierz tabelę klawiszy skrótów.
5 Z górnej listy wybierz kategorię poleceń.
6 Na liście **Polecenia** kliknij polecenie.
7 Kliknij klawisz skrótu w polu **Bieżące klawisze skrótu**.
8 Kliknij przycisk **Usuń**.

Aby wydrukować listę skrótów klawiaturowych

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**.
2 Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Polecenia**.
3 Kliknij kartę **Klawisze skrótów**.
4 Kliknij przycisk **Pokaż wszystko**.
5 Kliknij przycisk **Drukuj**.

Aby wyeksportować listę skrótów klawiaturowych

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**.
2 Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Polecenia**.
3 Kliknij kartę **Klawisze skrótów**.
4 Kliknij przycisk **Pokaż wszystko**.
5 Kliknij przycisk **Eksportuj do CSV**.
6 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
7 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
8 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Dostosowywanie menu

Program CorelDRAW pozwala modyfikować pasek menu oraz zawarte w nim menu. Można zmieniać kolejność menu oraz poleceń menu; dodawać, usuwać i zmieniać nazwy menu oraz poleceń menu. Można wyszukiwać polecenia menu, jeśli nie wiadomo, w którym menu one się znajdują. Można również przywracać ustawienia domyślne menu.

Opcje dostosowania obejmują zarówno menu z paska menu, jak i dowolne menu kontekstowe wyświetlane po naciśnięciu prawego przycisku myszy.

Tematy Pomocy dotyczą ustawień domyślnych aplikacji. Tematy Pomocy nie będą odzwierciedlać zmian dokonanych w menu i ich poleceniach.

Aby zmienić kolejność menu i poleceń menu

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**.
2. Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Polecenia**.
3. W oknie aplikacji przeciągnij menu na pasku menu w lewo lub w prawo.
   Aby zmienić kolejność poleceń menu, kliknij menu na pasku menu, kliknij polecenie menu i przeciągnij je w górę lub w dół.

   Aby zmienić kolejność poleceń menu kontekstowego, kliknij prawym przyciskiem myszy w oknie aplikacji, aby wyświetlić menu kontekstowe, a następnie przeciągnij polecenie menu na nowe miejsce.

Aby zmienić nazwę menu lub polecenia menu

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**.
2. Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Polecenia**.
3. Z górnej listy wybierz kategorię poleceń.
4. Kliknij menu lub polecenie na liście.
5. Kliknij kartę **Wygląd**.
6. Wpisz nazwę w polu **Podpis**.

Znak **&** przed literą w polu **Podpis** określa skrót przyspieszający pracę. Menu są wyświetlane po naciśnięciu klawisza **Alt** i odpowiedniej litery. Polecenia wywołuje się przez naciśnięcie podkreślonej litery przy wyświetlonym menu.

Można przywrócić nazwę domyślną, klikając przycisk **Przywróć ustawienia domyślne**.

Aby dodać lub usunąć element paska menu

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**.
2. Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Polecenia**.
   Aby usunąć element, przeciągnij go poza pasek menu.
3. Z górnej listy wybierz kategorię poleceń.
4. Przeciągnij element na pasek menu.

Aby dodać lub usunąć polecenie menu

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**.
2. Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Polecenia**.

Aby usunąć polecenie menu, kliknij nazwę menu, a po jego wyświetleniu przeciągnij polecenie poza menu.

3 Z górnej listy wybierz kategorię poleceń.

4 Przeciągnij polecenie na menu w oknie aplikacji.

Aby szybko wyszukać polecenie menu

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**.

2 Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Polecenia**.

3 Kliknij przycisk **Szukaj** .

4 W oknie dialogowym **Znajdź tekst** wpisz polecenie menu w polu **Do znalezienia**.

5 Kliknij przycisk **Znajdź następny**.

Aby zresetować menu do ustawień domyślnych

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**.

2 Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Paski poleceń**.

3 Zaznacz na liście pozycję **Pasek menu**.

4 Kliknij przycisk **Zresetuj**.

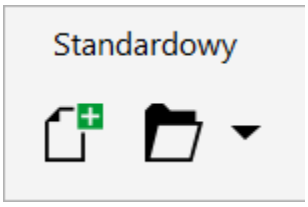
Dostosowywanie pasków narzędzi

Można dostosować położenie i wygląd paska narzędzi. Można np. przenieść lub zmienić rozmiar paska narzędzi, a także ukryć go lub wyświetlić.

Paski narzędzi mogą być zadokowane lub pływające. Dokowanie paska narzędzi polega na umieszczeniu go przy krawędzi okna aplikacji. Odczepianie paska narzędzi polega na odsuwaniu go od krawędzi okna aplikacji. Pasek narzędzi nie jest wtedy zadokowany i można go dowolnie przesuwać.

Można tworzyć, usuwać i zmieniać nazwę niestandardowych pasków narzędzi. Można dostosować paski narzędzi dodając, usuwając i rozmieszczając ich elementy. Można dostosować wygląd paska narzędzi, zmieniając rozmiar przycisków oraz wyświetlając ikony bądź podpisy albo obydwa elementy jednocześnie. Można również edytować ikony przycisków paska narzędzi.

Podczas przesuwania, dokowania i oddokowywania pasków narzędzi należy korzystać z obszaru uchwytu paska narzędzi.

W przypadku	Obszar uchwytu jest	
Zadokowanego i odblokowanego paska narzędzi	Zaznaczony kropkowaną linią na górnej lub lewej krawędzi paska	
Pływającego paska narzędzi	Paskiem tytułu. Jeśli pasek tytułu nie jest wyświetlany, obszar uchwytu zaznaczony jest kropkowaną linią na górnej lub lewej krawędzi paska.	

Aby uniknąć przypadkowego przesuwania zakodowanych pasków narzędzi, można je zablokować. Zablokowane paski narzędzi nie są oznaczone linią kropkowaną wzdłuż lewej krawędzi.

Zablokowany pasek narzędzi

Aby dostosować położenie i sposób wyświetlania paska narzędzi

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przesunąć pasek narzędzi	Odblokuj pasek narzędzi, kliknij jego obszar uchwytu i przeciągnij go do nowego położenia.
Zadokować pasek narzędzi	Kliknij obszar uchwytu paska narzędzi i przeciągnij go do dowolnej krawędzi okna aplikacji.
Odczepić pasek narzędzi	Odblokuj pasek narzędzi, kliknij jego obszar uchwytu i odciągnij go od krawędzi okna aplikacji.
Zmienić rozmiar pływającego paska narzędzi	Kliknij krawędź paska narzędzi i dostosuj jego rozmiar, używając podwójnej strzałki.
Ukryć lub wyświetlić pasek narzędzi	Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**. Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Paski poleceń** i wyczyść lub zaznacz pole wyboru obok nazwy danego paska narzędzi.
Przywrócić ustawienia domyślne paska narzędzi	Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**. Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Paski poleceń**, a potem kliknij pasek narzędzi i przycisk **Resetuj**.

Zadokowanych i zablokowanych pasków narzędzi nie można przenosić. Więcej informacji na temat odblokowywania można znaleźć w sekcji „Aby zablokować lub odblokować paski narzędzi” na stronie 551.

Aby dodać, usunąć lub zmienić nazwę niestandardowego paska narzędzi

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać niestandardowy pasek narzędzi	Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**. Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Paski poleceń**, a następnie kliknij pozycję **Nowy** i wpisz nazwę na liście **Paski poleceń**. Przytrzymując naciśnięte klawisze **Alt + Ctrl**, przeciągnij narzędzie lub przycisk z okna aplikacji do nowego paska narzędzi. Można także przeciągać polecenia z listy **Polecenia** list (**Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie** ▸ **Polecenia**).

Aby	Wykonaj następujące czynności
Usunąć niestandardowy pasek narzędzi	Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**. Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Paski poleceń**, a potem kliknij pasek narzędzi i przycisk **Usuń**.
Zmienić nazwę niestandardowego paska narzędzi	Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**. Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Paski poleceń**, a potem kliknij dwukrotnie nazwę paska narzędzi i wpisz nową nazwę.

Aby dodać lub usunąć element z paska narzędzi

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**.
2. Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Polecenia**.
3. Z górnej listy wybierz kategorię poleceń.
4. Przeciągnij ikonę elementu paska narzędzi z listy na pasek w oknie aplikacji.

   Jeśli chcesz usunąć element z paska narzędzi, przeciągnij element poza pasek narzędzi.

Aby rozmieścić elementy paska narzędzi

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**.
2. Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Polecenia**.
3. Na pasku narzędzi w oknie aplikacji przeciągnij element paska w nowe miejsce.

   Aby przesunąć element paska narzędzi na inny pasek narzędzi, przeciągnij ikonę tego elementu z jednego paska narzędzi na drugi.

Element paska narzędzi można skopiować na inny pasek narzędzi, trzymając naciśnięty klawisz **Ctrl** podczas przeciągania elementu paska narzędzi. Jeśli okno dialogowe **Opcje** nie jest otwarte, należy nacisnąć klawisze **Alt+Ctrl**.

Aby zmodyfikować wygląd paska narzędzi

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**.
2. Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Paski poleceń**.
3. Kliknij nazwę paska narzędzi na liście.
   Aby zaznaczyć kilka pasków narzędzi, przytrzymaj klawisz **Ctrl** i klikaj nazwy pozostałych pasków narzędzi.
4. Z listy **Przycisk** wybierz rozmiar.
5. Z listy **Domyślny wygląd przycisku** wybierz jedną z następujących opcji:
   - **Tylko podpis**
   - **Podpis na prawo od ikony**
   - **Domyślny**
   - **Tylko ikona**

   Aby ukryć tytuł pływającego paska narzędzi, usuń zaznaczenie pola wyboru **Pokaż tytuły pływających pasków narzędzi**.

Ustawienia domyślne wbudowanego paska narzędzi można przywrócić, klikając przycisk **Zresetuj**.

Aby edytować ikonę przycisku paska narzędzi

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**.

2 Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Polecenia**.

3 Z górnej listy wybierz kategorię poleceń.

4 Kliknij polecenie paska narzędzi.

5 Kliknij kartę **Wygląd**.

6 Edytuj ikonę przycisku za pomocą opcji w obszarze **Obrazek**.

Po wybraniu opcji **Mały** lub **Średni** z listy **Rozmiar** można edytować małą lub średnią wersję określonej ikony przycisku. Nie można edytować dużej wersji ikony przycisku. Informacje na temat wyświetlania wszystkich przycisków jako małe, średnie lub duże można znaleźć w sekcji „Aby zmodyfikować wygląd paska narzędzi” na stronie 550.

Ustawienia domyślne ikon przycisków paska narzędzi można przywrócić, klikając przycisk **Przywróć ustawienia domyślne**.

Aby zablokować lub odblokować paski narzędzi

- Kliknij kolejno **Okna** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Zablokuj paski narzędzi**.

  Polecenie **Zablokuj paski narzędzi** jest dostępne, gdy jest obok niego wyświetlany znacznik wyboru. Przy pierwszym uruchomieniu aplikacji paski narzędzi są domyślnie zablokowane.

Nie można zablokować pływających pasków narzędzi.

Paski narzędzi można też zablokować lub odblokować, klikając je prawym przyciskiem myszy, a następnie klikając polecenie **Zablokuj paski narzędzi**.

Dostosowywanie przybornika

Narzędzia można dodawać do przybornika lub usuwać je z niego. Jeśli przybornik zostanie zmodyfikowany, w każdej chwili można przywrócić jego ustawienia domyślne.

Aby dostosować przybornik

1 W przyborniku kliknij przycisk **Szybkie dostosowanie** ⊕.

2 Zaznacz dowolne pole wyboru lub usuń z niego zaznaczenie.

Można również

Zresetować przybornik	Kliknij przycisk **Resetuj pasek narzędzi**.
Dostosować przybornik	Kliknij przycisk **Dostosuj**.

Dostosowywanie paska właściwości

Można swobodnie modyfikować położenie i zawartość paska właściwości. Pasek można umieścić w dowolnym miejscu na ekranie. Przesunięcie go do wnętrza okna aplikacji z dala od krawędzi daje pływający pasek właściwości. Przesunięcie go do jednej z czterech krawędzi okna aplikacji umożliwia z kolei zadokowanie paska, przez co staje się on częścią krawędzi okna.

Podczas przenoszenia, dokowania lub oddokowywania paska właściwości należy korzystać z jego obszaru uchwytu, który wygląda tak samo, jak obszar uchwytu paska narzędzi. Więcej informacji na temat obszaru uchwytu można znaleźć w sekcji „Dostosowywanie pasków narzędzi” na stronie 548.

Pasek właściwości można również dostosować, dodając lub usuwając narzędzia. Dzięki temu można zdefiniować, co ma zawierać pasek właściwości po wybraniu określonych narzędzi. Na przykład gdy aktywne jest narzędzie **Tekst**, można wyświetlić na pasku właściwości dodatkowe polecenia dla zadań związanych z tekstem, takich jak zwiększanie lub zmniejszanie rozmiaru czcionki bądź zmiana wielkości znaków. Można też przywrócić ustawienia domyślne paska właściwości.

Aby ustawić pozycję paska właściwości

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przesunąć pasek właściwości	Odblokuj pasek właściwości, kliknij jego obszar uchwytu i przeciągnij go do nowego położenia.
Odczepić pasek właściwości	Kliknij obszar uchwytu paska właściwości i odciągnij go od krawędzi okna aplikacji.
Zadokować pasek właściwości	Kliknij obszar uchwytu paska właściwości i przyciągnij go do dowolnej krawędzi okna aplikacji.

Aby dodać lub usunąć element paska narzędzi z paska właściwości

1. Na pasku właściwości kliknij przycisk **Szybkie dostosowanie** ⊕.
2. Zaznacz pola wyboru przy elementach, które chcesz dodać, lub usuń znaki zaznaczenia przy elementach, które chcesz usunąć.

Można również

Zresetować przybornik	Kliknij przycisk **Resetuj pasek narzędzi**.
Dostosować przybornik	Kliknij przycisk **Dostosuj**.

Na pasku właściwości pojawia się nowy element dla aktywnego narzędzia lub zadania. Kiedy zawartość paska właściwości ulega zmianie, element nie jest wyświetlany. Nowy element zostanie wyświetlony ponownie po aktywacji danego narzędzia lub zadania.

Pasek właściwości możesz też dostosować, klikając pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**. Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Polecenia**, wybierz kategorię poleceń z górnej listy, a następnie przeciągnij pozycję paska narzędzi z listy na pasek właściwości. Aby usunąć element z paska właściwości, przeciągnij ikonę elementu poza pasek.

Aby zmienić rozmieszczenie elementów paska narzędzi na pasku właściwości

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**.
2. Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Polecenia**.
3. Przeciągnij ikonę elementu paska narzędzi w nowe miejsce na pasku właściwości.

Dostosowywanie paska stanu

Na pasku stanu są wyświetlane informacje na temat rozmiaru pliku, bieżącego narzędzia, wymiarów dokumentu oraz pamięci.Ponadto wyświetlane są tam też informacje dotyczące koloru dokumentu, takie jak profil koloru dokumentu i stan obrazowania próbnego kolorów. Pasek stanu można dostosować, zmieniając wyświetlane informacje oraz zmieniając jego rozmiar. Można również dostosować pasek stanu, dodając, usuwając i zmieniając rozmiar elementów paska narzędzi. Ponadto można przywrócić ustawienia domyślne paska narzędzi. Pasek stanu można także umieścić u góry okna aplikacji, aby zwiększyć czytelność wyświetlanych informacji.

Aby zmienić informacje wyświetlane na pasku narzędzi

- Na pasku narzędzi kliknij przycisk palety wysuwanej ▶ znajdujący się obok wyświetlanych informacji i wybierz jedną z następujących opcji:
  - **Rozmiar pliku**
  - **Bieżące narzędzie**
  - **Wymiary dokumentu**
  - **Informacje o kolorach dokumentu**
  - **Pamięć**

Aby zmienić rozmiar paska stanu

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**.
2. Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Paski poleceń**.
3. Kliknij pozycję **Pasek stanu** i zaznacz pole wyboru.
4. Wpisz **1** lub **2** w polu **Liczba wierszy w stanie zadokowanym**.

Aby dodać lub usunąć element paska narzędzi z paska stanu

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**.
2. Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Polecenia**.
3. Z górnej listy wybierz kategorię poleceń.
4. Przeciągnij element paska narzędzi z listy na pasek stanu.

   Aby usunąć element paska narzędzi z paska stanu, przeciągnij go poza pasek stanu.

Aby zmienić rozmiar elementów paska narzędzi na pasku stanu

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Dostosowywanie**.
2. Na liście kategorii **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Paski poleceń**.

3 Kliknij pozycję **Pasek stanu** i zaznacz pole wyboru.
4 Wybierz jedną z następujących opcji z listy **Przycisk**:
   - **Mały**
   - **Średni**
   - **Duży**

Zmiana rozmiaru obejmie tylko dodane elementy paska narzędzi do paska stanu. Rozmiar ikon domyślnych pozostanie bez zmian.

Aby zmienić położenie paska stanu

- Kliknij pasek stanu prawym przyciskiem myszy, kliknij kolejno pozycje **Dostosuj** ▸ **Pasek stanu** ▸ **Położenie**, a następnie kliknij opcję **Góra** lub **Dół**.

Aby przywrócić ustawienia domyślne paska stanu

- Prawym przyciskiem kliknij pasek narzędzi, a następnie kliknij menu **Dostosuj** ▸ **Pasek narzędzi** ▸ **Zresetuj do domyślnych**.

Dostosowywanie filtrów

Filtry służą do konwertowania plików z jednego formatu na inny. Wyróżniane są cztery typy filtrów: rastrowe, wektorowe, animacji i tekstu. Ustawienia filtrów można dostosować przez dodawanie i usuwanie filtrów, tak aby ładowane były tylko te, które są potrzebne. Można również zmienić kolejność na liście filtrów i przywracać ich ustawienia domyślne.

Aby dodać filtr

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję **Globalne**, a następnie pozycję **Filtry**.
3 Kliknij dwukrotnie typ filtru na liście **Dostępne typy plików**.
4 Kliknij nazwę filtru.
5 Kliknij **Dodaj**.

Aby usunąć filtr

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję **Globalne**, a następnie kliknij pozycję **Filtry**.
3 Kliknij filtr na liście **Lista aktywnych filtrów**.
4 Kliknij przycisk **Usuń**.

Aby zmienić kolejność filtrów na liście

1 Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję **Globalne**, a następnie kliknij pozycję **Filtry**.
3 Kliknij filtr na liście **Lista aktywnych filtrów**.
4 Kliknij jedną z następujących opcji:
   - **Przenieś w górę** — umożliwia przeniesienie filtru w górę listy.
   - **Przenieś w dół** — umożliwia przeniesienie filtru w dół listy.

Klikając przycisk **Zresetuj**, można przywrócić ustawienie domyślne **Listy aktywnych filtrów**.

Dostosowywanie skojarzeń plików

Programy wchodzące w skład pakietu Corel mogą być kojarzone z wieloma typami plików. Dwukrotne kliknięcie pliku skojarzonego z danym programem powoduje uruchomienie programu i otwarcie wybranego pliku. Gdy pewne skojarzenie nie jest już potrzebne, można je usunąć.

Aby skojarzyć typ pliku z programem Corel PHOTO-PAINT

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję **Globalne**, a następnie kliknij pozycję **Filtry**.
3. Kliknij przycisk **Skojarz**.
4. Na liście **Skojarz rozszerzenie pliku z Corel PHOTO-PAINT** zaznacz pole wyboru obok typu pliku, który chcesz skojarzyć z programem.

Skojarzenie pliku z aplikacją powoduje dodanie jej do listy programów zalecanych do otwarcia określonego typu plików. Aby otworzyć plik skojarzony z programem Corel PHOTO-PAINT w systemie Windows, należy również ustawić program Corel PHOTO-PAINT jako program domyślny. W tym celu kliknij przycisk **Start** dostępny na pasku zadań systemu Windows, a następnie kliknij pozycję **Programy domyślne**. Następnie kliknij pozycję **Skojarz rodzaj pliku lub protokół z programem**. Szczegółowe instrukcje na temat zmieniania programów domyślnych dla danego typu plików można znaleźć w Pomocy systemu Windows.

Skojarzenia plików można zresetować, klikając przycisk **Zresetuj**.

Aby anulować skojarzenie typu pliku z programem Corel PHOTO-PAINT

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję **Globalne**, a następnie kliknij pozycję **Filtry**.
3. Kliknij przycisk **Skojarz**.
4. Na liście **Skojarz rozszerzenie pliku z Corel PHOTO-PAINT** usuń zaznaczenie pola wyboru obok typu pliku, którego skojarzenie z programem chcesz anulować.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Używanie makr i skryptów w celu automatyzowania zadań

Za pomocą makr i skryptów można skracać czas wykonywania powtarzalnych zadań, łączyć wiele czynności, w tym czynności złożone, oraz zapewniać łatwiejszy dostęp do wybranych operacji. Makra można tworzyć przy użyciu wbudowanych funkcji do obsługi środowiska Visual Basic for Applications (VBA) lub Visual Studio Tools for Applications (VSTA), natomiast skrypty można tworzyć przy użyciu języka programowania Corel SCRIPT.

Korzystanie z makr (lub skryptów) przypomina używanie funkcji szybkiego wybierania w telefonie. W wielu telefonach często wybierany numer można przypisać do przycisku szybkiego wybierania, po czym w razie potrzeby wybrania tego numeru można oszczędzić czas, naciskając po prostu odpowiedni przycisk szybkiego wybierania. Podobnie za pomocą makra można zestawić czynności, które mają być powtarzane, po czym w razie potrzeby powtórzenia tych czynności można oszczędzić czas, odtwarzając dane makro.

Aby zautomatyzować zadanie w programie Corel PHOTO-PAINT, można użyć makra lub skryptu. Makro lepiej nadaje się do pisania kodu niezbędnego do realizacji zadania (przy użyciu środowiska VBA lub VSTA), natomiast skrypt lepiej nadaje się do rejestrowania kolejnych czynności niezbędnych do realizacji zadania (przy użyciu języka Corel SCRIPT).

W niniejszej sekcji przedstawiono następujący temat:

- „Praca z makrami” (stronie 557)
- „Praca ze skryptami” (stronie 563)

Praca z makrami

Można oszczędzić czas, automatyzując ciąg powtarzalnych zadań za pomocą makra. Makro umożliwia określenie sekwencji czynności, dzięki czemu później można te czynności szybko powtarzać.

Aby używać makr, nie trzeba mieć żadnego doświadczenia w programowaniu — co więcej, podstawowe narzędzia do pracy z makrami są dostępne w głównym oknie aplikacji. Chcąc jednak mieć większą kontrolę nad makrami, można użyć następujących wbudowanych środowisk programistycznych:

- Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA) — następca środowiska VBA, doskonałe rozwiązanie dla deweloperów i innych specjalistów w zakresie programowania. Środowisko VSTA udostępnia narzędzia i funkcje potrzebne do tworzenia najbardziej zaawansowanych projektów makr.
- Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) — podzbiór środowiska programistycznego Microsoft Visual Basic (VB), doskonały dla początkujących. Przy użyciu środowiska VBA można tworzyć podstawowe makra do osobistego użytku, ale też tworzyć bardziej zaawansowane projekty makr.

Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat różnic między środowiskiem VBA i VSTA, zapoznaj się z podręcznikiem programowania w obszarze programisty w witrynie społecznościowej CorelDRAW.

Rozpoczęcie pracy z makrami

Elementy do obsługi makr dla środowisk VBA i VSTA są domyślnie instalowane razem z oprogramowaniem, przy czym można je w razie potrzeby zainstalować ręcznie. Możliwe jest określenie opcji dla środowiska VBA.

Aby używać funkcji makr VSTA w programie Corel PHOTO-PAINT, trzeba zainstalować program Microsoft Visual Studio w wersji 2012 lub nowszej. Aby używać edytora VSTA, trzeba najpierw zainstalować program Microsoft Visual Studio 2012, 2013 lub 2015 w wersji Community, Professional, Premium, Ultimate lub Enterprise Edition, a następnie ponownie zainstalować pakiet Microsoft Visual Studio Tools for Applications 2015 ze strony microsoft.com.

Jeśli program Microsoft Visual Studio zostanie zainstalowany po instalacji programu CorelDRAW Graphics Suite, należy ponownie zainstalować funkcje makr VSTA poprzez modyfikację instalacji programu CorelDRAW Graphics Suite. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby ręcznie zainstalować elementy do obsługi makr” na stronie 559.

Na elementy do obsługi makr składa się kilka narzędzi do pracy z makrami w głównym oknie aplikacji:

- Pasek narzędzi Makra — zapewnia łatwy dostęp do typowych funkcji makrowych.
- Okno dokowane Menedżer makr — zapewnia łatwy dostęp do wszystkich dostępnych projektów makr dla środowiska VBA oraz do podstawowych funkcji do pracy z tymi projektami.
- Edytor makr (dawniej: edytor języka Visual Basic) — udostępnia zaawansowane funkcje do tworzenia projektów makr opartych na środowisku VBA.
- Edytor VSTA — udostępnia zaawansowane funkcje do tworzenia projektów makr opartych na środowisku VSTA. Edytor VSTA jest dostępny tylko wtedy, gdy na komputerze zainstalowany jest program Microsoft Visual Studio w wersji 2012, 2013 lub 2015.

Tworzenie makr

Makra są przechowywane w modułach (nazywanych także „modułami kodowymi”), które są przechowywane w projektach makr. Okno dokowane Menedżer makr umożliwia przeglądanie wszystkich projektów makr, modułów i makr dostępnych dla danego użytkownika oraz zarządzanie nimi.

Okno dokowane Menedżer makr umożliwia tworzenie projektów makr w formie plików Global Macro Storage (GMS, globalny magazyn makr) lub projektów Corel VSTA (CGSaddon). Takie pliki doskonale nadają się do kompletowania składników projektu makr w celu współdzielenia ich z innymi. Przy użyciu okna dokowanego Menedżer makr można otwierać (czyli „ładować”) projekty makr tworzone przez siebie, a także instalowane z oprogramowaniem lub udostępnione w inny sposób. Przy użyciu okna dokowanego Menedżer makr można również zmieniać nazwy projektów makr, a także kopiować i zamykać (czyli „wyładowywać”) projekty makr VSTA i opartych na magazynach GMS.

Niektóre projekty makr są zablokowane i nie można ich modyfikować.

Gdy zostaje utworzony dokument, projekt makr dla tego dokumentu zostaje automatycznie dodany do okna dokowanego Menedżer makr. Mimo że makra można przechowywać w projekcie makr dokumentu — na przykład w celu utworzenia kompleksowego szablonu — zalecane jest jednak przechowywanie projektów makr z zastosowaniem plików GMS.

Każdy projekt makr zawiera przynajmniej jeden moduł. Przy użyciu okna dokowanego Menedżer makr można dodać moduły do projektu makr opartego na środowisku VBA lub otwierać istniejące moduły do edycji. Przy użyciu okna dokowanego Menedżer makr można również usuwać moduły VBA lub zmieniać ich nazwy.

W przypadku niektórych modułów funkcja edytowania jest wyłączona.

Przy użyciu okna dokowanego Menedżer makr można tworzyć makra w dostępnych modułach. Aby tworzyć makra, nie trzeba mieć żadnego doświadczenia w programowaniu, niemniej jednak mając takie doświadczenie i chcąc edytować makra VBA, można do tego celu wykorzystać Edytor makr. Przy użyciu okna dokowanego Menedżer makr można również usuwać makra VBA i zmieniać ich nazwy.

Odtwarzanie makr

Odtwarzając makro, można wykonać czynności skojarzone z danym makrem.

Dalsza wiedza na temat makr

Obszar dla programistów w witrynie społecznościowej CorelDRAW zawiera mnóstwo użytecznych zasobów: podręcznik programowania, szczegółową dokumentację referencyjną programu Object Model z przykładami kodu, diagramy modeli projektowych oraz szczegółowe artykuły u samouczki na temat programowania.

Dokumentacja referencyjna programu Object Model, określana też jako dokumentacja API, zawiera pomoc na temat każdej funkcji, którą można zautomatyzować w aplikacji. (Te elementy i funkcje łącznie określa się mianem „modelu obiektowego"). Odpowiednia dokumentacja jest łatwo dostępna z Edytora makr.

Diagramy modeli obiektowych dostarczają hierarchiczną reprezentację elementów i funkcji, które można zautomatyzować w programie CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT i Corel DESIGNER.

Bardziej szczegółowe informacje na temat języka VBA i jego środowiska programistycznego można znaleźć w sekcji Microsoft Visual Basic — Pomoc dostępnej z menu **Pomoc** w Edytorze makr.

Bardziej szczegółowe informacje na temat narzędzi VSTA i ich środowiska programistycznego można znaleźć za pośrednictwem menu **Pomoc** w Edytorze VSTA.

Aby ręcznie zainstalować elementy do obsługi makr

1. W Panelu sterowania systemu Windows kliknij polecenie **Odinstaluj program**.
2. Dwukrotnie kliknij pozycję **CorelDRAW Graphics SuiteCorel** na stronie **Odinstaluj lub zmień program**
3. W wyświetlonym kreatorze zaznacz opcję **Modyfikuj** i postępuj zgodnie z instrukcjami.
4. Na stronie **Funkcje** kreatora instalacji zaznacz następujące pola wyboru na liście **Narzędzia**:
   - **Visual Basic for Applications**
   - **Visual Studio Tools for Applications**

Elementy do obsługi makr dla środowisk VBA i VSTA są instalowane domyślnie razem z oprogramowaniem.

Aby określić opcje VBA

1. Kliknij kolejno pozycje **Narzędzia** ▸ **Opcje**.
2. Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **VBA**.
3. W obszarze **Zabezpieczenia** kliknij przycisk **Opcje zabezpieczeń**, aby określić sposób ograniczania zagrożeń związanych z uruchamianiem makr.

   Jeśli chcesz ominąć tę funkcję zabezpieczeń, zaznacz pole wyboru **Ufaj wszystkim zainstalowanym modułom GMS**, a następnie przejdź do punktu 6.
4. Na stronie **Poziom zabezpieczeń** w oknie dialogowym **Zabezpieczenia** zaznacz jedną z następujących opcji:

- **Bardzo wysoki** — możliwe będzie uruchamianie wyłącznie makr zainstalowanych w zaufanych położeniach. Wszelkie inne makra (zarówno podpisane, jak i niepodpisane) zostaną wyłączone.
- **Wysoki** — możliwe będzie uruchamianie wyłącznie podpisanych makr z zaufanych źródeł. Makra niepodpisane zostaną automatycznie wyłączone.
- **Średni** — możliwe będzie uruchamianie makr wskazanych przez użytkownika, nawet jeśli będą potencjalnie szkodliwe.
- **Niski (niezalecane)** — możliwe będzie uruchamianie wszystkich makr, w tym potencjalnie szkodliwych. Opcję tę należy wybrać wyłącznie wtedy, gdy używane jest oprogramowanie antywirusowe lub jeśli wszystkie otwierane dokumenty są sprawdzane pod kątem bezpieczeństwa.

5 Na stronie **Zaufani wydawcy** w oknie dialogowym **Zabezpieczenia** zweryfikuj, którzy wydawcy makr są zaufani. Kliknij opcję **Widok**, aby wyświetlić szczegóły dotyczące wybranego wydawcy makr, lub kliknij przycisk **Usuń**, aby usunąć wybranego wydawcę makr z listy.

W razie potrzeby można zaznaczyć pole wyboru **Ufaj dostępowi do projektu Visual Basic** odnoszące się do wybranego wydawcy makr lub usunąć jego zaznaczenie.

6 Usuń zaznaczenie pola wyboru **Opóźnij ładowanie VBA**, jeśli chcesz załadowywać środowisko VBA przy uruchamianiu.

Aby uzyskać dostęp do narzędzi makrowych

Aby	**Wykonaj następujące czynności**
Wyświetlić pasek narzędzi **Makra**	Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Paski narzędzi** ▸ **Makra**. Znacznik wyboru znajdujący się obok polecenia wskaże, że pasek narzędzi jest wyświetlany.
Wyświetlić okno dokowane **Menedżer makr**	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Kliknij kolejno **Narzędzia** ▸ **Makra** ▸ **Menedżer makr**. • Kliknij przycisk **Menedżer makr** na pasku narzędzi **Makra**.
Wyświetlić Edytor makr	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Kliknij kolejno **Narzędzia** ▸ **Makra** ▸ **Edytor makr**. • Kliknij przycisk **Edytor makr** na pasku narzędzi **Makra**. • Prawym przyciskiem myszy kliknij opcję **Visual Basic for Applications** w oknie dokowanym **Menedżer makr**, a następnie kliknij opcję **Pokaż IDE**.
Wyświetlić Edytor VSTA	Kliknij kolejno **Narzędzia** ▸ **Makra** ▸ **Edytor VSTA**. (Na komputerze musi być zainstalowane środowisko VSTA).

Aby utworzyć projekt makr

- W oknie dokowanym **Menedżer makr** wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Wybierz z listy opcję **Visual Studio Tools for Applications**, kliknij opcję **Nowy**, a następnie kliknij pozycję **Nowy projekt makr**.
  - Kliknij opcję **Visual Basic for Applications** na liście, kliknij opcję **Nowy**, a następnie kliknij opcję **Nowy projekt makr**.

Można również	
Otworzyć (czyli „załadować”) projekt makr	Wykonaj jedną z następujących czynności:

Można również	
	• Wybierz z listy opcję **Visual Studio Tools for Applications**, kliknij polecenie **Załaduj**, a następnie wybierz projekt. • Kliknij opcję **Visual Basic for Applications** na liście, kliknij opcję **Załaduj**, a następnie wybierz projekt.
Zmienić nazwę projektu makr	Prawym przyciskiem myszy kliknij projekt na liście, a następnie kliknij opcję **Zmień nazwę**.
Skopiować projekt makr oparty na magazynie GMS	Prawym przyciskiem myszy kliknij projekt na liście, kliknij opcję **Kopiuj do**, a następnie wybierz docelową lokalizację kopiowanego projektu. **UWAGA:** Nie można skopiować projektu makr opartego na dokumencie. Takie projekty są przechowywane wewnątrz dokumentu i nie można nimi zarządzać w oddzieleniu od danego dokumentu.
Wyświetlić lub ukryć wszystkie moduły na liście	Kliknij przycisk **Tryb prosty** .
Dodać moduł do projektu makr VBA	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Kliknij projekt na liście, kliknij opcję **Nowy**, a następnie kliknij opcję **Nowy moduł**. • Prawym przyciskiem myszy kliknij projekt na liście, a następnie kliknij opcję **Nowy moduł**.
Edytować moduł w projekcie makr VBA	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Kliknij moduł na liście, a następnie kliknij przycisk **Edytuj** . • Prawym przyciskiem myszy kliknij moduł na liście, a następnie kliknij opcję **Edytuj**.
Zmienić nazwę modułu w projekcie makr	Prawym przyciskiem myszy kliknij moduł na liście, a następnie kliknij opcję **Zmień nazwę**.
Usunąć moduł z projektu makr	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Kliknij moduł na liście, a następnie kliknij przycisk **Usuń** . • Prawym przyciskiem myszy kliknij moduł na liście, a następnie kliknij opcję **Usuń**.
Zamknąć (czyli „wyładować”) projekt makr oparty na magazynie GMS	Prawym przyciskiem myszy kliknij projekt makr na liście, a następnie kliknij opcję **Wyładuj projekt makr**. **UWAGA:** Projekt makr oparty na dokumencie można zamknąć tylko przez zamknięcie dokumentu, w którym jest przechowywany.

Niektóre projekty makr są zablokowane i nie można ich modyfikować.

Aby utworzyć makro

- W oknie dokowanym **Menedżer makr** wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Kliknij żądany moduł kontenerowy i wybierz pozycję **Nowy** a następnie **Nowe makro**.
  - Prawym przyciskiem myszy kliknij odpowiedni moduł kontenerowy, a następnie kliknij opcję **Nowe makro**.

Można również

Edytować makro	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Kliknij makro na liście, a następnie kliknij przycisk **Edytuj** . • Prawym przyciskiem myszy kliknij makro na liście, a następnie kliknij opcję **Edytuj**.
Usunąć makro	Wykonaj jedną z następujących czynności: • Kliknij makro na liście, a następnie kliknij przycisk **Usuń** . • Prawym przyciskiem myszy kliknij makro na liście, a następnie kliknij opcję **Usuń**.

Niektóre projekty makr są zablokowane i nie można ich modyfikować.

Aby odtworzyć makro

- Wykonaj dowolną z następujących czynności:
  - Kliknij kolejno **Narzędzia** ▸ **Makra** ▸ **Uruchom makro** albo kliknij przycisk **Uruchom makro** na pasku narzędzi **Makra**.
    Z listy **Makra w** wybierz projekt, w którym przechowywane jest makro. Z listy **Nazwa makra** wybierz makro. Kliknij przycisk **Uruchom**.
  - W oknie dokowanym **Menedżer makr** dwukrotnie kliknij makro na liście.
  - W oknie dokowanym **Menedżer makr** kliknij makro na liście, a następnie kliknij przycisk **Uruchom** .
  - W oknie dokowanym **Menedżer makr** prawym przyciskiem myszy kliknij makro na liście, a następnie kliknij opcję **Uruchom**.

Aby uzyskać dostęp do dokumentacji referencyjnej modelu obiektowego z Edytora makr

1. Przy otwartym programie Microsoft Visual Basic for Applications naciśnij klawisz **F2**, aby wyświetlić przeglądarkę obiektów.
   Przeglądarka obiektów wyświetla wszystkie elementy i funkcje, które można zautomatyzować w Edytorze makr.
2. Wybierz pozycję **PHOTO-PAINT** z listy **Biblioteka**.
   Przeglądarka obiektów zostanie zaktualizowana, w wyniku czego będą wyświetlane tylko elementy i funkcje programu Corel PHOTO-PAINT, które można zautomatyzować w Edytorze makr. Te elementy i funkcje łącznie określa się mianem „modelu obiektowego”.
3. Kliknij element w przeglądarce obiektów i naciśnij przycisk **F1**.

Można również wyświetlić informacje dotyczący dowolnego elementu wymienionego w oknie **Kod** Edytora makr, klikając dany element i naciskając klawisz **F1**.

Praca ze skryptami

Skrypty to krótkie programy, w których do automatyzowania prostych zadań wykorzystywany jest język programowania Corel SCRIPT. Na przykład, jeśli istnieje szereg niedoświetlonych zdjęć, można zarejestrować regulacje korekcyjne podczas ich stosowania do pierwszej fotografii. Następnie można odtworzyć rejestrację w odniesieniu do wszystkich pozostałych fotografii jednocześnie.

Przy użyciu okna dokowanego **Rejestrator** można tworzyć rejestracje, które można zapisać jako skrypty do późniejszego wykorzystania. Ponadto przy użyciu okna dokowanego **Rejestrator** można otwierać, edytować i odtwarzać rejestracje i skrypty.

Tworzenie rejestracji i skryptów

Możliwe jest rejestrowanie sekwencji większości operacji wykonywanych za pomocą klawiatury, paska narzędzi, przybornika, menu i myszy. W trakcie rejestrowania operacje są przekładane na instrukcje poleceń pojawiające się chronologicznie na liście poleceń. Każda instrukcja polecenia stanowi jedno słowo oparte na nazwie menu z dołączoną nazwą polecenia znajdującą się w danym menu.

Niektóre operacje są przekształcane w parametry osadzane w poleceniu. Parametry są rejestrowane, jednak nie są wyświetlane na liście poleceń. Na przykład, po wybraniu koloru farby i zastosowaniu pociągnięcia pędzlem do obrazka wybrany kolor nie jest wyświetlany na liście poleceń rejestratora, niemniej jest rejestrowany jako parametr polecenia narzędzia malarskiego.

W programie Corel PHOTO-PAINT nie można rejestrować operacji i poleceń z następującego zakresu:
- Konfigurowanie paska narzędzi, klawiatury i menu
- Konfigurowanie siatki, linijki i prowadnic
- Polecenia menu Okno i Pomoc
- Obliczenia na obrazkach i zszywanie obrazków
- Operacje na widoku, takie jak powiększanie

Aby rejestracja była dostępna w przyszłej sesji z programem Corel PHOTO-PAINT, musi zostać zapisana jako skrypt. Utworzone skrypty można załadować i odtworzyć w dowolnym czasie.

Jako skrypt można również zapisać listę czynności Cofnij. Na przykład, jeśli nie zostały zarejestrowane czynności składające się na efekt, który zamierza się jeszcze powtórzyć, operacje te można zapisać jako skrypt z użyciem listy polecenia Cofnij. Skrypt utworzony z listy polecenia Cofnij zawiera wszystkie operacje wykonane na obrazku, dlatego może być potrzebna edycja takiego skryptu w celu wydzielenia właściwych poleceń.

Edytowanie rejestracji i skryptów

Rejestrację lub skrypt można edytować, wstawiając nowe polecenia, rejestrując nowe polecenia w miejsce istniejących oraz usuwając już niepotrzebne polecenia.

Odtwarzanie rejestracji i skryptów

Podczas odtwarzania rejestracji lub skryptu zarejestrowane polecenia zostają zastosowane do aktywnego obrazka. Rejestrację można odtworzyć tylko w bieżącej sesji z programem Corel PHOTO-PAINT. Jeśli dana rejestracja ma być używana w innej sesji roboczej, należy ją zapisać jako skrypt. Przed odtworzeniem rejestracji lub skryptu należy się upewnić, że aktywny obrazek zawiera składniki niezbędne do pomyślnego wykonania zarejestrowanych poleceń. Na przykład, jeśli skrypt zawiera polecenia specyficzne dla obiektów, nie można go pomyślnie zastosować do obrazka, który obiektów nie zawiera.

Do obrazka można zastosować pojedyncze polecenie z rejestracji lub skryptu. Ta funkcja przydaje się w sytuacji, gdy trzeba ocenić wynik konkretnego polecenia przed zastosowaniem do obrazka reszty poleceń zawartych w rejestracji lub skrypcie.

Niektóre polecenia można tymczasowo wykluczyć z sekwencji przed odtworzeniem rejestracji lub skryptu. Wyłączone polecenia można włączyć tak, że nie jest konieczne ponowne utworzenie rejestracji lub skryptu.

Możliwe jest zastosowanie jednego lub większej liczby skryptów do jednego lub większej liczby obrazków jednocześnie, co określane jest mianem przetwarzania wsadowego. Ta funkcja umożliwia wykonywanie globalnych regulacji na kilku obrazkach bez otwierania pojedynczo każdego z nich i odtwarzania każdego skryptu z osobna. Obrazki po przetworzeniu wsadowym można zapisać w oryginalnym lub w innym formacie pliku.

Aby wyświetlić okno dokowane Rejestrator

- Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Rejestrator**.

Aby utworzyć rejestrację lub skrypt

1. Kliknij przycisk **Nowy** w oknie dokowanym **Rejestrator**.
2. Kliknij przycisk **Zarejestruj**.
3. Wykonaj czynności, które chcesz zarejestrować.
4. Kliknij przycisk **Zatrzymaj**.

   Rejestracja w tym momencie zostanie zakończona i będzie można ją odtworzyć w bieżącej sesji.

   Aby zapisać rejestrację jako skrypt do przyszłego użytku, kliknij przycisk **Zapisz**, wybierz dysk i folder, w którym skrypt chcesz zapisać, a następnie wpisz nazwę pliku w polu **Nazwa pliku**.

Jeśli polecenie zapisywania dokumentu jest pierwszą czynnością rejestracji, możliwe jest przywrócenie oryginalnego obrazka przez powrót do pierwszego polecenia rejestracji.

Aby zapisać listę polecenia Cofnij jako skrypt

1. Kliknij kolejno **Okno** ▸ **Okna dokowane** ▸ **Cofnij**.
2. Kliknij przycisk **Zapisz plik skryptu jako** w oknie dokowanym **Menedżer cofania**.
3. W oknie dialogowym **Zapisz dokonaną rejestrację** wybierz dysk i folder, w którym chcesz zapisać plik.
4. W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.

Aby otworzyć skrypt

1. Kliknij przycisk **Otwórz** w oknie dokowanym **Rejestrator**.
2. Wybierz dysk i folder, w którym przechowywany jest skrypt.
3. Kliknij dwukrotnie nazwę pliku skryptu.

Aby wstawić polecenia do rejestracji lub skryptu

1. Utwórz rejestrację lub otwórz skrypt w oknie dokowanym **Rejestrator**.
2. Kliknij przycisk **Wstaw nowe polecenie**.
3. Kliknij dwukrotnie polecenie, które ma poprzedzać wstawiane polecenia.
   Obok wybranego polecenia pojawi się wskaźnik pozycji.
4. Kliknij przycisk **Zarejestruj**.
5. Wykonaj czynności, które chcesz wstawić.
6. Kliknij przycisk **Zatrzymaj**.

Aby zamienić polecenia w rejestracji lub skrypcie

1. Utwórz rejestrację lub otwórz skrypt.

2 W oknie dokowanym **Rejestrator** kliknij dwukrotnie pierwsze polecenie w sekwencji poleceń, które chcesz zamienić. Obok wybranego polecenia pojawi się wskaźnik pozycji.

3 Kliknij przycisk **Zarejestruj** .

4 Wykonaj nowe operacje.

5 Kliknij przycisk **Zatrzymaj** .

Aby usunąć polecenia z rejestracji lub skryptu

1 Utwórz rejestrację lub otwórz skrypt.

2 W oknie dokowanym **Rejestrator** przytrzymaj naciśnięty klawisz **Ctrl** i kliknij polecenia.

3 Kliknij przycisk **Usuń zaznaczone polecenia** .

Jeśli usuwane są polecenia ze skryptu, skrypt musi zostać zapisany przed zamknięciem, aby zmiany zostały zapisane.

Aby odtworzyć rejestrację lub skrypt

1 Utwórz rejestrację lub otwórz skrypt.

2 Kliknij przycisk **Odtwórz** w oknie dokowanym **Rejestrator**.

Można również

Odtworzyć pojedyncze polecenie	Kliknij dwukrotnie nazwę polecenia do odtworzenia. Obok wybranego polecenia zostanie wyświetlony wskaźnik pozycji. Kliknij przycisk **Krok w przód** .
Wyłączyć lub włączyć polecenie	Kliknij polecenie, a następnie kliknij przycisk **Włącz/Wyłącz zaznaczone polecenia** . Nazwy wyłączonych poleceń zostaną przedstawione kolorem szarym.
Przejść do pierwszego polecenia	Kliknij przycisk **Przewiń w tył** .
Przejść do ostatniego polecenia	Kliknij przycisk **Przewiń w przód** .

Aby odtworzyć skrypty w odniesieniu do wielu obrazków

1 Kliknij kolejno **Plik** ▸ **Przetwarzanie wsadowe**.

2 Kliknij przycisk **Dodaj plik**.

3 W oknie dialogowym **Załaduj obrazki do przetwarzania wsadowego** wybierz dysk i folder, w którym obrazki są przechowywane.

4 Przytrzymując naciśnięty klawisz **Ctrl**, kliknij obrazki, które chcesz poddać edycji, a następnie kliknij przycisk **Otwórz**.

5 W oknie dialogowym **Przetwarzanie wsadowe** kliknij przycisk **Dodaj skrypt**.

6 W oknie dialogowym **Załaduj skrypt** wybierz dysk i folder, w którym skrypty są przechowywane.

7 Przytrzymując naciśnięty klawisz **Ctrl**, kliknij skrypty, które chcesz odtworzyć, a następnie kliknij przycisk **Otwórz**.

8 Wybierz opcję z listy **Po zakończeniu**.
Aby zapisać pliki w określonym folderze, kliknij przycisk **Przeglądaj**, a następnie przejdź do odpowiedniego folderu.

9 Kliknij przycisk **Odtwórz**.

Wybranie opcji **Nie zapisuj** z listy **Po zakończeniu** umożliwia ocenę wyników przed nadpisaniem oryginalnego obrazka.

Materiały pomocnicze

Program Corel PHOTO-PAINT dla użytkowników programu Adobe Photoshop 569

Glosariusz 575

Program Corel PHOTO-PAINT dla użytkowników programu Adobe Photoshop

Programy Adobe Photoshop i Corel PHOTO-PAINT cechuje wiele podobieństw, dzięki czemu można łatwo przejść z jednej aplikacji do drugiej. Chociaż najbardziej podstawowe opcje rysowania i projektowania są podobne, między programami Adobe Photoshop i Corel PHOTO-PAINT występują także pewne różnice, obejmujące terminologię oraz dostępne narzędzia. Zrozumienie tych różnic pozwala na szybkie przejście do programu Corel PHOTO-PAINT.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- „Porównanie terminologii” (stronie 569)
- „Porównanie narzędzi” (stronie 570)

Porównanie terminologii

Terminy i pojęcia stosowane w programach Adobe Photoshop i Corel PHOTO-PAINT różnią się w przypadku niektórych funkcji. Poniżej zamieszczono listę terminów używanych w programie Adobe Photoshop oraz ich odpowiedników w programie Corel PHOTO-PAINT.

Termin programu Adobe Photoshop	Termin programu Corel PHOTO-PAINT
Operacje	Skrypty/makra
Warstwy dopasowania	Soczewki
Animacje	Filmy
Tryb mapy bitowej	Tryb kolorów czarno-biały
Tryby mieszania	Tryby scalania
Płótno	Rozmiar papieru

Termin programu Adobe Photoshop	Termin programu Corel PHOTO-PAINT
Filtr Wydziel	Pracownia wycinków
Linie pomocnicze	Prowadnice
Tryb koloru indeksowanego	Tryb kolorów z paletą
Maski warstw	Maski obcinania
Warstwy	Obiekty
Opcje warstw	Właściwości obiektów
Maski	Obszary chronione maski
Panele	Okna dokowane
Łączenie obrazów	Zszywanie obrazków
Zaznaczenia	Edytowalne obszary maski
Migawki	Punkty odniesienia

Porównanie narzędzi

Poniższa tabela przedstawia listę narzędzi programu Adobe Photoshop oraz ich odpowiedników w programie Corel PHOTO-PAINT. Wiele z nich pozwala osiągnąć ten sam efekt, lecz różnią się w działaniu.

Narzędzie programu Adobe Photoshop	Narzędzie programu Corel PHOTO-PAINT
Panel Operacje	Okno dokowane **Rejestrator**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby utworzyć rejestrację lub skrypt” na stronie 564.
Narzędzie Rozmycie (Adobe)	Efekty specjalne **Rozmywanie**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Efekty specjalne Rozmycie” na stronie 348. Narzędzie **Efekt** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zastosować smużenie, rozmazywanie lub mieszanie kolorów na obrazku” na stronie 165.
Narzędzie Ściemnianie	Narzędzie **Rozjaśnianie/Przyciemnianie** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby dopasować kolory i tony obrazka za pomocą efektów pędzla” na stronie 176.

Narzędzie programu Adobe Photoshop	Narzędzie programu Corel PHOTO-PAINT
Narzędzie Stempel	Narzędzie **Klonowanie** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby sklonować obszar obrazka lub obiektu” na stronie 159.
Narzędzie Rozjaśnianie	Narzędzie **Rozjaśnianie/Przyciemnianie** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby dopasować kolory i tony obrazka za pomocą efektów pędzla” na stronie 176.
Narzędzie Zaznaczanie eliptyczne	Narzędzie **Maska eliptyczna** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zdefiniować prostokątny lub eliptyczny obszar edytowalny” na stronie 278.
Galeria filtrów	Menu **Efekty**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Praca z użyciem efektów specjalnych” na stronie 343.
Narzędzie Pióro dowolne	Narzędzie **Ścieżka** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby narysować ścieżkę odręczną” na stronie 301.
Narzędzie Gradient	Narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zastosować interakcyjne wypełnienie tonalne” na stronie 253.
Narzędzie Pędzel korygujący	Narzędzie **Pędzel poprawek** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby usunąć niedokładności obrazka, mieszając tekstury i kolory” na stronie 157.
Panel Historia	Okno dokowane **Menedżer cofania**. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby cofnąć lub ponowić czynność” na stronie 100.
Narzędzie Lasso	Narzędzie **Maska odręczna** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zdefiniować obszar edytowalny za pomocą narzędzia Maska odręczna” na stronie 279.
Narzędzie Różdżka	Narzędzie **Różdżka** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zdefiniować obszar edytowalny w kolorze jednolitym” na stronie 282.

Narzędzie programu Adobe Photoshop	Narzędzie programu Corel PHOTO-PAINT
Narzędzie Lasso magnetyczne	Narzędzie **Maska magnetyczna** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zdefiniować obszar edytowalny otoczony kolorem jednolitym” na stronie 283.
Narzędzie Przesuwanie	Narzędzie **Wskaźnik obiektów** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zaznaczyć obiekty” na stronie 377.
Panel Nawigator	Okno podręczne **Nawigator** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wyświetlanie obrazków” na stronie 85.
Narzędzie Wiadro z farbą	Narzędzie **Wypełnienie** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zastosować wypełnienie jednolite” na stronie 249.
Narzędzie Stempel wzorkiem	Narzędzie **Rozpylacz obrazków** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby rozpylić obrazki” na stronie 327..
Narzędzie Pióro	Narzędzie **Ścieżka** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Tworzenie ścieżek” na stronie 299.
Narzędzie Lasso wielokątne	Narzędzie **Maska odręczna** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zdefiniować obszar edytowalny za pomocą narzędzia Maska odręczna” na stronie 279. Narzędzie **Ścieżka** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby narysować ścieżkę Beziera” na stronie 300.
Narzędzie Zaznaczanie prostokątne	Narzędzie **Maska prostokątna** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zdefiniować prostokątny lub eliptyczny obszar edytowalny” na stronie 278.
Narzędzie Zaznaczanie pojedynczych kolumn	Narzędzie **Maska prostokątna** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zdefiniować prostokątny lub eliptyczny obszar edytowalny” na stronie 278.
Narzędzie Zaznaczanie pojedynczych rzędów	Narzędzie **Maska prostokątna** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby zdefiniować prostokątny lub eliptyczny obszar edytowalny” na stronie 278.

Narzędzie programu Adobe Photoshop	Narzędzie programu Corel PHOTO-PAINT
Narzędzie Tekst	Narzędzie **Tekst** A. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Aby dodać tekst” na stronie 410.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Glosariusz

A B C D E F G H I J K L M N O P R S T U W Z

A

aktywna mapa obrazu

W tym powszechnie stosowanym typie mapy obrazu przetwarzanie informacji jest niezależne od serwera.

aktywna/pasywna mapa obrazu

Rzadko stosowany typ mapy obrazu, zawierający kod zarówno dla aktywnej jak i pasywnej mapy obrazu. Podczas przetwarzania ten typ mapy obrazu automatycznie przyjmuje ustawienia przeglądarki użytkownika. Jeśli przeglądarka nie obsługuje map obrazu, serwer używa zewnętrznego pliku mapy w celu przetworzenia informacji. Obecnie większość przeglądarek internetowych obsługuje mapy obrazu, więc mapy aktywne spotykane są częściej.

B

barwa

Właściwość koloru umożliwiająca klasyfikowanie go za pomocą nazwy. Barwa może być na przykład niebieska, zielona lub czerwona.

bezstratna

Rodzaj kompresji plików zachowujący jakość obrazka po jego skompresowaniu i zdekompresowaniu.

C

cel

Ramka lub okno przeglądarki internetowej, w którym wyświetlana jest nowa strona WWW.

CERN

CERN (Conseil Europeén pour la Recherche Nucléaire) to laboratorium naukowe, w którym opracowano standard WWW. CERN to również jeden z systemów serwerowych sieci World Wide Web. Aby dowiedzieć się, w jakim systemie pracuje dany serwer, należy skontaktować się z jego administratorem.

chwyt (Corel PHOTO-PAINT)

Przesuwanie obrazu w oknie, stosowane zwykle wtedy, gdy rozmiar obrazu przekracza rozmiar okna. Przemieszczanie za pomocą chwytu zmienia bieżący widok obrazka w taki sam sposób, jak przewijanie — powoduje przesuwanie obrazka w górę, w dół, w lewo lub w prawo wewnątrz okna obrazka. Przy dużym powiększeniu, gdy wyświetlany jest tylko fragment obrazka, za pomocą chwytu można szybko przesunąć obraz, aby zobaczyć partie obrazka niewidoczne w danej chwili.

CMY

Tryb, w którym wykorzystywane są trzy kolory składowe: niebieskozielony (C), purpurowy (M) i żółty (Y). Ten tryb jest używany w trójkolorowym procesie drukowania.

CMYK

Tryb, w którym wykorzystywane są cztery kolory składowe: niebieskozielony (C), purpurowy (M), żółty (Y) i czarny (K). Wydruk w trybie CMYK daje głęboką czerń i szeroki zakres tonalny kolorów. W trybie kolorów CMYK wartości kolorów są wyrażane w procentach, więc wartość 100 dla dowolnego atramentu oznacza, że jest on stosowany w pełnym nasyceniu.

czas naświetlania

Termin z zakresu fotografiki, odnoszący się do ilości światła użytej do utworzenia obrazu. Jeśli do interakcji z czujnikiem (w aparatach cyfrowych) lub błoną (w aparatach tradycyjnych) nie zostanie dopuszczona wystarczająca ilość światła, obraz będzie zbyt ciemny (niedoświetlony). Jeśli do interakcji z czujnikiem lub błoną zostanie dopuszczona zbyt duża ilość światła, obraz będzie zbyt jasny (prześwietlony).

czcionka

Zestaw znaków określonego kroju, np. Times New Roman, o takim samym stylu (np. kursywa), grubości (np. z pogrubieniem) i rozmiarze (np. 10 punktów).

D

DeviceN

Typ przestrzeni kolorów i modelu kolorów urządzenia. Ta przestrzeń kolorów używa wielu składowych, co pozwala na definiowanie kolorów za pomocą więcej niż trzech (RGB) czy czterech (CMYK) standardowych składowych koloru.

dpi (liczba punktów na cal)

Miara rozdzielczości drukarki wyrażona w punktach na cal. Najczęściej spotykane drukarki laserowe mają rozdzielczość 600 dpi. W naświetlarkach stosowana jest rozdzielczość 1270 lub 2540 dpi. Drukarki o wyższej rozdzielczości dają gładsze i bardziej przejrzyste wydruki. Termin dpi służy także do określania rozdzielczości przy skanowaniu oraz rozdzielczości jako atrybutu map bitowych.

duotone

Obrazek w trybie duotone jest obrazkiem w 8-bitowej skali szarości, do którego wprowadzono od jednego do czterech kolorów dodatkowych.

dysk z plikami wymiany

Miejsce na dysku twardym wykorzystywane przez aplikacje do sztucznego zwiększenia ilości pamięci dostępnej w komputerze.

E

EXIF (Exchangeable Image File)

Format pliku, w którym do obrazów w formacie JPEG są dodawane informacje pochodzące z aparatu cyfrowego, takie jak godzina i data wykonania zdjęcia, szybkość migawki i ostrość.

F

filtr

Aplikacja przekształcająca informacje cyfrowe z jednej formy na inną.

fraktal

Nieregularny kształt wygenerowany przy użyciu powtarzającego się deseniu. Fraktali używa się do matematycznego generowania nieregularnych i złożonych obrazków na podstawie określonego deseniu, bez definiowania wszystkich elementów składowych obrazka.

G

GIF

Format pliku graficznego, którego zastosowanie ma minimalizować zajmowane miejsce na dysku i ułatwiać przenoszenie plików graficznych między komputerami. Ten format jest powszechnie stosowany do publikowania w Internecie grafik zawierających 256 lub mniej kolorów.

glif (drukarski)

Glif drukarski odpowiada jednemu znakowi kroju czcionki.

głębia bitowa

Liczba bitów określająca odcień lub kolor każdego z pikseli mapy bitowej. Na przykład piksel w obrazku czarno-białym ma głębię jednobitową, ponieważ może mieć wyłącznie kolor czarny lub biały. Liczba wartości kolorów, które można oddać przy danej głębi bitowej, wynosi 2 do potęgi wartości głębi. Na przykład, głębia bitowa o wartości 1 pozwala uzyskać dwie wartości kolorów ($2^1=2$), a głębia bitowa o wartości 2 pozwala uzyskać 4 wartości kolorów ($2^2 = 4$).

Wartości głębi bitowej są z zakresu od 1 do 64 bitów na piksel (bpp) i określają głębię kolorów obrazka.

głębia kolorów

Maksymalna liczba kolorów, jaką może zawierać obrazek. Głębia kolorów jest określana za pomocą głębi bitowej obrazka i monitora, na którym jest wyświetlany. Na przykład 8-bitowy obrazek może zawierać do 256 kolorów, a 24-bitowy obrazek może zawierać około 16 milionów kolorów. Obrazek w formacie GIF jest przykładem obrazka 8-bitowego, a obrazek w formacie JPEG jest przykładem obrazka 24-bitowego.

grafika wektorowa

Obraz wygenerowany na podstawie matematycznych opisów określających pozycję, długość oraz kierunek kreślenia linii. Obrazy wektorowe tworzone są jako zbiory linii, a nie desenie złożone z pojedynczych punktów lub pikseli.

Zobacz również: mapa bitowa.

grupa

Zbiór obiektów zachowujących się jak pojedynczy obiekt. Operacje wykonywane na grupie odnoszą się jednakowo do każdego z jej obiektów składowych.

H

hiperłącze

Elektroniczne łącze zapewniające bezpośredni dostęp z jednego miejsca w dokumencie do innego miejsca w tym samym lub innym dokumencie.

histogram

Histogram składa się z poziomego wykresu słupkowego, obrazującego wartości jaskrawości pikseli mapy bitowej na skali od 0 (ciemne) do 255 (jasne). Lewa część histogramu odpowiada cieniom obrazka, część środkowa — półtonom, a strona prawa — światłom. Wysokość poszczególnych słupków wskazuje liczbę pikseli o danej jaskrawości. Przykładowo, duża liczba ciemnych pikseli (lewa strona histogramu) wskazuje, że w ciemnych obszarach obrazu znajdują się szczegóły.

HSB (hue, saturation, brightness — barwa, nasycenie, jaskrawość)

Model, w którym kolory są określone przez trzy składniki: barwę (ang. hue), nasycenie (ang. saturation) i jaskrawość (ang. brightness). Barwa określa kolor (żółty, pomarańczowy, czerwony itp.), jaskrawość określa postrzeganą intensywność (kolor jaśniejszy lub ciemniejszy), a nasycenie — głębię koloru (od bladego do intensywnego).

HTML

Standard tworzenia dokumentów w sieci WWW oparty na znacznikach określających strukturę i składniki dokumentu. Znaczniki służą do znakowania tekstu i integrowania zasobów (takich jak grafika, dźwięk, wideo i animacje) w tworzonej stronie WWW.

I

intensywność

Intensywność jest miarą jaskrawości jasnych pikseli w mapie bitowej w porównaniu do ciemniejszych półcieni i ciemnych pikseli. Wzrost intensywności zwiększa wyrazistość jasnych partii obrazu przy utrzymaniu głębi partii ciemnych.

interlinia

Odstęp między wierszami tekstu. Interlinia jest ważnym elementem wpływającym zarówno na czytelność, jak i wygląd.

J

jaskrawość

Ilość światła przepuszczana przez dany piksel lub odbijana od niego. W trybie HSB jaskrawość stanowi miarę zawartości bieli w danym kolorze. Na przykład zerowa wartość jaskrawości daje kolor czarny (lub cień na zdjęciach), a wartość 255 daje kolor biały (lub podświetlenie na zdjęciach).

JavaScript

Język skryptów stosowany w Internecie, umożliwiający wzbogacanie stron HTML o interakcyjne funkcje.

JPEG 2000

Ulepszona wersja formatu plików JPEG, umożliwiająca osiągnięcie lepszej kompresji danych, dołączania informacji o obrazie i stosowanie różnych współczynników kompresji do różnych obszarów obrazu.

JPEG

Format zapisu obrazków fotograficznych, umożliwiający kompresję danych przy pewnej utracie jakości obrazu. Dzięki wysokiemu współczynnikowi kompresji (nawet 20:1) i małemu rozmiarowi plików format JPEG jest powszechnie stosowany w Internecie.

K

kadrowanie

Obcinanie niepotrzebnych obszarów obrazka bez zmiany rozdzielczości pozostałej części.

kafelkowanie

Technika pokrywania dużej powierzchni zwielokrotnionym niewielkim obrazkiem. Kafelkowanie jest często wykorzystywane przy tworzeniu tła stron WWW.

kanał alfa

Tymczasowy obszar przechowywania masek. Po zapisaniu maski w postaci kanału alfa można z niej korzystać w obrazku dowolną liczbę razy. Kanał alfa można zapisać w pliku lub załadować uprzednio zapisany kanał do aktywnego obrazka.

kanał koloru

Ośmiobitowa wersja obrazka w skali szarości. Każdy kanał odpowiada jednemu poziomowi koloru obrazka. Na przykład przestrzeń RGB ma trzy kanały kolorów, a CMYK — cztery. Wszystkie kanały wydrukowane razem oddają pełny zakres kolorów obrazka.

Zobacz również: RGB i CMYK.

kanał

Ośmiobitowy obrazek w skali szarości, w którym przechowywane są informacje na temat koloru lub maski w innym obrazku. Istnieją dwa typy kanałów: kanały koloru i kanały maski. Obrazki mają jeden kanał koloru na każdy składnik modelu kolorów, na którym są oparte. Ponadto niektóre obrazki używają kanałów kolorów dodatkowych. Każdy kanał zawiera informacje o kolorze dla danego składnika. W kanale maski (kanał alfa) przechowywane są informacje o masce utworzonej w obrazku; tylko niektóre formaty plików pozwalają na zapisanie kanału maski wraz z obrazkiem (np. format Corel PHOTO-PAINT — CPT).

kerning

Odstęp między znakami, a także modyfikowanie tego odstępu. Kerning często służy do umieszczenia dwóch sąsiadujących znaków bliżej siebie niż zwykle, np. w połączeniach WA, AW, TA lub VA. Kerning zwiększa czytelność tekstu i sprawia, że litery wyglądają na zrównoważone i proporcjonalne, zwłaszcza przy dużych rozmiarach czcionek.

kodowanie

Określa zestaw znaków tekstu, umożliwiając poprawne wyświetlanie tekstu w danym języku.

kolejność ułożenia

Kolejność tworzenia obiektów w oknie obrazka. Kolejność ta określa relację między obiektami, a zatem i wygląd obrazka. Pierwszy utworzony obiekt znajduje się na spodzie; ostatni obiekt znajduje się na wierzchu.

kolor dodatkowy

W poligrafii określenie koloru o jednolitym atramencie, drukowanego indywidualnie (jedna płyta drukarska na każdy kolor dodatkowy).

kolor podstawowy

Kolor pierwszego piksela kliknięty podczas definiowania obszaru edytowalnego przy użyciu narzędzi masek Lasso i Różdżka. Kolor ten wspólnie z wartością tolerancji określa czułość operacji wykrywania kolorów w przypadku masek kolorów.

kolor rozbarwiany

W poligrafii są to kolory uzyskiwane przez połączenie barwników: niebieskozielonego, purpurowego, żółtego i czarnego. Odróżnić je należy od kolorów dodatkowych, które uzyskiwane są z użyciem jednolitego barwnika nanoszonego niezależnie (dla każdego koloru dodatkowego potrzebna jest osobna płyta drukarska).

kolory rozbarwiane PANTONE

Kolory dostępne w systemie kolorów rozbarwianych PANTONE Process Color System opartym na modelu CMYK.

kontrast

Różnica tonów między ciemnymi i jasnymi obszarami obrazka. Wyższe wartości kontrastu oznaczają większe różnice i mniej stopni pośrednich pomiędzy obszarami jasnymi a ciemnymi.

krycie

Cecha obiektu decydująca o jego nieprzezroczystości. Jeżeli obiekt charakteryzuje się kryciem na poziomie 100 procent, jest on całkowicie nieprzejrzysty. Poziomy krycia poniżej 100 procent zwiększają przezroczystość obiektu.

Zobacz również: przezroczystość.

kubizm

Kierunek w sztuce, którego założeniem jest jednoczesne podkreślanie kilku różnych aspektów obrazowanego przedmiotu, na ogół w formie kwadratowych lub sześciennych figur.

L

Lab

Model kolorów oparty na luminancji (czyli jasności), oznaczanej literą L, oraz dwóch składnikach chromatycznych: „a” (zielony do czerwonego) i „b” (niebieski do żółtego).

linijka

Pionowy lub poziomy pasek oznaczony jednostkami miary służący do określania rozmiaru i położenia obiektów. Linijki są domyślnie wyświetlane po lewej stronie okna aplikacji i wzdłuż jego górnego brzegu, ale można je ukryć lub przenieść.

LZW

Technika bezstratnej kompresji plików, dająca pliki o mniejszych rozmiarach i krótszym czasie przetwarzania. Kompresja LZW jest powszechnie stosowana w plikach typu GIF i TIFF.

łączenie

Proces umieszczania obiektu, który został utworzony w jednej aplikacji, w dokumencie utworzonym w innej aplikacji. Dołączony obiekt zachowuje połączenie ze swoim plikiem źródłowym. Aby zmodyfikować obiekt dołączony zawarty w określonym pliku, należy wprowadzić zmiany w jego pliku źródłowym.

M

mapa bitowa

Obraz utworzony z siatki pikseli lub kropek.

Zobacz również: grafika wektorowa.

mapa obrazu

Grafika w dokumencie HTML zawierająca obszary reagujące na kliknięcie, stanowiące łącze do innych lokalizacji w sieci WWW, do innych dokumentów HTML lub do plików graficznych.

markiza

Kontur z linii przerywanej otaczający obszar edytowalny lub obiekt na obrazku. Domyślnie markiza obiektu jest niebieska, a markiza maski jest czarna.

maska obcinania

Maska umożliwiająca edytowanie poziomów przezroczystości obiektu bez wpływu na jego piksele. Poziomy przezroczystości można modyfikować bezpośrednio w obiekcie, a następnie dodać maskę obcinania, lub dodać ją przed wprowadzeniem zmian.

maska

Maska stosowana jest do obrazka podczas jego edytowania w celu określenia obszarów chronionych i obszarów edytowalnych.

mikropodsuwanie

Przesuwanie obiektu o małe odcinki.

Zobacz również: podsuwanie oraz szybkie podsuwanie.

miniatura

Miniatura jest niewielką wersją obrazka lub ilustracji w niskiej rozdzielczości.

model kolorów

Prosty wykres kolorów definiujący zakres kolorów wyświetlanych w danym trybie. Przykładami modeli kolorów są RGB (czerwony, zielony i niebieski), CMY (niebieskozielony, purpurowy, żółty), CMYK (niebieskozielony, purpurowy, żółty, czarny), HSB (barwa, nasycenie, jaskrawość), HLS (barwa, jasność, nasycenie) oraz CIE L*a*b (Lab).

mora

Efekt wizualny polegający na wrażeniu istnienia rozchodzących się promieniście krzywych, powstały na skutek nałożenia się dwóch regularnych deseni. Mora może być wynikiem na przykład nałożenia się na siebie dwóch rastrów o różnych kątach, odległościach między punktami rastra i rozmiarach punktów. Mora jest niepożądanym efektem powtórnego rastrowania obrazu za pomocą innego rastra lub za pomocą tego samego rastra pod kątem innym niż pierwotny.

mozaika

Grafika dekoracyjna utworzona przez ułożenie obrazów lub wzorów z różnokolorowych fragmentów.

N

nadlewanie kolorów

Termin z zakresu technologii druku, opisujący metodę nakładania kolorów w celu skompensowania niedopasowanych wyciągów barwnych (błędnej rejestracji). Metoda ta pozwala na uniknięcie wystąpienia białych pasm pomiędzy stykającymi się kolorami na białej stronie.

Zobacz również: nadlewka, podlewka i nadrukowywanie.

nadlewka

Forma nadlewania w poligrafii uzyskiwana przez poszerzenie obiektu na pierwszym planie w obręb obszaru zajętego przez obiekt znajdujący się w tle.

nadrukowywanie

Nadrukowywanie polega na drukowaniu jednego koloru na innym. W zależności od wybranych kolorów, kolory nadrukowane są mieszane w celu utworzenia nowego koloru lub kolor znajdujący się na wierzchu przykrywa kolor leżący poniżej. Nadrukowywanie ciemnego koloru na jasnym jest często stosowane w celu uniknięcia problemów z rejestracją w sytuacji, gdy wyciągi barwne nie zostały dokładnie dopasowane.

Zobacz również: nadlewanie kolorów, podlewka i nadlewka.

nakładka

Zabarwiony na czerwono przejrzysty arkusz, który można nałożyć na chronione obszary obrazka. Nakładka maski ułatwia rozróżnianie na obrazku obszarów edytowalnych od zamaskowanych (chronionych). Po zastosowaniu nakładki obszary zamaskowane są wyświetlane w różnych odcieniach czerwieni (odpowiednio do ich przezroczystości). Im głębsze jest nasycenie czerwienią, tym bardziej chroniony jest odpowiedni obszar.

Zobacz również: obszar edytowalny oraz obszar chroniony.

naświetlarka

Urządzenie o wysokiej rozdzielczości, tworzące klisze lub ich wydruki na papierze, stosowane w produkcji płyt do pras drukarskich.

nasycenie

Stopień czystości lub żywości koloru wyrażony brakiem bieli. Kolor o nasyceniu 100 procent nie zawiera w ogóle bieli. Kolor o nasyceniu 0 procent jest odcieniem szarości.

NCSA (National Center for Supercomputing Applications)

NCSA to nazwa systemu serwerowego. Tworząc mapę obrazu, która ma być wyświetlana w Internecie, należy dowiedzieć się, w jakim systemie pracuje serwer, ponieważ pociąga to za sobą konieczność dołączenia innego kodu do pliku mapy. Aby dowiedzieć się, w jakim systemie pracuje dany serwer, należy skontaktować się z jego administratorem.

NTSC (National Television Standards Committee)

Filtr kolorów wizyjnych powszechnie używany w celu definiowania przestrzeni kolorów mającej zastosowanie w telewizorach w Ameryce Północnej.

O

obiekt (Corel PHOTO-PAINT)

Niezależna mapa bitowa umieszczona w osobnej warstwie ponad obrazkiem tła. Zmiany wprowadzane w obiekcie nie mają wpływu na znajdujący się pod nim obrazek.

obiekt aktywny (Corel PHOTO-PAINT)

Obiekt, którego miniatura jest wyróżniona czerwoną obwódką w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**.

obiekt główny

Obiekt, którego kształt składa się z elementów innego obiektu, nazywanego obiektem potomnym. Obiekt potomny i główny tworzą tzw. grupę obcinania. Obiekt główny musi znajdować się na warstwie obiektów poniżej obiektu potomnego.

obiekt pływający

Mapa bitowa bez tła. Obiekty pływające nazywane są również obiektami fotograficznymi lub wycinkami.

obiekt potomny

Obiekt, którego elementy obrazu wstawiane są do kształtu innego obiektu, nazywanego obiektem głównym. Obiekt potomny i główny tworzą tzw. grupę obcinania. Obiekt potomny musi znajdować się na warstwie powyżej obiektu głównego.

obraz wideo z przeplotem

Obraz wideo z przeplotem odznacza się tym, że wyświetlany jest w dwóch fazach, tak że w każdej fazie kreślona jest co druga linia. Może to być powodem migotania obrazu.

obrazek clipart

Gotowe obrazki, które można importować do aplikacji firmy Corel i w razie potrzeby edytować.

obrazek rastrowy

Obrazek, który został przedstawiony w postaci pikseli. Obrazki rastrowe są wynikiem przekształcania plików z grafiką wektorową w format mapy bitowej.

obrazek spłaszczony

Obrazek, w którym obiekty są połączone z tłem i nie można ich już edytować.

obrazek w skali szarości

Obrazek, w którym zastosowano model kolorów w postaci skali szarości mogący przedstawić do 256 odcieni szarości, w zakresie od bieli do czerni. Obrazki w skali szarości, zwłaszcza zdjęcia, są powszechnie określane mianem „czarno-białych”.

obszar aktywny

Obszar obiektu, który można kliknąć, aby przejść do adresu podanego w formie adresu URL.

obszar chroniony

Obszar, na którym nie można zastosować malowania ani efektów do pikseli.

Zobacz również: maska oraz obszar edytowalny.

obszar edytowalny

Obszar edytowalny (zaznaczenie) umożliwia malowanie i stosowanie efektów do objętych nim pikseli.

Zobacz również: obszar chroniony i maska.

obszar uchwytu

Obszar paska poleceń umożliwiający jego przeciągnięcie. Przeciągnięcie obszaru uchwytu powoduje przeniesienie paska; próba przeciągnięcia innego obszaru paska nie wywołuje żadnego skutku. Lokalizacja obszaru uchwytu zależy od używanego systemu operacyjnego, orientacji paska oraz tego, czy pasek jest zadokowany czy odczepiony. Paski poleceń mające obszary uchwytu to paski narzędzi, przybornik oraz pasek właściwości.

obszary o niskiej częstotliwości

Obszary obrazka o płynnie stopniowanych przejściach. Nie występują w nich wyraźne krawędzie ani szum.

odwracanie

Termin z zakresu technologii druku, odnoszący się do obszaru, z którego usunięto kolory leżące poniżej — tak aby drukowany był jedynie kolor znajdujący się na wierzchu. Na przykład jeśli drukowane jest małe koło na dużym kole, obszar znajdujący się pod małym kołem nie jest drukowany. W ten sposób kolor zastosowany dla małego koła pozostanie niezmieniony, a nie nałożony i zmieszany z kolorem użytym dla dużego koła.

P

PAL

Filtr kolorów wizyjnych powszechnie używany w celu definiowania przestrzeni kolorów stosowanej w telewizorach w Europie i Azji.

paleta kolorów

Zbiór kolorów jednolitych, spośród których można wybierać kolory wypełnień i konturów.

pasmo wypełnienia tonalnego

Odcienie kolorów składające się na wypełnienie tonalne. Im więcej pasm w wypełnieniu, tym gładsze jest przejście od koloru początkowego do końcowego.

pasywna mapa obrazu

Rzadko używany typ mapy obrazu pozostawiający serwerowi obróbkę danych mapy obrazu. Wymaga osobnego pliku mapy (*.map) na serwerze WWW. Obecnie większość przeglądarek internetowych potrafi przetwarzać mapy obrazu, więc częściej spotykane są mapy aktywne.

piksel

Kolorowa kropka będąca najmniejszym elementem mapy bitowej.

Zobacz również: rozdzielczość.

pisak czuły na nacisk

Końcówka, której można używać do wydawania poleceń i rysowania obrazków. Aby korzystać z pisaka czułego na nacisk w programie Corel PHOTO-PAINT, należy go zainstalować wraz z odpowiednim tabletem graficznym oraz sterownikami.

plik animacji

Plik w formacie zgodnym z formatami filmowymi, na przykład animowany GIF lub plik QuickTime (MOV).

pływający obszar edytowalny

Obszar edytowalny, który „unosi się” nad obrazkiem i może być przemieszczany oraz modyfikowany bez wpływu na piksele znajdujące się pod nim.

PNG (Portable Network Graphics)

Format plików graficznych przeznaczony do użytku w sieci. W tym formacie można przechowywać grafikę z 24-bitową głębią koloru.

podlewka

Forma nadlewania w poligrafii uzyskiwana przez poszerzenie obiektu w tle w obrębie obszaru zajętego przez obiekt znajdujący się na pierwszym planie.

podścieżka (Corel PHOTO-PAINT)

Segment, który nie jest połączony ze ścieżką główną.

podsuwanie

Przenoszenie obiektu o zadany odcinek.

Zobacz również: mikropodsuwanie oraz szybkie podsuwanie.

pole wyróżnienia

Prostokąt z ośmioma uchwytami otaczający zaznaczony obiekt lub obszar na obrazku.

pole zaznaczenia

Niewidoczny prostokąt z ośmioma widocznymi uchwytami pojawiającymi się wokół każdego obiektu zaznaczonego narzędziem **Wskaźnik**.

powiększenie

Służy do pomniejszania lub powiększania widoku rysunku. Można powiększyć rysunek w celu wyświetlenia szczegółów lub pomniejszyć go w celu uzyskania lepszego oglądu całości.

próbnik koloru

Wzorzec jednolitego koloru w obrębie palety kolorów.

próbnik

Jeden z serii kwadratów wypełnionych jednolitym kolorem, używanych przy dobieraniu kolorów. Wydrukowane próbniki kolorów tworzą wzornik kolorów. Nazwą tą określa się także kolory w ekranowej palecie kolorów.

profil kolorów

Opis możliwości przetwarzania kolorów i charakterystyka urządzenia.

próg (ścieżka)

Element sterujący dostępny przy tworzeniu ścieżki z maski. Wartości progu mieszczą się w przedziale od 1 do 10 i określają wielkość kąta między dwiema sekcjami maski, wymaganego do utworzenia węzła na przecięciu segmentów. Niska wartość tego parametru powoduje, że powstaje więcej węzłów ostrych, więc utworzona ścieżka zawiera więcej węzłów.

próg

Poziom tolerancji dla zróżnicowania tonalnego mapy bitowej.

progresywne

W przypadku obrazków w formacie JPEG metoda wyświetlania obrazu na ekranie od razu w całości, ale w niskiej rozdzielczości. W miarę ładowania danych obrazu, jakość ulega poprawie.

promień

W odniesieniu do zawijasów pozwala określić odległość między punktem środkowym pociągnięcia pędzla, a końcówkami, które krążą wokół tego punktu podczas malowania z zawijasami. Zwiększenie tej wartości powoduje wzrost rozmiaru pociągnięcia pędzla.

W odniesieniu do filtru Kurz i rysy określa liczbę pikseli otaczających zniekształcony obszar, które są używane w celu zastosowania filtru.

proporcje

Stosunek szerokości obrazka do jego wysokości (wyrażony matematycznie jako x:y). Na przykład proporcje obrazka o wymiarach 640 x 480 pikseli wynoszą 4:3.

prostokąt ograniczający

Niewidoczny prostokąt oznaczony ośmioma uchwytami zaznaczenia, otaczający zaznaczony obiekt.

prowadnica

Linia pozioma, pionowa lub ukośna, którą można umieścić w dowolnym miejscu okna rysunku w celu ułatwienia rozmieszczania obiektów.

przebarwienie

Często pojawiające się na zdjęciach odcienie kolorów, wynikające z warunków oświetlenia lub innych czynników. Na przykład zrobienie zdjęcia w budynku przy przyciemnionym świetle sztucznym może dać żółte przebarwienie, a zrobienie zdjęcia na zewnątrz przy jasnym świetle słonecznym może dać przebarwienie niebieskie.

przejście

Interakcyjny obiekt lub grupa obiektów zmieniających wygląd po kliknięciu ich lub wskazaniu wskaźnikiem myszy.

przekształcanie powrotne

Przekształcenie dokumentu zapisanego w jednym formacie, np. Portable Document Format (PDF), na inny format, np. Corel DESIGNER (DES), a następnie przekształcenie powrotne.

przeplot

Metoda umożliwiająca wyświetlenie na ekranie obrazka WWW w formacie GIF w niskiej rozdzielczości, z dużą ziarnistością. W miarę ładowania danych obrazka jego jakość ulega poprawie.

przestrzeń kolorów urządzenia

Zakres kolorów możliwych do odtworzenia lub wyświetlenia przez dowolne urządzenie. Monitor wyświetla na przykład inny zakres kolorów niż drukarka, co powoduje konieczność dokonania obróbki kolorów w obrazie końcowym.

przestrzeń kolorów

W elektronicznym zarządzaniu kolorami jest to wirtualny sposób przedstawienia kolorów możliwych do odtworzenia na danym urządzeniu lub mieszczących się w danym modelu kolorów. Granice i kontury przestrzeni kolorów urządzenia są odwzorowywane przez oprogramowanie do zarządzania kolorami.

Zobacz również: przestrzeń kolorów urządzenia.

przezroczystość

Cecha obiektu określająca, czy przez dany obiekt mogą być widoczne inne obiekty. Niższy poziom przezroczystości daje większy stopień krycia, a przez to słabszą widoczność obiektów lub obrazka niższej warstwy.

Zobacz również: krycie.

punkt bieli

Parametr koloru białego na monitorze kolorowym, który wpływa na sposób wyświetlania rozjaśnień i kontrast.

W korekcji obrazów punkt bieli określa wartość jaskrawości, która w mapie bitowej jest uważana za biel. W programie Corel PHOTO-PAINT można ustawić punkt bieli w celu poprawienia kontrastu obrazka. Na przykład w histogramie obrazka o skali jaskrawości od 0 (ciemny) do 255 (jasny), jeśli punkt bieli zostanie ustawiony na 250, wszystkie piksele o wartości wyższej niż 250 zostaną przekształcone w białe.

punkt czerni

Wartość jaskrawości, która jest uważana za czerń w mapie bitowej. W programie Corel PHOTO-PAINT można ustawić punkt czerni w celu poprawienia kontrastu obrazka. Na przykład w histogramie obrazka o skali jaskrawości od 0 (ciemny) do 255 (jasny), jeśli punkt czerni zostanie ustawiony na 5, wszystkie piksele o wartości wyższej niż 5 zostaną przekształcone w czarne.

punkty sterujące (Corel PHOTO-PAINT)

Punkty wychodzące z węzła wzdłuż krzywej edytowanej za pomocą narzędzia Kształt. Punkty sterujące określają kąt, pod którym krzywa przechodzi przez węzeł.

R

renderowanie

Otrzymywanie dwuwymiarowego obrazka na podstawie trójwymiarowego modelu.

RGB

Tryb kolorów, w którym trzy kolory światła (czerwony, zielony i niebieski) są łączone z różnymi intensywnościami w celu uzyskania wszystkich innych kolorów. Do każdego kanału koloru czerwonego, zielonego lub niebieskiego jest przypisywana wartość z zakresu od 0 do 255. Kolory w monitorach, skanerach oraz w ludzkim oku powstają lub są rozpoznawane przy użyciu modelu RGB.

rozdzielczość

Ilość szczegółów zawartych w pliku obrazka lub możliwych do uzyskania przez urządzenie wejściowe, wyjściowe lub projekcyjne. Rozdzielczość jest mierzona w punktach na cal (dpi, dots per inch) lub w pikselach na cal ppi, pixels per inch). Niska rozdzielczość może powodować ziarnistość mapy bitowej, podczas gdy wyższa rozdzielczość daje obraz lepszej jakości, ale powoduje zwiększenie rozmiaru pliku.

rozkład Gaussa

Typ rozkładu pikseli, w którym informacje o pikselach są rozłożone według krzywych dzwonowych, a nie wykresów prostoliniowych.

rysik

Urządzenie w formie pisaka używane z tabletem rysunkowym, pozwalające na rysowanie pociągnięciami pędzla. Rysik czuły na nacisk pozwala na zróżnicowanie efektów pociągnięć za pomocą zmian siły nacisku.

rysunek rastrowy

Obrazek, który powstaje w wyniku przekształcenia obrazka o tonach ciągłych w szereg kropek o różnych rozmiarach odpowiadających różnym tonom.

S

Schowek

Obszar służący do tymczasowego przechowywania wyciętej lub skopiowanej informacji. Informacja przechowywana jest do czasu wycięcia lub skopiowania do Schowka nowej informacji, co powoduje jej zastąpienie.

ścieżka

Seria segmentów linii lub krzywych połączonych za pomocą kwadratowych punktów końcowych nazywanych węzłami.

segment (ścieżka)

Fragment ścieżki między dwoma sąsiadującymi węzłami. Ścieżka jest ciągiem segmentów.

segment

Linia lub krzywa pomiędzy węzłami w obiekcie złożonym z krzywych.

siatka

Seria linii rozstawionych równomiernie w pionie i w poziomie, ułatwiających rysowanie i wyrównywanie obiektów.

skala szarości

Tryb kolorów, w którym obrazki są wyświetlane przy użyciu 256 odcieni szarości. Każdy kolor jest definiowany jako wartość między 0 a 255, gdzie 0 to kolor najciemniejszy (czarny), a 255 najjaśniejszy (biały). Obrazki w skali szarości, zwłaszcza zdjęcia, są powszechnie określane mianem „czarno-białych”.

skaner

Urządzenie przekształcające obrazy na papierze, foliach lub kliszy w formę cyfrową. Skanery tworzą mapy bitowe lub obrazki rastrowe.

soczewka

Obiekt chroniący część lub całość obrazka w trakcie przeprowadzania korekcji kolorów i tonów. Efekt korekcji można oglądać przez soczewkę bez modyfikowania pikseli znajdujących się pod spodem. Jeśli soczewka zostanie przesunięta, korekcja jest nanoszona na piksele w nowym położeniu.

spad

Obszary drukowanego obrazka, które wychodzą poza krawędź strony. Spad daje gwarancję, że na wydruku, po złożeniu i przycięciu arkuszy, kolory obrazka będą dochodziły do samej krawędzi kartki.

stratna

Rodzaj kompresji plików, która powoduje zauważalne pogorszenie jakości obrazka.

strona kodowa

Strona kodowa jest to tabela w systemie operacyjnym DOS lub Windows określająca, który zestaw znaków ASCII lub ANSI jest używany w celu wyświetlania tekstu. Do różnych języków stosowane są różne zestawy znaków.

strona rysowania

Część okna rysunku obramowana prostokątem rzucającym cień.

subtraktywny model kolorów

Model kolorów, np. CMYK, w którym kolory tworzone są przez eliminowanie określonych długości fal światła odbitego od obiektu. Na przykład atrament ma kolor niebieski, jeżeli pochłania wszystkie kolory poza niebieskim.

światło rozproszone

Światło w pomieszczeniu pochodzące z naturalnych i sztucznych źródeł.

światło, cień i półcień

Terminy używane do opisywania jaskrawości pikseli w mapie bitowej. Wartości jaskrawości należą do zakresu od 0 (ciemne) do 255 (jasne). Piksele w pierwszej tercji zakresu są uważane za cienie, piksele w środkowej tercji są uważane za półcień, a piksele w ostatniej tercji są uważane za światła. Przez dostosowanie świateł, cieni i półcieni można rozjaśniać i przyciemniać określone obszary obrazków. Histogram to doskonałe narzędzie służące do wyświetlania i oceny działania świateł, cieni i półcieni na obrazkach.

symbol

Obiekt lub grupa obiektów dostępna do wielokrotnego wykorzystania. Symbol wystarczy zdefiniować raz, aby go wielokrotnie używać w filmie.

symulacja kolorów

Proces wykorzystywany do symulowania większej liczby kolorów, gdy jest dostępna ograniczona ich liczba.

szum

W przypadku edycji map bitowych są to przypadkowe piksele na powierzchni mapy bitowej, przypominające szum na ekranie telewizora.

szybkie podsuwanie

Przesuwanie obiektu o duże odcinki przy użyciu klawisza Shift i klawisza strzałki. Wartość parametru szybkiego podsuwania jest mnożona przez wartość parametru podsuwania w celu uzyskania odległości, o jaką obiekt zostanie przesunięty.

Zobacz również: podsuwanie i mikropodsuwanie.

T

tabela skrótów klawiaturowych

Plik zawierający listę klawiszy skrótów. W zależności od wykonywanego zadania aktywne są różne tabele.

temperatura

Metoda opisywania światła w kelwinach — niższe wartości opisują warunki przyciemnionego oświetlenia, które daje pomarańczowe przebarwienia, takiego jak światło świecy lub żarówki. Wyższe wartości odpowiadają warunkom silnego oświetlenia dającym niebieskie przebarwienie, takim jak światło słoneczne.

tolerancja koloru

Wartość określająca zakres lub czułość kolorów w narzędziach Lasso, Różdżka i Wypełnienie. Wartość tolerancji jest używana także w oknie dialogowym Maska kolorów w celu określenia, które piksele mają być chronione przy tworzeniu maski kolorów. Piksel zawiera się w danym zakresie kolorów, jeżeli odpowiadająca mu wartość odcienia szarości mieści się w określonym przedziale tolerancji.

ton

Zróżnicowanie koloru lub odcieni szarości od czerni do bieli.

tryb kolorów czarno-biały

Jednobitowy tryb kolorów, w którym obrazki są przedstawiane przy użyciu dwóch kolorów jednolitych — czerni i bieli — bez gradacji. Ten tryb kolorów jest użyteczny w przypadku rysunków kreskowych i prostych grafik. Aby uzyskać efekt zdjęcia czarno-białego, można użyć trybu skali szarości.

Zobacz również: skala szarości.

tryb kolorów z paletą

Ośmiobitowy tryb kolorów, w którym obrazki są wyświetlane przy użyciu do 256 kolorów. Jest on użyteczny, gdy zachodzi potrzeba przekształcenia złożonego obrazka w tryb kolorów z paletą w celu zmniejszenia rozmiaru pliku, przy zachowaniu dokładnej kontroli nad kolorami używanymi podczas konwersji.

tryb kolorów

System określający liczbę i typ kolorów zawartych w obrazku. Przykładami trybów kolorów są: czarno-biały, skala szarości, RGB, CMYK oraz tryb z paletą.

tryb scalania

Sposób, w jaki wybrany kolor farby, obiektu lub wypełnienia łączy się z innymi kolorami obrazka.

tryb True Color

Termin odnoszący się do koloru RGB w postaci cyfrowej, złożonego z 24-bitowej informacji, czyli 16,7 mln kolorów.

tryby maski

Tryby działania narzędzia Maska, spośród których należy wybrać jeden przed utworzeniem lub edycją maski i obszaru edytowalnego. Dostępne są cztery tryby maski: normalny, dodawania, odejmowania i XOR. Tryb normalny (domyślny) umożliwia wybranie obszaru obrazka. Tryb dodawania pozwala rozciągać obszary obrazka do edycji przez zaznaczanie kilku fragmentów obrazka. Tryb odejmowania umożliwia zawężanie obszarów edytowalnych przez usuwanie fragmentów z zaznaczonego obszaru. Tryb XOR umożliwia zaznaczanie wielu obszarów obrazka. W tym trybie pola zachodzące na siebie są wyłączane z obszaru edytowalnego i dodawane do obszaru chronionego maski.

TWAIN

Korzystając ze sterownika TWAIN dostarczonego przez producenta sprzętu do obróbki obrazu, aplikacje firmy Corel mogą pobierać obrazy bezpośrednio z aparatu cyfrowego lub skanera.

U

uchwyty obracania

Zakrzywione strzałki z dwoma grotami w narożnikach pola wyróżnienia.

uchwyty perspektywy

Uchwyty w kształcie okręgów w narożnikach pola wyróżnienia.

uchwyty pochylania

Uchwyty pochylenia to strzałki z dwoma grotami znajdujące się w środku każdej części pola wyróżnienia.

uchwyty zniekształcenia

Skierowane na zewnątrz strzałki z dwoma grotami, umieszczone w czterech rogach pola wyróżnienia.

uchwyty

Zestaw ośmiu czarnych kwadratów wyświetlanych na rogach i krawędziach zaznaczonego obiektu. Przeciągając poszczególne uchwyty, można przeskalować obiekt, zmienić jego rozmiar lub uzyskać odbicie lustrzane. Kliknięcie zaznaczonego obiektu powoduje, że uchwyty zamieniają się w strzałki, umożliwiające jego obrócenie lub pochylenie.

Unicode

Standard kodowania znaków definiujący zestaw znaków dla wszystkich języków pisanych na świecie przy użyciu 16-bitowego zestawu kodowego i ponad 65 000 znaków. Standard Unicode umożliwia skuteczną obsługę tekstu bez względu na jego język, system operacyjny oraz używaną aplikację.

URL (Uniform Resource Locator)

Jednoznaczny adres określający lokalizację danej strony WWW w Internecie.

W

warstwa

Przezroczysta płaszczyzna rysunku, na której można umieszczać obiekty.

węzeł gradientu

Kwadratowy punkt przedstawiający jeden z kolorów na strzałce gradientu wypełnienia gradientowego, służący do modyfikowania początku i końca wypełnienia, kolorów oraz wartości przezroczystości.

węzły

Kwadratowe punkty na każdym z końców segmentu linii lub krzywej. Przez przeciąganie jednego lub większej liczby węzłów można zmieniać kształt linii lub krzywej.

wielokanałowy

Tryb kolorów, w którym obrazki są wyświetlane z wykorzystaniem wielu kanałów koloru, z których każdy składa się 256 odcieni szarości. Po przekształceniu obrazka RGB w tryb wielokanałowy poszczególne kanały koloru — czerwony (R), zielony (G) i niebieski (B) — zostają przekształcone w informacje skali szarości odpowiadające wartościom kolorów pikseli w poszczególnych kanałach.

wielozadaniowość

Opcja podnosząca ogólną wydajność aplikacji przez optymalizację sposobu wykonywania zadań przez procesor.

Windows Image Acquisition (WIA)

Standardowy interfejs i sterownik wprowadzony przez firmę Microsoft, przeznaczony do ładowania obrazków z urządzeń peryferyjnych, np. skanerów i aparatów cyfrowych.

wskaźnik o różnych kształtach

Wskaźnik przybierający kształt i rozmiar końcówki aktualnie wybranego narzędzia.

wtapianie

Poziom ostrości wzdłuż brzegów cienia.

wyciąg barwny

W poligrafii jest to wynik procesu rozdzielania kolorów w obrazie złożonym na pewną liczbę odrębnych obrazów w skali szarości, po jednym na każdy kolor podstawowy w obrazie oryginalnym. W przypadku obrazu w formacie CMYK, konieczne jest wykonanie czterech wyciągów (po jednym dla niebieskozielonego, purpurowego, żółtego i czarnego).

wygładzanie krawędzi

Metoda wygładzania zakrzywionych lub skośnych brzegów. Piksele pośrednie wzdłuż brzegów są wypełniane w celu wygładzenia przejść między brzegami i otaczającym je obszarem.

wypełnienia deseniem

Wypełnienie składające się z serii powtarzających się obiektów wektorowych lub obrazów.

wypełnienie jednolite

Rodzaj wypełnienia, polegający na nałożeniu na rysunek pojedynczego jednolitego koloru.

Zobacz również: wypełnienie.

wypełnienie mapą bitową

Wypełnienie utworzone z dowolnej mapy bitowej.

wypełnienie teksturą

Wypełnienie generowane fraktalnie służące z reguły do wypełnienia obiektu lub obszaru obrazka za pomocą jednego obrazu zamiast szeregu powtarzających się obrazów.

wypełnienie tonalne

Płynne przejście dwóch lub więcej kolorów zastosowane do obszaru obrazka: liniowe, radialne, stożkowe lub kwadratowe. Dwukolorowe wypełnienia tonalne charakteryzują się bezpośrednim przejściem jednego koloru w drugi, podczas gdy wypełnienia niestandardowe mogą obejmować przejścia wielu kolorów.

wypełnienie

Kolor, mapa bitowa, pasma tonalne lub deseń zastosowane do obszaru obrazka.

Z

zabarwienie

W edycji zdjęć termin „zabarwienie” często odnosi się do półprzezroczystego koloru zastosowanego do całego obrazu. Czasem nazywany jest on także przebarwieniem.

W technologii druku zabarwienie oznacza jaśniejszy odcień koloru, utworzony za pomocą rasteryzacji — na przykład koloru dodatkowego.

Zobacz również: raster.

zakres czułości

Opcja związana z trybem kolorów z paletą umożliwiająca określenie koloru zasadniczego przy konwersji na tryb z paletą. W celu sterowania przekształcaniem można precyzyjnie dobrać kolor i określić jego ważność.

zakres obcinania

Procentowo określony zakres wartości, które nie są wyświetlane w górnej części pionowej osi histogramu.

zakres tonalny

Rozkład pikseli w mapie bitowej od kolorów ciemnych (wartość 0 oznacza brak jaskrawości) do jasnych (wartość 255 wskazuje pełną jaskrawość). Piksele w pierwszej tercji zakresu są uważane za cienie, piksele w środkowej tercji są uważane za półcień, a piksele w ostatniej tercji są uważane za światła. W idealnym przypadku piksele obrazka powinny rozkładać się w całym zakresie tonalnym. Histogram to doskonałe narzędzie służące do wyświetlania i oceny zakresu tonalnego obrazków.

zastępowanie czcionek PANOSE

Cecha ta pozwala wybrać substytut czcionki, gdy otwiera się plik zawierający czcionkę niezainstalowaną w komputerze. Podstawione czcionki mogą być stosowane tylko podczas bieżącej sesji lub na stałe. Wówczas po zapisaniu i ponownym otwarciu pliku automatycznie będzie wyświetlana nowa czcionka.

zaznaczanie markizą

Służy do zaznaczania obrazów lub węzłów przez ukośne przeciąganie narzędzia **Wskaźnik** lub **Kształt** i obramowywanie obiektu markizą o kropkowanym konturze.

zaznaczenie

Obszar obrazka, nazywany również obszarem edytowalnym, który nie jest chroniony przez maskę, przez co można go edytować. Zaznaczenie można modyfikować za pomocą narzędzi rysowania i edytowania, efektów specjalnych oraz poleceń obróbki obrazu.

ziarnistość

Rodzaj zniekształcenia obrazu, w którym pojedyncze piksele są rozróżnialne gołym okiem, lub też grupy pikseli są wyświetlane jako bloki tego samego koloru. Ziarnistość spowodowana jest niewłaściwą rozdzielczością lub niewłaściwymi rozmiarami obrazka, ale może też być wprowadzana dla uzyskania specjalnego efektu.

ZIP

Technika bezstratnej kompresji plików, dająca pliki o mniejszych rozmiarach i krótszym czasie przetwarzania.

zmiana rozmiaru/rozdzielczości

Zmiana rozdzielczości i wymiarów mapy bitowej. Zwiększenie rozmiaru/rozdzielczości powoduje zwiększenie rozmiaru obrazka, a zmniejszenie powoduje zmniejszenie jego rozmiaru. Zmiana rozmiaru przy stałej rozdzielczości pozwala na zachowanie rozdzielczości obrazu poprzez dodanie lub odjęcie pikseli przy zmienionym rozmiarze obrazka. Zmiana rozmiaru przy zmiennej rozdzielczości powoduje zachowanie tej samej liczby pikseli, zmieniając jednocześnie rozmiar obrazka, co wiąże się z niższą lub wyższą rozdzielczością w stosunku do obrazka pierwotnego.

znak wodny

Niewielka ilość losowo generowanego szumu dodanego do składowej luminancji poszczególnych pikseli obrazu, która zawiera informacje na temat obrazka. Informacja ta nie zmienia się podczas edytowania, skanowania ani drukowania.

zwartość (ścieżka)

Element sterujący dostępny przy tworzeniu ścieżki z markizy maski. Wartości zwartości są z zakresu od 1 do 10 i określają stopień podobieństwa kształtu ścieżki do kształtu markizy. Im wyższa wartość zwartości, tym większe jest podobieństwo nowej ścieżki do markizy. Taka ścieżka będzie miała więcej węzłów niż ścieżka utworzona z niższą wartością zwartości.