



Przewodnik po obszarze roboczym

Witamy w programie CorelDRAW®, wszechstronnym programie do tworzenia rysunków wektorowych i projektów graficznych przeznaczonym dla profesjonalnych grafików.

Projekty tworzone w programie CorelDRAW są nazywane rysunkami. W tym samouczku przedstawiono sposób utworzenia prostego rysunku za pomocą narzędzi programu CorelDRAW.

Omówione zagadnienia

Ten samouczek stanowi wprowadzenie do korzystania z obszaru roboczego programu CorelDRAW. Rysując obiekty, użytkownik dowie się, jak używać następujących narzędzi:

- pasek narzędzi
- przybornik
- pasek właściwości
- Pomoc
- palety wysuwane
- okna dokowane
- polecenia myszy

Kolejnym etapem będzie utworzenie obszaru roboczego z niestandardowymi paskami narzędzi.

Rozpoczęcie tworzenia rysunku za pomocą paska narzędzi

Pasek narzędzi jest wyświetlany domyślnie i zawiera przyciski, które są skrótami do wielu poleceń menu.

W poniższej procedurze przedstawiono sposób tworzenia nowego rysunku za pomocą paska narzędzi.

- 1 Na pasku narzędzi kliknij przycisk **Nowy** , aby rozpocząć tworzenie nowego rysunku.

Domyślnie spowoduje to utworzenie strony rysunku o szerokości 21,59 cm (8,5 cala) i wysokości 27,94 cm (11 cali).



2 Z listy **Skala powiększenia** wybierz pozycję **Wysokość strony**.



Spowoduje to dopasowanie wysokości strony rysunku do okna rysunku.

Rysowanie prostokątów za pomocą palety wysuwanej

Przybornik zawiera narzędzia używane do tworzenia, wypełniania i modyfikowania rysunku. Podczas pracy w programie CorelDRAW często korzysta się z narzędzi w paletach wysuwanych. Paleta wysuwana jest wyświetlana po kliknięciu narzędzia, które ma w prawym dolnym rogu mały czarny trójkąt.

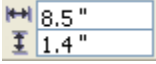
Kolejnym etapem będzie użycie palety wysuwanej **Prostokąt** w celu narysowania prostokąta. W programie CorelDRAW dostępne są dwa sposoby rysowania pewnych rodzajów kształtów, takich jak prostokąty i elipsy: przeciąganie lub określenie wysokości i szerokości. W tym przypadku należy określić wysokość i szerokość prostokąta.

Aby narysować prostokąt, określając szerokość i wysokość

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Prostokąt**  i kliknij narzędzie **Prostokąt z 3 punktów** .
- 2 Narysuj szerokość prostokąta, przeciągając wskaźnik myszy i następnie zwalniając przycisk myszy.
- 3 Przenieś wskaźnik myszy do góry, aby prostokąt uzyskał odpowiednią wysokość i kliknij.

Modyfikowanie obiektu za pomocą paska właściwości

Pasek właściwości jest to pasek zawierający polecenia, które odnoszą się do aktywnego narzędzia. Przykładowo po kliknięciu narzędzia **Prostokąt z 3 punktów** na pasku właściwości zostaną wyświetlone polecenia związane z tworzeniem i edytowaniem prostokątów.


- 1 W polach **Rozmiar obiektu(-ów)**  na pasku właściwości określ następujące wymiary:
 - szerokość — **8,5**
 - wysokość — **1,4**
- 2 Kliknij w oknie rysunku.





Użycie Pomocy w celu dodania koloru do prostokąta

W programie CorelDRAW dostępna jest rozbudowana Pomoc, z której można skorzystać w razie niepewności co do sposobu wykonania danego zadania.

W tej procedurze pokazano, jak skorzystać z Pomocy, aby uzyskać instrukcje dotyczące użycia jednolitego koloru jako tła rysunku.

- 1 Zaznacz prostokąt za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .
- 2 Kliknij kolejno menu **Pomoc** ▶ **Tematy Pomocy**.
- 3 Kliknij kartę **Indeks**. Wpisz w polu wyraz **obiekty**.
- 4 Kliknij pozycję indeksu **stosowanie wypełnień jednolitych**.
Zostanie wyświetlona procedura **Aby zastosować wypełnienie jednolite**.
- 5 Postępuj zgodnie z instrukcjami, aby tło rysunku ustawić jednolity kolor.
W kroku 4. użyj następujących wartości:
 - **C** — 19
 - **M** — 3
 - **Y** — 8
 - **K** — 0
- 6 Zamknij Pomoc.

Usuwanie konturu obiektu za pomocą palety wysuwanej

- 1 Zaznacz prostokąt za pomocą narzędzia **Wskaźnik**.
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Kontur**  i kliknij narzędzie **Bez konturu** .

Rysunek powinien wyglądać mniej więcej tak:





Dodawanie tekstu za pomocą przybornika

W poniższej procedurze przedstawiono sposób użycia narzędzia **Tekst** z przybornika w celu dodania tekstu do strony. Można dodawać dwa rodzaje tekstu: tekst ozdobny i tekst akapitowy. Tekst ozdobny jest używany w przypadku krótkich bloków tekstu, do których można stosować efekty, podczas gdy tekst akapitowy nadaje się do większych bloków tekstu, które można wszechstronnie formatować.

1 Kliknij narzędzie **Tekst**  w przyborniku.

2 Kliknij prostokąt i wpisz **Ipsum**.

Wyraz **Ipsum** zostanie wyświetlony jako tekst ozdobny.

3 Powyżej i z lewej strony wyrazu **Ipsum** przeciągnij wskaźnik myszy, aby utworzyć ramkę tekstu akapitowego, i wpisz wyraz **Lorem**.




Wyraz **Lorem** zostanie wyświetlony jako tekst akapitowy.

4 Kliknij narzędzie **Wskaźnik** w przyborniku.

5 Kliknij poza stroną rysunku.

Spowoduje to usunięcie zaznaczenia wszystkich obiektów.




Aby bliżej przyjrzeć się obiektowi, kliknij narzędzie **Powiększenie**  na palecie wysuwanej **Powiększenie**   w przyborniku. Kliknij obiekt, aby go powiększyć. Kliknij obiekt prawym przyciskiem myszy, aby go pomniejszyć.

Edytowanie właściwości tekstu za pomocą paska właściwości

Za pomocą paska właściwości można edytować atrybuty czcionek tekstu w rysunku.

1 Zaznacz wyraz **Ipsum** za pomocą narzędzia **Wskaźnik**.

2 Z listy **Lista czcionek**  na pasku właściwości wybierz czcionkę **Verdana**.

3 Z listy **Rozmiar czcionki**  wybierz wartość **24**.

4 Kliknij przycisk **Kursywa**  na pasku właściwości.

Jeśli tekst przesunie się poza stronę, popraw jego położenie za pomocą narzędzia **Wskaźnik**, zaznaczając obiekt i przeciągając go.

5 Zaznacz ramkę tekstu akapitowego za pomocą narzędzia **Wskaźnik**.



- 6 Z listy **Lista czcionek** wybierz czcionkę **Verdana**.
- 7 Na liście **Rozmiar czcionki** wpisz wartość **30**.
- 8 Kliknij poza stroną rysunku.

Rysunek powinien wyglądać mniej więcej tak:



Rozpylanie obiektów za pomocą paska właściwości

W tej procedurze przedstawiono sposób rozpylania obiektów na rysunku przy użyciu narzędzi znajdujących się na pasku właściwości. Do rysunku zostaną dodane ryba i banieczki.

Aby rozpylić rybę

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Krzywa** i kliknij narzędzie **Środki artystyczne**
- 2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Rozpylacz**
- 3 Z listy **Lista plików rozpylacza** wybierz pozycję przedstawiającą **złote rybki**.
- 4 W polu **Rozmiar rozpylanych obiektów** wpisz wartość **90**.
- 5 Z listy **Wybieranie kolejności rozpylania** wybierz pozycję **Kolejno**.
- 6 Kliknij przycisk **Okno dialogowe listy plików rozpylacza** na pasku właściwości, aby otworzyć okno dialogowe **Utwórz listę odtwarzania**.
- 7 Wybierz pozycję **Obrazek 8** z listy **Lista odtwarzania**.
- 8 Klikaj strzałkę w górę , dopóki pozycja **Obrazek 8** nie znajdzie się u góry listy **Lista odtwarzania**.
- 9 Kliknij przycisk **OK**.
- 10 Przeciągnij wskaźnik myszy, aby narysować krótką linię z prawej strony prostokąta.



11 Kliknij poza stroną rysunku, aby anulować zaznaczenie.

Aby rozpylić banieczki

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Krzywa** i kliknij narzędzie **Środki artystyczne**.
- 2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Rozpylacz**.
- 3 Z listy **Lista plików rozpylacza** wybierz pozycję przedstawiającą **banieczki**.
- 4 W polu **Rozmiar rozpylanych obiektów** wpisz wartości **80** w górnym polu i **99** w dolnym polu.
- 5 Z listy **Wybieranie kolejności rozpylania** wybierz pozycję **Kolejno**.
- 6 Przeciągnij wskaźnik myszy, aby narysować pionową linię od góry do dołu strony rysunku.
- 7 Używając narzędzia **Wskaźnik**, zmień rozmiar banieczek, aby były mniej więcej tej samej wielkości co odległość między rybą i górnym bokiem prostokąta.
Przeciąganie uchwytów narożnych powoduje zmianę rozmiaru obiektu.
- 8 Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** przesunij banieczki między rybę i górny bok prostokąta.
- 9 Kliknij poza stroną rysunku, aby anulować zaznaczenie.

Rysunek powinien wyglądać mniej więcej tak:






Rysowanie linii krzywych za pomocą palety wysuwanej

Program CorelDRAW umożliwia rysowanie wszelkiego rodzaju linii, od prostych, przez zakrzywione, po kaligraficzne.

Następnym krokiem będzie narysowanie wodorostów za pomocą palety wysuwanej **Krzywa**. W tym celu trzeba będzie skorzystać z dwóch różnych typów krzywych: linii odręcznej i linii łamanej. Aby narysować linię odręczną, należy przeciągnąć wskaźnik myszy. Aby narysować linię łamaną, należy przeciągnąć wskaźnik myszy, równocześnie podglądając linię zanim zostanie faktycznie narysowana.




Aby narysować linię krzywą

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Krzywa**  i kliknij narzędzie **Rysunek odręczny** .
- 2 Z listy **Wybór stylu linii konturu**  na pasku właściwości wybierz styl linii przerywanej.
- 3 W oknie dialogowym **Pióro konturu** zaznacz pole wyboru **Rysunek**.
- 4 Kliknij przycisk **OK**.
- 5 Z listy **Szerokość konturu**  na pasku właściwości wybierz pozycję **1.0** pkt.
- 6 W oknie dialogowym **Pióro konturu** zaznacz pole wyboru **Rysunek**.
- 7 Kliknij przycisk **OK**.
- 8 Przeciągnij wskaźnik myszy przez stronę rysunku od lewej strony ryby do jej środka i do dolnego boku prostokąta.
- 9 Kliknij narzędzie **Wskaźnik**.
- 10 Kliknij poza stroną rysunku, aby anulować zaznaczenie.

Rysunek powinien wyglądać mniej więcej tak:



Aby narysować linię krzywą za pomocą narzędzia Łamana

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Krzywa** i kliknij narzędzie **Łamana** .
- 2 Z listy **Wybór stylu linii konturu** wybierz styl linii ciągłej.
- 3 W oknie dialogowym **Pióro konturu** zaznacz pole wyboru **Rysunek**.
- 4 Kliknij przycisk **OK**.
- 5 Przeciągnij wskaźnik myszy, aby narysować pionową linię falistą od dolnego do górnego boku prostokąta.
- 6 Kliknij dwukrotnie, aby zakończyć linię.





7 Powtórz kroki od 1 do 6, aby narysować więcej wodorostów w prostokącie.

Edytowanie właściwości obiektu przy użyciu okna dokowanego

Okna dokowane oferują inny wygodny sposób edytowania grafiki. Zawierają one te same rodzaje elementów sterujących, które występują w oknach dialogowych, takie jak przyciski, opcje i listy. Jednak w przeciwieństwie do okien dialogowych, okna dokowane mogą być otwarte podczas pracy.

W tym kroku zostanie użyte okno dokowane **Środki artystyczne** w celu dodania do rysunku pociągnięć pędzla.

- 1 Kliknij kolejno menu **Okno** ▶ **Okna dokowane** ▶ **Środki artystyczne**.
Zostanie otwarte okno dokowane **Środki artystyczne**.
- 2 Zaznacz jedną z falistych linii wodorostów za pomocą narzędzia **Wskaźnik**.
- 3 Otwórz paletę wysuwaną **Krzywa** i kliknij narzędzie **Środki artystyczne**.
- 4 Kliknij przycisk **Wzorzec**  na pasku właściwości.
- 5 Na liście **Szerokość narzędzia Środki artystyczne**  wpisz wartość **0,1**.
- 6 Z listy pociągnięć w oknie dokowanym **Środki artystyczne** wybierz piątą pozycję od góry.
- 7 Z listy **Domyślna paleta CMYK** z prawej strony okna aplikacji wybierz pozycję **Zielony**.
- 8 Powtórz kroki od 1 do 7 dla każdej linii falistej narysowanej w ramach procedury **Aby narysować linię krzywą za pomocą narzędzia Łamana**.

Rysunek powinien wyglądać mniej więcej tak:





Korzystanie z poleceń myszy

Kliknięcie obiektu prawym przyciskiem myszy powoduje wyświetlenie przez program CorelDRAW menu kontekstowego. Korzystając z poleceń w tym menu, można modyfikować właściwości obiektu.

W następnym kroku przedstawiono sposób użycia poleceń menu kontekstowego w celu modyfikacji tekstu na rysunku.

Aby zmienić właściwości tekstu przy użyciu poleceń myszy

- 1 Kliknij narzędzie **Wskaźnik**.
- 2 Kliknij prawym przyciskiem myszy wyraz **Lorem**.
Zostanie wyświetlone menu dla tekstu akapitowego.
- 3 Kliknij polecenie **Przekształć w tekst ozdobny**.
Tekst akapitowy **Lorem** zostanie przekształcony w tekst ozdobny.
- 4 Kliknij prawym przyciskiem myszy wyraz **Ipsum**.
Zostanie wyświetlone menu dla tekstu ozdobnego.
- 5 Kliknij polecenie **Przekształć w tekst akapitowy**.
Tekst ozdobny Ipsum zostanie przekształcony w tekst akapitowy.
- 6 Zamknij okno dokowane **Właściwości obiektu**.

Rysunek powinien wyglądać mniej więcej tak:



Tworzenie obszaru roboczego

Obszar roboczy jest to konfiguracja ustawień określająca układ różnych pasków narzędzi, menu i przycisków podczas korzystania z aplikacji. Można utworzyć obszar roboczy odpowiadający preferencjom użytkownika lub ułatwiający wykonanie niektórych zadań.

W tej procedurze opisano sposób tworzenia obszaru roboczego i dostosowywania w nim pasków narzędzi.









Aby utworzyć obszar roboczy

- 1 Kliknij kolejno menu **Narzędzia** ▶ **Opcje**.
- 2 Na liście kategorii kliknij pozycję **Obszar roboczy**.
- 3 Kliknij przycisk **Nowy**.
- 4 W polu **Nazwa nowego obszaru roboczego** w oknie dialogowym **Nowy obszar roboczy** wpisz **niestandardowy1**.
- 5 Z listy **Utwórz nowy obszar roboczy na bazie** wybierz pozycję **_default**.
- 6 Zaznacz pole wyboru **Ustaw jako bieżący obszar roboczy**.
- 7 Kliknij przycisk **OK**.

Spowoduje to utworzenie własnego obszaru roboczego użytkownika. Następną czynnością będzie dostosowanie tego obszaru.

Aby dostosować pasek narzędzi

- 1 Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Dostosowywanie**, a następnie kliknij pozycję **Paski poleceń**.
- 2 Zaznacz pole wyboru **Standardowy**.
- 3 Na liście kategorii kliknij pozycję **Polecenia**.
- 4 Wybierz z listy pozycję **Wszystko (Pokaż wszystkie elementy)**.
- 5 Przeciągnij ikonę **Właściwości**  na pasek narzędzi w oknie aplikacji i umieść ją między ikoną **Otwórz**  a ikoną **Zapisz** .
- 6 Przeciągnij ikonę **Traktuj jako wypełnione**  na pasek narzędzi w oknie aplikacji, umieszczając ją między ikoną **Importuj**  i ikoną **Eksportuj** .
- 7 Kliknij przycisk **OK** w oknie dialogowym.



Teraz kliknięcie przycisku **Właściwości** spowoduje otwarcie lub zamknięcie okna dokowanego **Właściwości obiektu**. Kliknięcie przycisku **Traktuj jako wypełnione** spowoduje zmianę sposobu zaznaczania przez program CorelDRAW obiektów, które nie mają wypełnienia.

Pasek narzędzi powinien wyglądać mniej więcej tak:





Aby utworzyć nowy pasek narzędzi

- 1 Kliknij kolejno menu **Narzędzia** ▶ **Dostosowywanie**.
- 2 Na liście kategorii kliknij pozycję **Paski poleceń**.
- 3 Kliknij przycisk **Nowy** i wpisz **niestandardowy1**.
- 4 Sprawdź, czy pole wyboru obok nazwy **niestandardowy1** jest zaznaczone.
W oknie aplikacji zostanie wyświetlony nowy pasek narzędzi.
- 5 Na liście kategorii kliknij pozycję **Polecenia**.
- 6 Wybierz z listy pozycję **Tekst**.
- 7 Przeciągnij ikonę **Zwiększ kerning**  na niestandardowy pasek narzędzi w oknie aplikacji.
- 8 Przeciągnij ikonę **Zmniejsz kerning**  na niestandardowy pasek narzędzi w oknie aplikacji.
- 9 Kliknij przycisk **OK** w oknie dialogowym.

Pasek narzędzi powinien wyglądać mniej więcej tak:



- 10 Aby zadokować pasek narzędzi, kliknij jego obramowanie i przeciągnij pasek narzędzi do krawędzi okna aplikacji, aż zmieni się kształt paska.

Obecnie po zaznaczeniu tekstu za pomocą narzędzia **Tekst** można będzie zmieniać kerning.

W wyniku powyższych czynności obszar roboczy został dostosowany. W następnej procedurze przedstawiono sposób przywrócenia domyślnego obszaru roboczego.

Aby przywrócić domyślny obszar roboczy

- 1 Kliknij kolejno menu **Narzędzia** ▶ **Opcje**.
- 2 Na liście kategorii kliknij pozycję **Obszar roboczy**.
- 3 Na liście **dostępnych obszarów roboczych** zaznacz pole wyboru obok pozycji **Domyślny obszar roboczy wersji 12**.
- 4 Kliknij przycisk **OK** w oknie dialogowym.



Odsyłacze

Można samodzielnie poznawać program CorelDRAW lub szybko rozpocząć twórczą pracę, postępując według wskazówek w innych samouczkach CorelTUTOR™.

Jeśli na razie tylko uczysz się obsługi programu CorelDRAW, wpisz **rozpoczęcie pracy** na stronie **Szukaj** w Pomocy. Sekcja Rozpoczęcie pracy stanowi wprowadzenie do najważniejszych funkcji programu CorelDRAW i zawiera informacje, które pomogą skonfigurować obszar roboczy.

Copyright 2002–2004 Corel Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe są własnością odpowiednich firm.