

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

CorelDRAW 12. Oficjalny podręcznik

Autorzy: Steve Bain, Nick Wilkinson

Tłumaczenie: Zenon Zabłocki

ISBN: 83-7361-515-6

Tytuł oryginału: [CorelDRAW 12 The Official Guide](#)

Format: B5, stron: 688



CorelDRAW to aplikacja będąca jednym z kluczowych narzędzi pracy wielu grafików i projektantów. Rozwijany od kilkunastu lat doskonały program do tworzenia i obróbki grafiki wektorowej zawsze zadziwiał ogromem możliwości i mnogością zastosowań. Nie inaczej jest w przypadku najnowszej wersji. Program CorelDRAW 12 docenia graficy zajmujący się tworzeniem publikacji drukowanych, stron WWW, prezentacji multimedialnych, a nawet animacji wektorowych. Każdemu z nich CorelDRAW 12 zaoferuje narzędzia pozwalające na wygodną i efektywną pracę.

Książka „CorelDRAW 12. Oficjalny podręcznik” to kompendium wiedzy na temat najnowszej wersji tego narzędzia. Zawiera wszystkie informacje dotyczące Corela – od opisu interfejsu użytkownika, poprzez zasady korzystania z narzędzi rysunkowych, filtrów i efektów, aż do sposobów tworzenia animacji wektorowych i pisania skryptów w VBA.

- Interfejs użytkownika
- Definiowanie układu dokumentu, tryby wyświetlania
- Pomoce rysunkowe
- Tworzenie i modyfikowanie obiektów
- Narzędzia tekstowe
- Łączenie tekstu i obiektów
- Kolory, wypełnienia i kontury
- Efekty specjalne i filtry
- Praca z grafiką bitmapową
- Drukowanie dokumentów Corela
- Tworzenie stron WWW i animacji wektorowych
- Skrypty i VBA
- Konfigurowanie programu

„CorelDRAW 12. Oficjalny podręcznik” to publikacja autoryzowana przez firmę Corel i rekomendowana wszystkim użytkownikom tej aplikacji. Dzięki temu można mieć pewność, że zawarte w niej wiadomości są poprawne i faktycznie przydatne podczas pracy z CorelDRAW.



Spis treści

	O Autorze	17
	Przedmowa	19
	Wprowadzenie	21
Część I	CorelDRAW 12. Szybki start	29
Rozdział 1.	Nowości w wersji 12. programu CorelDRAW	31
	Lepsza produktywność i wydajność	31
	Zarządzanie obiektami	32
	Zestaw nowych narzędzi	37
	Komfort pracy	39
	Importowanie i eksportowanie	40
	Informacje zwrotne w kursorze importowania	40
	Zgodność importowanych i eksportowanych plików	40
Rozdział 2.	Interfejs programu	43
	Anatomia okna	43
	Okno aplikacji CorelDRAW 12	43
	Anatomia okna dokumentu	44
	Określanie wartości na paskach narzędziowych oraz w oknach dialogowych	45
	Praca z dokerami	49
	Otwieranie, przemieszczanie i zamykanie dokerów	49
	Dokery zagnieżdżone	50
	Korzystanie z przybornika	51
	Praca z paskami narzędziowymi	52
	Korzystanie z palety kolorów	53
	Przeglądanie palety kolorów	53
	Modyfikowanie opcji palety kolorów	54
Rozdział 3.	Otwieranie i zapisywanie plików	57
	Ekran powitalny programu CorelDRAW 12	57
	Otwieranie pierwszego dokumentu	58
	Otwieranie plików dokumentów	59
	Otwieranie plików utworzonych w innych aplikacjach	60
	Komunikaty ostrzegawcze	61
	Zamykanie i zapisywanie dokumentów	61
	Zamykanie dokumentu	61
	Zapisywanie pierwszego dokumentu	61
	Korzystanie z opcji zapisu	63
	Polecenie Save As	64

Zaawansowane opcje zapisu.....	64
Korzystanie z opcji tworzenia kopii zapasowych.....	66
Praca z szablonami.....	67
Otwieranie szablonów	67
Otwieranie i zapisywanie szablonów	68
Polecenia schowka.....	69
Kopiowanie a wycinanie	69
Polecenie Paste i Paste Special.....	70
Cofanie i ponawianie operacji	70
Podstawowe polecenia cofania operacji.....	70
Korzystanie z dokera Undo	71
Korzystanie z teczki podręcznej	72
Importowanie i eksportowanie plików	76
Opcje importu i eksportu plików	76
Eksport plików i wybór opcji.....	79
Wybór formatu eksportu.....	81
Część II	
 Poznanie programu CorelDRAW 12	85
Rozdział 4.	
 Kontrolowanie dokumentów i stron	87
Przygotowanie strony	87
Opcje wyświetlania strony.....	87
Definiowanie wymiarów i orientacji strony.....	89
Ustalanie koloru tła strony.....	90
Korzystanie z wzorców układu dokumentu i etykiet.....	92
Nadawanie stronom nazw	95
Korzystanie z polecenia Rename Page.....	95
Korzystanie z dokera Object Properties	96
Korzystanie z dokera Object Manager	97
Polecenia odnoszące się do stron dokumentu.....	98
Opcje wstawiania stron i definiowania ustawień	98
Usuwanie stron	99
Korzystanie z trybu podglądu Page Sorter	99
Gromadzenie informacji o rysunkach i obiektach	101
Rozdział 5.	
 Pomocnicze narzędzia rysunkowe	103
Korzystanie z linijki.....	103
Co mierzą linijki?	103
Ustawianie punktu zerowego linijki.....	104
Wybór jednostek miary	105
Ustawianie opcji linijek	106
Edycja skali rysowania	107
Kalibrowanie linijek	108
Korzystanie z siatki konstrukcyjnej.....	110
Sterowanie właściwościami siatki	111
Opcje wyświetlania, wyglądu i przyciągania do siatki.....	112
Korzystanie z poleceń przyciągania	112
Definiowanie sposobu działania funkcji przyciągania	113
Praca z prowadnicami	116
Korzystanie z prowadnic dynamicznych	116
Korzystanie z prowadnic	118
Sterowanie warstwą prowadnic	122
Przekształcanie obiektów w prowadnice.....	122
Korzystanie z prowadnic predefiniowanych	124

Rozdział 6. Powiększanie i tryby podglądu	127
Ustawianie trybów podglądu	127
Tryby podglądu szkieletowego i uproszczonego.....	128
Tryb podglądu schematycznego	128
Tryb podglądu normalnego	129
Tryb podglądu dokładnego	130
Powiększanie i przewijanie widoku stron.....	130
Korzystanie z narzędzia Zoom i paska właściwości	130
Korzystanie z narzędzia Hand	133
Specjalizowane tryby podglądu	135
Widok sortera stron	135
Podgląd pełnoekranowy	136
Podgląd bieżącego zaznaczenia.....	137
Korzystanie z nawigatora podglądu.....	137
Korzystanie z dokera View Manager.....	138
Polecenia dokera View Manager.....	139
Korzystanie z opcji zmiany widoku strony i skali powiększenia.....	140
Rozdział 7. Podstawowe polecenia dotyczące obiektów.....	141
Zaznaczanie obiektów.....	141
Zaznaczanie za pomocą narzędzia Pick.....	141
Techniki zaznaczania obiektów	143
Zaznaczanie obiektów na podstawie ich typu	145
Przemieszczanie obiektów.....	146
Korzystanie z narzędzia Pick.....	147
Korzystanie z klawiszy podsuwania.....	147
Przekształcenia obiektów.....	148
Interaktywne przekształcanie obiektów.....	148
Posługiwanie się narzędziem swobodnej transformacji	150
Wykonywanie przekształceń precyzyjnych.....	152
Korzystanie z dokera Transformation	152
Wspólne opcje transformowania	155
Określanie kolejności obiektów.....	155
Część III Narzędzia do tworzenia obiektów.....	159
Rozdział 8. Tworzenie podstawowych kształtów	161
Nowe narzędzie Smart Drawing.....	161
Korzystanie z narzędzia Rectangle i paska właściwości	164
Rysowanie prostokąta.....	164
Zaokrąglanie narożników prostokąta.....	164
Tworzenie prostokątów za pomocą narzędzia 3-Point Rectangle	166
Korzystanie z narzędzia Ellipse i paska właściwości	166
Rysowanie elipsy.....	167
Sterowanie trybami elipsy	168
Tworzenie elips za pomocą narzędzia 3-Point Ellipse	168
Korzystanie z narzędzia Polygon i paska właściwości.....	169
Rysowanie wieloboków.....	170
Rysowanie wieloboków i gwiazd.....	171
Tworzenie wieloboków jako gwiazd.....	171
Formowanie wieloboków i gwiazd.....	171
Korzystanie z narzędzia Spiral	172
Korzystanie z narzędzia Graph Paper.....	174

Zastosowanie narzędzi Perfect Shape.....	175
Tworzenie obiektów typu Perfect Shape.....	176
Edytowanie węzłów kształtowych.....	177
Korzystanie z polecenia Convert Outline To Object.....	178
Rozdział 9. Rysowanie linii	181
Narzędzia z grupy Line Tools.....	181
Korzystanie z narzędzia Artistic Media.....	182
Korzystanie z predefiniowanych wzorców.....	183
Rysowanie w trybie pędzla.....	184
Korzystanie z rozpylacza.....	184
Rysowanie w trybach: kaligrafowania i czułym na nacisk.....	186
Zapisywanie wzorów pociągnięć i rozpylania.....	187
Rysowanie za pomocą narzędzi Freehand i Polyline.....	187
Rysowanie łuków za pomocą narzędzia 3-Point Curve.....	189
Rysowanie narzędziami Bézier i Pen.....	190
Anatomia krzywych Béziera	190
Rysowanie za pomocą narzędzi Bézier i Pen	191
Edycja ścieżek Béziera	192
Kontrolowanie sposobu działania narzędzi Freehand i Bézier	197
Ścieżki złożone	198
Łączenie ścieżek	199
Rozdzielanie ścieżek.....	199
Konwertowanie obiektów na krzywe	199
Korzystanie z narzędzia Dimension	200
Tryby pracy narzędzia Dimension.....	201
Narzędzie Dimension i pasek właściwości.....	202
Definiowanie domyślnych ustawień narzędzia Dimension.....	204
Korzystanie z narzędzia Interactive Connector	204
Edytowanie łamanych linii łączących	205
Rozdział 10. Cięcie, kształtowanie i przekształcanie obiektów	207
Sposoby formowania obiektów	207
Formowanie i przekształcanie obiektów.....	207
Polecenia kształtowania i pasek właściwości.....	208
Korzystanie z dokera Shaping	210
Praktyczne przykłady kształtowania obiektów.....	212
Korzystanie z narzędzia Knife.....	213
Cięcie obiektów za pomocą narzędzia Knife	213
Definiowanie sposobu działania narzędzia Knife	214
Korzystanie z narzędzia Eraser.....	215
Operowanie narzędziem Eraser	215
Definiowanie właściwości narzędzia Eraser	217
Praca z narzędziem Smudge	218
Rozmazywanie obiektów.....	218
Kontrolki narzędzia Smudge na pasku właściwości.....	219
Nowe narzędzie Virtual Segment Delete.....	221
Rozdział 11. Zarządzanie obiektami.....	223
Korzystanie z poleceń grupowania	223
Blokowanie i odblokowywanie obiektów.....	225
Kopiuwanie, powielanie i klonowanie obiektów.....	225
Szybkie kopiuwanie obiektów.....	226
Sposoby wykorzystania polecenia Duplicate	227
Klonowanie obiektów	227

Tworzenie symboli	229
Edytowanie symboli	231
Praca z bibliotekami symboli	231
Korzystanie z polecenia Repeat	234
Wyrównywanie i rozmieszczanie obiektów	234
Korzystanie z opcji wyrównywania	235
Korzystanie z poleceń rozmieszczania	237
Koncepcja warstw	239
Doker Object Manager	239
Nawigowanie po stronach, obiektach i warstwach	239
Korzystanie z trybów edycji i podglądu dokera Object Manager	242
Sterowanie właściwościami warstw	243
Praca z warstwami strony wzorcowej	245
Odszukiwanie i zamiana właściwości obiektów	246
Wyszukiwanie i zaznaczanie obiektów	247
Zamiana właściwości obiektów	249
Wykorzystanie stylów graficznych	250
Polecenia dotyczące stylów graficznych	250
Posługiwanie się dokera Graphic and Text	251
Opcje dokera Graphic and Text	254
Korzystanie z dokera Object Data	255

Część IV Narzędzia tekstowe.....257

Rozdział 12. Właściwości tekstu 259

Wybór między tekstem ozdobnym i akapitowym	259
Narzędzie Text programu CorelDRAW	260
Tworzenie tekstu ozdobnego	260
Tworzenie tekstu akapitowego	261
Edycja tekstu	261
Konwertowanie tekstu ozdobnego na akapitowy	263
Formatowanie tekstu przy użyciu paska właściwości	263
Okno dialogowe Format Text	263
Formatowanie na poziomie znaków	264
Formatowanie akapitów	267
Formatowanie tabulatorów	270
Formatowanie kolumn	272
Efekty akapitowe	273
Zmiana wielkości liter	274
Praca z użyciem tekstu ozdobnego	274
Skalowanie i przemieszczanie tekstu ozdobnego	274
Łączenie i rozbijanie tekstu ozdobnego	274
Konwersja tekstu ozdobnego na krzywe	275
Tekst ozdobny i narzędzie Shape	275
Praca z tekstem akapitowym	276
Korzystanie z ramek tekstowych	277
Ustawianie tabulatorów przy użyciu linijki	279
Praca z kolumnami	280
Osadzanie obiektów w tekście	280
Tekst i style	281
Tworzenie i edycja stylów	281
Przypisywanie stylów tekstowych	282
Edycja stylów tekstowych	282
Oblewanie obiektów tekstem	283

Zarządzanie czcionkami	283
Praca z tekstem w innych językach	284
Wstawianie znaków	285
Rozdział 13. Łączenie tekstu z obiektami	287
Łączenie ramek tekstu akapitowego	287
Łączenie ramek za pomocą poleceń	287
Interaktywne łączenie ramek	288
Łączenie ramek rozmieszczonych na różnych stronach	289
Usuwanie ramek tekstu akapitowego	290
Rozłączanie ramek tekstowych	290
„Zamrażanie” zawartości ramek	291
Umieszczanie tekstu na ścieżkach	291
Wprowadzanie tekstu wprost na ścieżkę	292
Korzystanie z polecenia Fit Text To Path	293
Opcje dostępne na pasku właściwości Text on Curve/Object	294
Korzystanie z gotowych wzorców	295
Ustawienia orientacji tekstu	295
Pionowe umiejscowienie znaków	296
Ustawienia Text Placement oraz Horizontal Offset	297
Regulacja odległości tekstu od ścieżki	297
Opcja Place On Other Side	298
Obiekty tekstowe na ścieżce i narzędzia Pick oraz Shape	298
Interaktywna regulacja odstępów i położenia tekstu przy użyciu narzędzia Shape	299
Interaktywne regulowanie położenia tekstu za pomocą narzędzia Pick	300
Oddzielanie tekstu od ścieżki	300
Przywracanie właściwości tekstu	301
Prostowanie tekstu	301
Łączenie tekstu wewnątrz ścieżek zamkniętych	302
Obiekty jako kontenery	302
Łączenie obiektów z zawartością tekstową	303
Rozdział 14. Narzędzia pomocnicze	305
Korzystanie z narzędzi językowych programu CorelDRAW	305
Przyciski wspólne	306
Opcje modułu sprawdzania pisowni	307
Definiowanie ustawień językowych modułu Spell Checker	307
Korzystanie z listy wyrazów	308
Korzystanie z głównych list wyrazów	309
Ustawianie opcji list wyrazów użytkownika	309
Pozostałe opcje modułu sprawdzania pisowni	311
Główne opcje funkcji sprawdzania pisowni	312
Korzystanie z funkcji Grammatik	312
Sprawdzanie i poprawianie błędów gramatycznych	313
Włączanie i wyłączanie reguł gramatycznych	313
Korzystanie z tezaury	314
Definiowanie opcji tezaury	314
Korzystanie z funkcji QuickCorrect	315
Jak działa funkcja QuickCorrect?	315
Definiowanie opcji QuickCorrect	316
Wyszukiwanie i zamiana tekstu	317
Wyszukiwanie tekstu	317
Zamiana tekstu	317
Wyszukiwanie i zamiana atrybutów tekstu	318
Wyszukiwanie atrybutów tekstu	318
Zamiana atrybutów tekstu	319

Część V	Wypełnienia i kontury	321
Rozdział 15.	Właściwości konturów	323
	Definiowanie właściwości pióra konturu	323
	Opcje Outline Pen i pasek właściwości	323
	Korzystanie z narzędzia Outline	324
	Zawartość okna dialogowego Outline Pen	324
	Definiowanie koloru konturu	325
	Definiowanie stylu konturu	326
	Tworzenie i edycja stylów linii konturowych	327
	Wybieranie grotów	328
	Definiowanie kształtu narożników	331
	Definiowanie kształtu zakończeń ścieżki	331
	Efekty kaligraficzne Outline Pen	332
	Inne opcje konturu	332
	Opcje na karcie Outline Pen dokera Object Properties	333
Rozdział 16.	Wypełnienia obiektów	337
	Przegląd typów wypełnień	337
	Wypełnianie obiektów	338
	Stosowanie wypełnień jednolitych	339
	Definiowanie ustawień wypełnienia jednolitego	339
	Stosowanie wypełnień tonalnych	340
	Interaktywne sterowanie wypełnieniami tonalnymi	342
	Modyfikowanie wypełnień tonalnych	344
	Definiowanie opcji w oknie dialogowym Fountain Fill	345
	Stosowanie wypełnień deseniem	347
	Interaktywne sterowanie wypełnieniami deseniowymi	348
	Korzystanie z opcji dostępnych w oknie dialogowym Pattern Fill	350
	Tworzenie nowych deseni dwu- i pełnokolorowych	351
	Stosowanie wypełnień teksturowych	352
	Ustawienia opcji wypełnień teksturowych	353
	Tworzenie i zapisywanie próbek tekstur	354
	Stosowanie wypełnień postscriptowych	355
	Stosowanie wypełnień siatkowych	357
	Anatomia wypełnienia siatkowego	358
	Edycja wypełnienia siatkowego	358
Rozdział 17.	Praca z kolorami	361
	Wybór dowolnego koloru	361
	Korzystanie z dokerów związanych z kolorami	361
	Korzystanie z dokera Color	361
	Korzystanie z dokera Color Palette Browser	363
	Korzystanie z dokera Color Styles	364
	O modelach kolorów	368
	Korzystanie z przeglądarek kolorów	369
	Korzystanie z mikserów kolorów	371
	Tworzenie palet przy użyciu harmonii kolorów	371
	Mieszanie kolorów za pomocą miksera Color Blend	372
	Korzystanie z palet gotowych i palet użytkownika	374
	Korzystanie z palet gotowych	374
	Tworzenie palet użytkownika	375
	Regulowanie i przekształcanie kolorów	377

Część VI	Efekty specjalne	381
Rozdział 18.	Obwiednie i deformacje	383
	Teoria działania obwiedni	383
	Tworzenie efektów obwiedni	383
	Wykorzystanie narzędzia Interactive Envelope oraz paska właściwości	384
	Doker Envelope	385
	Stany kursora narzędzia Envelope	386
	Tryby obwiedni	387
	Obwiednie predefiniowane	388
	Zapisywanie i przypisywanie predefiniowanych obwiedni obiektom	389
	Opcje mapowania obwiedni	389
	Ograniczanie działania obwiedni	392
	Stosowanie obwiedni dla wielu obiektów	392
	Kopiowanie właściwości obwiedni	393
	Tworzenie obwiedni z obiektów	394
	Usuwanie obwiedni	394
	Efekty zniekształcenia	395
	Narzędzie Interactive Distortion i pasek właściwości	395
	Tryby zniekształcania	396
	Zniekształcenie Push and Pull	396
	Zniekształcenie Zipper	396
	Zniekształcenie Twister	398
	Korzystanie ze znaczników zniekształcenia	399
	Predefiniowane zniekształcenia	402
	Zarządzanie predefiniowanymi zniekształceniami	402
	Korzystanie z narzędzia Roughen Brush	403
	Działanie narzędzia Roughen Brush	403
	Pasek właściwości narzędzia Roughen Brush	404
Rozdział 19.	Metamorfoza i obrys	407
	Porównanie metamorfozy i obrysu	407
	Metamorfoza w Corelu	407
	Przykłady metamorfozy	408
	Narzędzie Interactive Blend i pasek właściwości	409
	Tworzenie typowej metamorfozy	409
	Anatomia metamorfozy	410
	Edycja efektu metamorfozy	411
	Opcje metamorfozy	411
	Zaawansowane efekty metamorfozy	416
	Określanie ścieżki przebiegu metamorfozy	419
	Metamorfoza pomiędzy wieloma obiektami	423
	Kopiowanie i klonowanie metamorfozy	424
	Doker Blend	425
	Na czym polega efekt obrysu?	425
	Zastosowania efektu obrysu	426
	Narzędzie Interactive Contour i pasek właściwości	427
	Tworzenie efektu obrysu	428
	Interakcyjna edycja obrysów	428
	Wybór kierunku tworzenia obrysu	430
	Kolory obrysu	432
	Efekty gładkiego obrysu	433
	Przyspieszenie obrysu	434
	Predefiniowane obrysy	435
	Doker Contour	436

Rozdział 20. Soczewki i efekty przezroczystości	437
Jak działa soczewka?	437
Doker Lens.....	437
Efekty soczewki.....	438
Soczewka Brighten.....	439
Soczewka Color Add.....	439
Soczewka Color Limit.....	440
Soczewka Custom Color Map.....	441
Soczewka Fish Eye.....	442
Soczewka Heat Map.....	442
Soczewka Invert.....	443
Soczewka Magnify.....	444
Soczewka Tinted Grayscale.....	444
Soczewka Transparency.....	445
Soczewka Wireframe.....	445
Opcje soczewki.....	446
Opcja Frozen.....	446
Opcja Viewpoint.....	447
Opcja Remove Face.....	448
Przezroczystość w Corelu.....	448
Narzędzie Interactive Transparency i pasek właściwości.....	449
Właściwości efektu przezroczystości.....	451
Typy przezroczystości.....	451
Tryby mieszania efektu przezroczystości.....	454
Przezroczystość konturów i wypełnień.....	457
Blokowanie efektu przezroczystości.....	457
Kopiowanie efektu przezroczystości.....	458
Przykłady efektów przezroczystości.....	459
Rozdział 21. Rzucanie cieni.....	461
Cienie w Corelu.....	461
Narzędzie Interactive Drop Shadow i pasek właściwości.....	462
Anatomia cienia.....	463
Opcje płaskich cieni.....	465
Kierunek rozmycia.....	465
Rozmycie krawędzi.....	467
Cienie perspektywiczne.....	468
Kolor i rozdzielczość cienia.....	470
Predefiniowane cienie.....	472
Strategie rzucania cieni.....	472
Cienie jako poświata.....	473
Jak uniknąć nakładania się cieni?.....	473
Rozdział 22. Szybkie kadrowanie	475
Szybkie kadrowanie w Corelu.....	475
Umieszczanie obiektu w kadrze.....	476
Automatyczne wyśrodkowanie zawartości kadru.....	479
Edycja zawartości kadru.....	479
Opcje blokowania.....	481
Ograniczenia szybkiego kadrowania.....	481

Część VII Praca w trzech wymiarach	483
Rozdział 23. Tworzenie iluzji głębi za pomocą efektu perspektywy	485
Jak działa efekt perspektywy?	485
Tworzenie efektu głębi perspektywy	485
Symulacja perspektywy w programie CorelDRAW	486
Przypisywanie efektu perspektywy	487
Edycja efektu perspektywy	488
Włączenie trybu edycji efektu perspektywy	488
Zmiana położenia punktów zbiegu i uchwytów kontrolnych	488
Wzmocnienie efektu perspektywy	490
Ograniczenia programu w stosowaniu efektu perspektywy	491
Kopiowanie i usuwanie efektu perspektywy	492
Rozdział 24. Wytlaczanie obiektów wektorowych	495
Jak działa wytłaczanie?	495
Wybór i stosowanie efektu wytłoczenia	496
Anatomia wytłoczenia	497
Narzędzie Interactive Extrude i pasek właściwości	498
Stany narzędzia Interactive Extrude	498
Rodzaje kształtów wytłoczenia	498
Obrót w przestrzeni trójwymiarowej	502
Dodatkowe oświetlenie	505
Ustawienia koloru efektu wytłoczenia	508
Fazowanie efektu wytłoczenia	510
Zastosowanie predefiniowanych ustawień wytłoczenia	511
Doker Extrude	512
Kontrola złożoności efektu wytłoczenia	512
Kopiowanie efektów przy użyciu narzędzi Eyedropper oraz Paintbucket	515
Część VIII Zagadnienia zaawansowane	517
Rozdział 25. Edycja bitmap	519
Obsługa bitmap w Corelu	519
Importowanie bitmap do dokumentu	519
Przekształcanie obiektów wektorowych w bitmapy	523
Transformacja bitmap	525
Skalowanie i pochylanie bitmapy	525
Kadrowanie bitmapy	526
Najważniejsze polecenia służące do edycji bitmap	528
Edycja obrazu — polecenie Edit Bitmap	528
Kadrowanie — polecenie Crop Bitmap	529
Wektoryzacja — polecenie Trace Bitmap	529
Zmiana rozmiaru lub rozdzielczości — polecenie Resample	530
Jasność, kontrast, nasycenie	531
Równoważenie kolorów	531
Dobór współczynnika gamma	532
Barwa, nasycenie, jasność	533
Doker Bitmap Color Mask	533
Tworzenie maski kolorów	534
Opcje dokera Bitmap Color Mask	534
Łącza do plików zewnętrznych	535
Polecenia dokera Link Manager	536
Poszerzanie bitmap	538
Obsługa okien filtrów	539
Przewijanie i powiększanie widoku podglądu	542

Rozdział 26. Wszystko o drukowaniu	543
Drukowanie dokumentu	543
Opcje wydruku	544
Ustawienia ogólne	545
Style drukowania	546
Drukowanie do pliku	547
Układ strony	548
Separacje barwne	550
Przygotowywanie klisz	556
Druk postscriptowy	557
Inne opcje drukowania	560
Raport o problemach związanych z drukiem	561
Podgląd wydruku	563
Tryby podglądu	563
Narzędzia okna podglądu i paski właściwości	565
Preferencje drukowania	569
Ogólne preferencje drukowania	569
Zgodność sterownika	572
Opcje ostrzeżeń drukowania	572
Drukowanie dokumentów dwustronnych	572
Współpraca z przygotowalnią	573
Polecenie Print Merge	574
Rozdział 27. Tworzenie stron internetowych	579
Doker Web Connector	579
Pasek narzędziowy Internet	580
Przyciski z efektem rollover	581
Reagowanie obiektów internetowych	583
Zakładka Internet dokera Object Properties	585
Doker Bookmark Manager	586
Obiekty internetowe	587
Właściwości strony WWW	587
Tytuł strony	588
Nazwa pliku HTML	588
Dodatkowe informacje o stronie	588
Tło strony	589
Publikowanie na potrzeby internetu	590
Ustawienia ogólne	591
Szczegóły eksportowania	591
Przeglądanie eksportowanych obrazów	592
Ustawienia zaawansowane	592
Podsumowanie eksportu	593
Analiza wstępna	594
Ustawienia preferencyjne dla publikacji internetowych	595
Zarządzanie obrazami	596
Konwersja tekstu	597
Kolory łączy	598
Optymalizacja publikacji internetowych	598
Zmiana ustawień optymalizacji	598
Corel R.A.V.E. 3.0	601
Listwa czasowa	602
Ustawienia animacji	602
Tworzenie prostej animacji	603
Automatyczne tworzenie animowanych sekwencji	605
Zapisywanie animacji	605

Rozdział 28. Konfigurowanie programu	607
Najważniejsze obszary konfigurowania	607
Przemieszczanie pasków narzędziowych	607
Edycja zawartości pasków narzędziowych.....	609
Przypisywanie i zmienianie skrótów klawiaturowych	610
Zmiana ustawień domyślnych dla tekstu i obiektów graficznych	611
Zmiana ustawień domyślnych dla nowych dokumentów.....	613
Tworzenie własnych pasków narzędziowych.....	613
Kopiowanie narzędzi lub opcji pomiędzy rozwijanymi paletami	614
Dostosowanie wyglądu palety kolorów.....	615
Dostosowanie zawartości paska stanu.....	616
Przezroczystość interfejsu	617
Obszary robocze CorelDRAW	618
Tworzenie i wczytywanie obszarów roboczych.....	619
Importowanie i eksportowanie obszarów roboczych	621
Rozdział 29. Skrypty i VBA.....	625
Czego można dokonać z VBA?	625
Nowości w wersji 12. programu	626
Uaktualnianie makropoleceń utworzonych w CorelDRAW 11	626
Definicje ważniejszych terminów.....	626
Podstawy obsługi edytora VBA.....	628
Okno edytora VB.....	628
Nagrywanie i odtwarzanie makropoleceń.....	633
Nagrywanie makropoleceń za pomocą rejestratora VBA	633
Zapisywanie zawartości dokera Undo jako makropolecenia	634
Odtwarzanie nagranych lub zapisanych makropoleceń.....	635
Przypisywanie makropoleceń do elementów interfejsu użytkownika.....	635
Nagrywanie makropoleceń	635
Tworzenie zaawansowanych makropoleceń na podstawie nagrań.....	637
Analiza skryptu DrawRectangle.....	637
Analiza skryptu RedFill_BlueOutline	639
Rozbudowa skryptu RedFill_BlueOutline.....	640
Składanie elementów w całość — wyrażenie warunkowe działające w pętli	642
Programowanie od podstaw.....	643
Rozpowszechnianie makropoleceń.....	644
Gdzie instalowane są projekty?	644
Tworzenie nowych plików projektów	644
Rozpowszechnianie elementów interfejsu użytkownika.....	644
Inne źródła informacji.....	644
„CorelDRAW VBA Programming Guide” oraz „VBA Object Model Guide”.....	645
Grupy dyskusyjne	645
Witryny firmy Corel	645
Witryny poświęcone Visual Basicowi.....	645
Dodatki	647
Dodatek A Skróty klawiaturowe.....	649
Skorowidz.....	661

Rozdział 12.

Właściwości tekstu

CorelDRAW 12 oferuje szeroki wachlarz wydajnych narzędzi, które umożliwiają tworzenie tekstu, a także manipulowanie nim. Tekst jest bardzo istotnym elementem wielu projektów, takich jak plakaty, logo, gazetki, a nawet prace ozdobne. Narzędzia tekstowe CorelDRAW są łatwe w obsłudze i umożliwiają szybkie przygotowywanie zarówno prostych projektów — transparentów i firmowych logo — jak i znacznie bardziej złożonych, wielokolumnowych i wielostronicowych dokumentów.

Wybór między tekstem ozdobnym i akapitowym

CorelDRAW umożliwia stosowanie dwóch typów obiektów tekstowych — tekstu ozdobnego (*Artistic Text*) oraz tekstu akapitowego (*Paragraph Text*) (rysunek 12.1). Napis w nagłówku na ilustracji 12.1 utworzony jest z tekstu ozdobnego, który został wykorzystany do szybkiego wykadrowania mapy bitowej imitującej cień. Z kolei tekst w kolumnach to przykład tekstu akapitowego. Tekst ozdobny łatwiej poddaje się wszelkim manipulacjom, kształtowaniu, zniekształcaniu i tworzeniu efektów, a stosujemy go zwykle w celu wyróżnienia pojedynczych wyrazów lub krótkich wersów, takich jak nagłówki, logo czy etykiety. Tekst akapitowy stosujemy wtedy, gdy wpisujemy tekst jest dłuższy niż na dwa wiersze, zawiera tabulatory lub umieszczony jest w kolumnach.

Rysunek 12.1.
Przykład połączenia
obiektów tekstowych:
akapitowego
i ozdobnego



Poniżej przedstawione są podstawowe zasady korzystania z tekstu ozdobnego i akapitowego.

- **Tekst ozdobny.** Tekst ozdobny stosujemy w przypadku krótkich fragmentów tekstowych, poddawanych transformacjom lub przekształcanym przy użyciu efektów specjalnych. Każdy akapit tekstu ozdobnego traktowany jest jako pojedynczy wiersz, bez względu na jego długość. Bloki tekstu ozdobnego są całkowicie niezależne, a swobodny przepływ tekstu między blokami jest niemożliwy. Zmiana wielkości tekstu ozdobnego za pomocą narzędzia *Pick* powoduje zmianę wielkości całego bloku.
- **Tekst akapitowy.** Tekst akapitowy rządzi się podobnymi zasadami, co obiekty tekstowe w typowych aplikacjach publikacyjnych. Tekst wprowadzany jest do kontenera, czyli do ramki tekstowej; jeśli wiersz jest zbyt długi w porównaniu z szerokością ramki, program łamie go automatycznie, przenosząc do następnej linii. Zmiana wymiarów ramki tekstowej lub jej pochylenie nie powoduje zmian wielkości tekstu, choć może wiązać się z modyfikacją jego przepływu. Jeśli ramka jest zbyt mała, by pomieścić wprowadzony tekst, można ją połączyć z następną ramką, do której przeniesiony zostanie nadmiar tekstu.

Narzędzie Text programu CorelDRAW

Wszelkie obiekty tekstowe w programie CorelDRAW tworzymy za pomocą narzędzia *Text*, oznaczonego w przyborniku ikoną przedstawiającą literę *A*. Aby uruchomić to narzędzie, należy kliknąć jego ikonę, nacisnąć klawisz *F8* lub dwukrotnie kliknąć istniejący obiekt tekstowy. Wskaźnik narzędzia *Text* ma postać krzyżyka z widniejącą obok niego literką *A*, a po ustawieniu nad obiektem tekstowym zamienia się w pionową kreskę (kursor edycji tekstu). Rozważania w kolejnych podrozdziałach będziemy toczyć przy założeniu, że narzędzie *Text* jest włączone.



Aby użyć narzędzia *Pick*, gdy aktywnym narzędziem jest *Text*, należy nacisnąć klawisze *Ctrl+spacja*; w przypadku pozostałych narzędzi wystarczy naciśnięcie klawisza spacji, choć klawisza tego można również użyć w połączeniu z klawiszem *Ctrl*.

Tworzenie tekstu ozdobnego

Tworzenie obiektu tekstu ozdobnego należy zacząć od włączenia narzędzia *Text*. W tym celu należy kliknąć jego ikonę w przyborniku lub nacisnąć klawisz *F8*. Kolejną czynnością powinno być kliknięcie miejsca wyznaczającego punkt, w którym chcemy rozpocząć wpisywanie tekstu. Jeśli zmienimy tryb wyrównania na wyrównanie do środka, wówczas wpisywany tekst będzie rozmieszczany równomiernie po obu stronach punktu początkowego. Jeżeli wybierzemy wyrównanie do prawej, wówczas tekst będzie wyrównywany w prawo, wzdłuż linii wprowadzonej z punktu kliknięcia.

Tekst ozdobny przyjmuje właściwości zapisane w domyślnym stylu *Default Artistic Text*; informacje na temat zmiany tych właściwości znajdziesz w punkcie „Tekst i style”, w dalszej części rozdziału.

Tworzenie tekstu akapitowego

Aby utworzyć obiekt tekstu akapitowego, włączamy narzędzie *Text*, klikając jego ikonę w przyborniku lub naciskając klawisz *F8*. Następnie, klikając i przeciągając kursorem myszy, rysujemy prostokąt, w którym tekst ma być umieszczony. Prostokąt ten staje się ramką tekstową wyposażoną w uchwyty skalowania. Po narysowaniu ramki możemy przystąpić do wprowadzania tekstu. Poszczególne akapity mogą być niezależnie wyrównywane do lewego lub prawego marginesu, centrowane i justowane, ale w każdym przypadku mieszczą się one między krawędziami ramki.

Domyślny styl tekstu akapitowego nosi nazwę *Default Paragraph Text*; o tym, w jaki sposób zmienić jego właściwości, dowiesz się w punkcie „Tekst i style”, w dalszej części niniejszego rozdziału.

Tekst akapitowy zgodny z formatem sieciowym

Cały tekst stron internetowych, przygotowywanych za pomocą programu CorelDRAW, należy formatować jako tekst akapitowy zgodny z formatem sieciowym. Tekst tego typu jest eksportowany w plikach HTML jako tekst rzeczywisty. Tekst umieszczony na stronach internetowych cechuje się nieco mniejszą liczbą właściwości niż zwyczajny tekst akapitowy; atrybutami wpływającymi na wygląd tekstu zgodnego z formatem sieciowym są: krój, rozmiar, pogrubienie, pochylenie (kursywa), podkreślenie, wyrównanie oraz kolor czcionki. Pozostałe właściwości tekstu są odrzucane. Wszystkie obiekty tekstowe niezgodne z formatem sieciowym są, w chwili publikowania dokumentu HTML, eksportowane w postaci map bitowych, co powoduje wydłużenie czasu ich wczytywania.

Aby utworzyć tekst akapitowy zgodny z formatem sieciowym lub przekształcić go na powrót w zwykły tekst akapitowy, należy zaznaczyć obiekt tekstowy za pomocą narzędzia *Pick*, a następnie wybrać polecenie *Text/Make Text Web Compatible* albo też kliknąć obiekt prawym klawiszem myszy i wybrać polecenie *Make Text Web Compatible* z menu podręcznego.

Edycja tekstu

Edycja tekstu za pomocą zaimplementowanego w programie CorelDRAW narzędzia *Text* przebiega w podobny sposób jak w innych aplikacjach przeznaczonych dla systemu Windows. Każdy użytkownik posiadający doświadczenie w pracy z edytorem tekstu nie powinien mieć najmniejszych kłopotów z edytowaniem obiektów tekstowych w CorelDRAW. Za pomocą kursora tekstowego możemy zaznaczać zarówno pojedyncze znaki, jak i wyrazy, zdania czy nawet całe akapity. Łańcuchy znakowe można również zaznaczać za pomocą klawiszy strzałek na klawiaturze.

Zaznaczanie tekstu

Aby umieścić kursor edycji (w postaci pionowej kreski) w bloku tekstowym, w miejscu, w którym zamierzamy rozpocząć wpisywanie, wystarczy kliknąć lewym klawiszem myszy. Tekst będzie wprowadzany począwszy od miejsca kliknięcia, a sformatowany zostanie przy użyciu stylu obowiązującego we fragmencie znajdującym się *na lewo* od punktu wstawiania.

Aby zaznaczyć tekst za pomocą kursora narzędzia *Text*, wciskamy lewy przycisk myszy w miejscu, od którego zamierzamy rozpocząć zaznaczanie, i przeciągamy myszą w lewo lub w prawo, zwalniając przycisk w punkcie, w którym chcemy zakończyć zaznaczanie. Podobny rezultat możemy osiągnąć, klikając w początkowym punkcie obszaru zaznaczania, następnie wciskając klawisz *Shift* i ponownie klikając, tym razem jednak w miejscu zakończenia zaznaczenia — cały fragment pomiędzy miejscami kliknięć zostanie wyselekcjonowany. Dwukrotne kliknięcie kursorem pojedynczego wyrazu powoduje jego zaznaczenie. Trzykrotne kliknięcie wyrazu powoduje zaznaczenie całego akapitu.

Kursor możemy przesuwac także za pomocą klawiszy sterowania. Aby przesunąć kursor o jeden wyraz w lewo lub w prawo za pomocą klawisza strzałki, należy przytrzymać klawisz *Ctrl*. Przesunięcie kursora o jeden akapit w górę lub w dół nastąpi wówczas, gdy wraz z klawiszem *Ctrl* naciśniemy klawisz jednej ze strzałek pionowych. Aby powiększyć lub zmniejszyć obszar zaznaczenia metodą przesuwania punktu końcowego, należy wcisnąć klawisz *Shift* i użyć odpowiedniego klawisza sterowania kursorem.

W celu przeniesienia kursora na początek lub koniec bieżącej ramki tekstowej należy wcisnąć i przytrzymać klawisz *Ctrl*, a następnie nacisnąć klawisz *Home* lub *End*. Klawisze *Page Up* i *Page Down* umożliwiają przesuwanie kursora o jedną ramkę w górę lub w dół.

Interaktywne przenoszenie tekstu

Zaznaczony fragment tekstu można przesunąć, stosując technikę „przeciągnij i upuść”. Wystarczy zaznaczyć wyrazy, które zamierzamy przesunąć, a następnie przeciągnąć je w nowe położenie w bieżącym tekście — lub innym obiekcie tego typu — wciskając lewy przycisk myszy. O bieżącym miejscu wstawienia przemieszczanego tekstu informuje nas pionowa kreska; jeśli kursor przybierze kształt przekreślonego kółka, oznaczać to będzie, że w danym miejscu nie można wstawić przeciąganych wyrazów.

Przeciągnięcie zaznaczonego fragmentu przy użyciu prawego klawisza myszy powoduje wyświetlenie menu podręcznego, oferującego dwa polecenia dotyczące przemieszczonego tekstu. Wybranie któregośkolwiek z tych poleceń, *Copy* (kopiowania) lub *Move* (przesunięcia), powoduje utworzenie nowego obiektu tekstowego tego samego typu, co obiekt oryginalny.

Edycja tekstu w edytorze tekstowym

Często się zdarza, zwłaszcza w przypadku bardzo złożonych i szczegółowych rysunków CorelDRAW, że odświeżanie obrazu na ekranie wydłuża się w miarę wstawiania kolejnych znaków tekstu. Praca w takich warunkach staje się nieefektywna. Należy wówczas posłużyć się wbudowanym edytorem, który oferuje użytkownikowi wszelkie niezbędne funkcje formatowania tekstu. Tekst edytowany w oknie edytora nie jest odświeżany na rysunku, co znacznie przyspiesza pracę.

Aby otworzyć okno edytora *Edit Text*, należy wyselekcjonować obiekt tekstowy, a następnie nacisnąć klawisze *Ctrl+Shift+T* albo kliknąć przycisk *Edit Text* (oznaczony ikoną *ab*) na pasku formatowania tekstu lub właściwości.



Uwaga

Technika edycji „przeciągnij i upuść” nie działa podczas pracy w edytorze tekstowym.

Konwertowanie tekstu ozdobnego na akapitowy

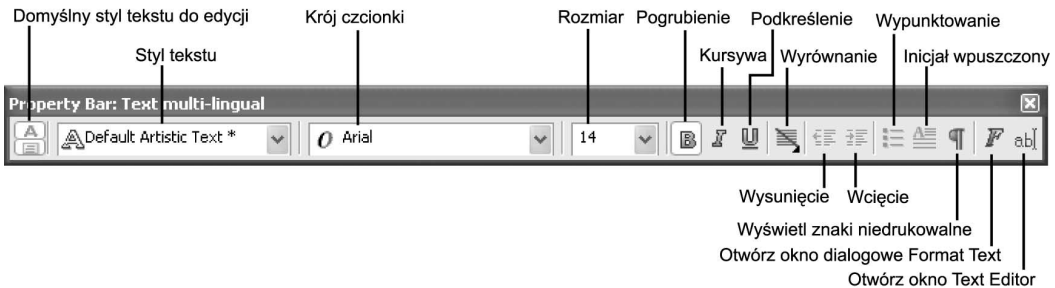
W razie konieczności przekształcenia bloku tekstu ozdobnego w blok tekstu akapitowego należy kliknąć obiekt *Artistic Text* prawym klawiszem myszy, włączając uprzednio narzędzie *Pick*, a następnie z menu podręcznego wybrać polecenie *Convert To Paragraph Text*. Można je wybrać również z menu *Text* albo użyć skrótu klawiaturowego *Ctrl+F8*. Podczas konwersji zachowywane są, w miarę możliwości, wszelkie atrybuty tekstu. Zasada ta obowiązuje przy przekształcaniu w obu kierunkach, ale niektóre ustawienia formatowania, jak na przykład podział na kolumny oraz efekty tekstu akapitowego, których nie można stosować w tekście ozdobnym, są tracone.



Obiekty tekstu akapitowego zgodne z formatem dokumentów sieci WWW nie mogą być przekształcane w obiekty tekstu ozdobnego. Więcej informacji na temat tej właściwości tekstu znajdziesz w punkcie „Tekst akapitowy zgodny z formatem sieciowym”.

Formatowanie tekstu przy użyciu paska właściwości

Dostęp do większości opcji formatowania obiektów tekstowych można uzyskać z poziomu paska właściwości. Opcje te pojawiają się po zaznaczeniu obiektu tekstowego za pomocą narzędzia *Pick* oraz po włączeniu narzędzia *Text*. W takim przypadku pasek właściwości ma postać przedstawioną na rysunku 12.2.



Rysunek 12.2. Kontrolki formatowania tekstu



Większość opcji zamieszczonych na pasku właściwości dostępna jest przez cały czas na pasku narzędziowym *Text*. Aby wywołać ten pasek, należy wybrać polecenie *Window/Toolbars/Text*.

Okno dialogowe Format Text

Okno dialogowe *Format Text* zapewnia nam dostęp do niemal wszystkich opcji formatowania tekstu. Ponadto oferuje wiele opcji niedostępnych z poziomu menu ani pasków narzędziowych. Za pomocą tego okna możemy formatować zarówno tekst akapitowy, jak i ozdobny.

Aby otworzyć okno dialogowe *Format Text*, naciskamy klawisze *Ctrl+T* albo wybieramy polecenie *Text/Format Text*. To samo polecenie można znaleźć w menu podręcznym, które wyświetlane jest po kliknięciu obiektu tekstowego prawym przyciskiem myszy. Okno dialogowe *Format Text* można również wywołać kliknięciem przycisku *Format Text* (przycisk z ikoną *F*) na pasku *Text Property*.

Okno dialogowe *Format Text* zawiera pięć kart udostępniających różne opcje formatowania:

- **Karta *Character***. Na tej karcie znajdziemy opcje formatowania właściwości znaków, między innymi kroju, rozmiaru, stylu, elementów zdobniczych (podkreślenie itd.), pozycjonowania, obrotu i światła.
- **Karta *Paragraph***. Karta ta oferuje dostęp do opcji formatowania akapitów, do których należą: wyrównanie tekstu, odstępy między znakami, wyrazami i wierszami, wcięcia oraz kierunek.
- **Karta *Tabs***. Na tej karcie umieszczono opcje formatowania tabulatorów i ustawień tabulacji.
- **Karta *Columns***. Za pomocą tej karty możemy zdefiniować podział akapitów na kolumny.
- **Karta *Effects***. Tu znajdziemy opcje pozwalające na tworzenie inicjałów wpuszczonych oraz list wypunktowanych.

Wszelkie zmiany ustawień wprowadzone w oknie dialogowym *Format Text* odnoszą się — w zależności od typu zmodyfikowanych ustawień — do zaznaczonego łańcucha znakowego lub do całego akapitu. Otwarcie okna dialogowego *Format Text* nie umożliwia edycji tekstu w dokumencie: przed zaznaczeniem kolejnego fragmentu należy kliknąć przycisk *Apply* albo też włączyć funkcję automatycznego wprowadzania zmian (*Auto Apply*). Funkcję *Auto Apply* można uaktywnić, klikając przycisk oznaczony ikoną kłódki, widoczny u dołu okna *Format Text* obok przycisku *Apply*. Funkcja ta powoduje, że wszelkie modyfikacje ustawień, poczynione w oknie dialogowym, są wprowadzane w tekście na bieżąco.

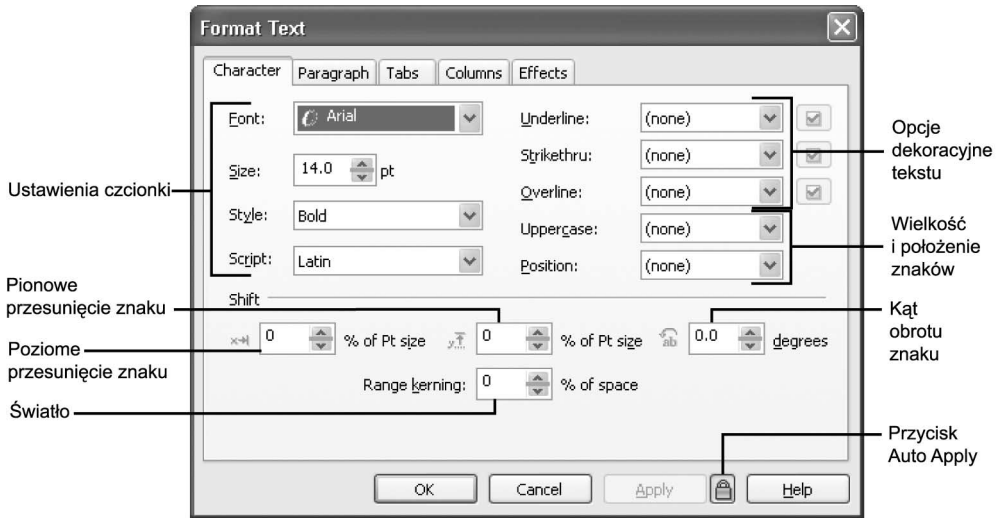


Uwaga

W przypadku tekstu ozdobnego zmieniać można ustawienia znakowe i tylko nieliczne spośród akapitowych. Podczas formatowania tekstu akapitowego nie ma takich ograniczeń — wszystkie ustawienia możemy modyfikować.

Formatowanie na poziomie znaków

Na karcie *Character* okna dialogowego *Format Text* (patrz rysunek 12.3) zgromadzone zostały kontrolki wszystkich opcji formatowania znaków, zarówno tekstu ozdobnego, jak i akapitowego. Dzięki nim możemy zmieniać krój czcionki, jej rozmiar i styl. Możemy też spowodować, że nad lub pod tekstem pojawią się *linie*. Ponadto możliwe jest wzajemne pozycjonowanie znaków, definiowanie ustawień światła oraz obracanie pojedynczych, zaznaczonych liter czy cyfr.



Rysunek 12.3. Karta Character okna dialogowego Format Text

Ustawienia czcionki

Lista *Font* zawiera wszystkie kroje czcionek zainstalowane w systemie Windows. Zawartość karty jest uaktualniana przy każdym jej rozwinięciu. Oznacza to, że jeśli w trakcie pracy z CoreDRAW dodamy lub usuniemy czcionkę, zmiana ta będzie widoczna natychmiast. Podczas przeglądania i selekcjonowania kolejnych krojów, obok listy wyświetlane będzie wysuwane okienko, a w nim podgląd pierwszych kilku znaków zaznaczonego tekstu.



Jeśli korzystamy z czcionek typu *TrueType* oraz *PostScript Type 1*, rozróżnić je możemy dzięki ikonom wyświetlanym na liście krojów: czcionki *TrueType* oznaczane są ikoną *TT*, natomiast czcionki *Type 1* ikoną *T1*. CoreDRAW obsługuje również nowy, zaawansowany typ czcionek *Open Type*. Czcionki tego typu oznakowane są ikoną *O*.

Nazwy ostatnio używanych czcionek wyświetlane są na początku listy i od pozostałych czcionek oddzielone są poziomą linią. Domyślnie wyświetlanych jest pięć nazw.

Rozmiary czcionek wyrażane są w *punktach* (jeden punkt równy jest 1/72 cala). Jest to zaszczość z czasów, gdy stosowano czcionki w postaci metalowych sztabek. W razie potrzeby możemy wybrać inną jednostkę miary, co umożliwia karta *Text* okna dialogowego *Options*. Rozmiar czcionki odnosi się zazwyczaj do wysokości litery *X* — jednak projektanci krojów nie zawsze stosują się do tej zasady. Litery zaokrąglone, takie jak *C*, *O* czy *S*, czyni się często nieco wyższymi i obniżonymi w stosunku do wzorcowej litery *X*, co ma służyć wizualnemu zrównoważeniu całości kroju.

Większość czcionek występuje w co najmniej dwóch stylach, co widać na liście krojów. Zazwyczaj mamy do czynienia z krojem podstawowym, czyli *Normal* (czasem określanym również jako *Book* lub *Regular*), oraz pochylą, czyli *Italic*. Często spotykanymi stylami czcionek są również style pogrubienia (*Bold*) oraz pogrubionej kursywy (*Bold Italic*). Program CoreDRAW zawiera kilka profesjonalnych czcionek, a także kilka ich dalszych odmian o różnym „ciężarze” (szerokościach znaków i grubościach linii, jakimi

rysowane są znaki): lekkich (*Light*), średnich (*Medium* lub *Demi*), ciężkich (*Black*) oraz bardzo ciężkich (*Extra Bold*). W zależności od ustawień programu, najcięższe kroje mogą być wyświetlane na liście *Styles* lub w osobnej części listy *Fonts*.

Lista *Script* pozwala wybrać typ alfabetu. Alfabetów pogrupowane są w rodziny; na przykład alfabet europejski należy do grupy łacińskiej (*Latin*), która uwzględnia również alfabet grecki i cyrylicę. Alfabetów zawierające znaki pisane od prawej do lewej zgromadzono w grupie alfabetów środkowowschodnich (*Middle Eastern*), jak na przykład alfabet arabski lub hebrajski. Alfabetów ideograficznych, które mogą składać się z tysięcy pojedynczych symboli, zaliczono do grupy azjatyckiej (*Asian*). W tej grupie znalazł się alfabet chiński, japoński oraz koreański. Lista *Fonts* wyświetla nazwy tylko tych czcionek, które należą do aktualnie wybranej rodziny alfabetów.

Ustawienia dekoracyjne

Zaznaczony łańcuch znakowy można poddać stylizacji, stosując elementy *dodatkowe*, takie jak *linie* czy indeks górny bądź dolny.

Wspomniane linie mogą przebiegać nad (*Overline*) lub pod (*Underline*) tekstem albo też przez jego środek (*Strikethrough*). W programie dostępne są trzy domyślne grubości tychże linii: cienka, gruba oraz podwójna cienka. Linie mogą przebiegać przez całą długość zaznaczonych fragmentów, zarówno w przerwach między wyrazami, jak i z pominięciem spacji — w pierwszym przypadku należy użyć opcji *Normal*, a w drugim opcji *Word*.

Każdą z linii można edytować niezależnie, klikając przycisk widoczny po prawej stronie rozwijanej listy wzorów. Grubość kreski oraz jej odstęp od tekstu definiujemy za pośrednictwem okna dialogowego *Edit Underline*.

Wielkość liter możemy określić za pomocą listy *Uppercase*. Do wyboru mamy dwie opcje — *Small Caps* (kapitałiki) i *All Caps* (wersałiki). Kapitałiki powstają w wyniku zamiany wszystkich liter na wielkie, po czym następuje ich zmniejszenie do 80 procent, poza pierwszą literą każdego wyrazu. Zastosowanie opcji wersalikowej powoduje, że wszystkie litery zamieniane są na wielkie, o równej wysokości. Wyłączenie tej opcji przywraca pierwotny wygląd tekstu — taki, jaki nadano tekstowi po wprowadzeniu go do dokumentu.



Zmiana wielkości liter tekstu za pomocą okna dialogowego *Format Text* nie powoduje trwałej ich modyfikacji. CorelDRAW zapamiętuje bowiem wielkość znaków podczas ich wprowadzania. Aby dokonać stałej zmiany wielkości liter, należy użyć polecenia *Text/Change Case*.

Lista *Position* umożliwia nam formatowanie i wpisywanie tekstu w indeksach górnym (*Superscript*) lub dolnym (*Subscript*). Z możliwości tej korzystamy, kiedy wpisujemy wzory matematyczne bądź chemiczne, lub kiedy oznaczamy przypisy. Wybór jednego z tych stylów powoduje zmniejszenie wielkości znaków o 50 procent i przesunięcie ich w górę (w przypadku indeksu górnego) lub w dół (w przypadku indeksu dolnego) względem linii bazowej tekstu. Jeśli domyślne ustawienia stylów są nieodpowiednie dla naszych potrzeb, możemy je zmienić, korzystając z kontrolki w sekcji *Shift*.

Ustawienia w sekcji Shift

Ustawienie pojedynczych znaków w stosunku do pozostałej części tekstu można określić za pomocą kontrolki zgromadzonych w sekcji *Shift*. Umożliwiają one regulację przesunięcia w poziomie, przesunięcia w stosunku do linii bazowej, obrotu znaków oraz światła. Wszelkie dokonane tu regulacje wykonywane są z uwzględnieniem rozmiaru czcionki. Znak, który zamierzamy przesunąć, zaznaczamy narzędziem *Text* lub *Shape* — ale nie *Pick*.

Aby zmienić położenie pojedynczego znaku w stosunku do pozostałych, nie powodując przy tym zmian wielkości interlinii i formatowania tekstu, należy posłużyć się kontrolkami przesunięcia w poziomie oraz w stosunku do linii bazowej. Takie rozwiązanie powoduje, że wyselekcjonowany znak zostaje przemieszczony, natomiast pozostałe znaki zachowują swoje dotychczasowe położenie. Przesunięcie znaków umożliwia zapis w indeksie górnym lub dolnym, tworzenie wzorów matematycznych oraz sterowanie położeniem obróconych znaków.

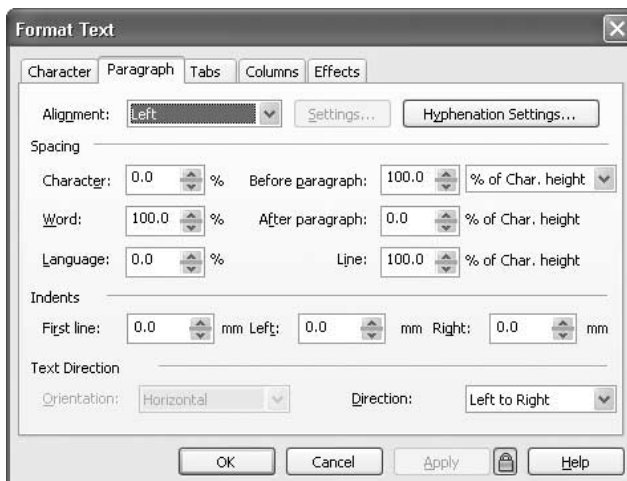
Pojedyncze znaki można obracać względem całego obiektu tekstowego, korzystając z kontrolki *Rotation*. Obrót następuje w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, wokół punktu znajdującego się w lewym dolnym narożniku znaku. Za pomocą kontrolki przesunięcia w poziomie i w odniesieniu do linii bazowej możemy zmieniać pozycję obróconych znaków, dopasowując ich położenie do pozostałych.

Aby zmienić odstępy między znakami, zmniejszając je w celu umieszczenia większej ilości tekstu na określonej przestrzeni, czy też powiększając celem „rozluźnienia” tekstu, powinniśmy posłużyć się kontrolką *Range Kerning*. Parametr ten odnosi się do odległości między znakami, ale nie do samych znaków.

Formatowanie akapitów

Karta *Paragraph* okna dialogowego *Format Text* zawiera kontrolki wszystkich opcji związanych z formatowaniem tekstu akapitowego (rysunek 12.4). Tylko niektóre spośród nich można zastosować w przypadku tekstu ozdobnego czy akapitowego, zgodnego z formatem sieciowym.

Rysunek 12.4.
Karta *Paragraph*
okna dialogowego
Format Text



Wyrównywanie tekstu

Tekst można wyrównać do lewego bądź prawego marginesu lub wyśrodkować. Kolejną możliwością jest wyjustowanie tekstu, co powoduje powiększenie odstępów między wyrazami i dopasowanie długości wierszy do szerokości marginesów. Opcja *Force Justify* działa podobnie jak *Full Justify*, z tą jednak różnicą, że wymusza pełne justowanie także ostatniego wiersza każdego akapitu. Wybranie opcji braku wyrównania tekstu jest równoznaczne z zastosowaniem domyślnych opcji wyrównania, zależnych od ustawień *Script* oraz *Direction*.



Bezpośredni dostęp do ustawień wyrównania tekstu możemy uzyskać z poziomu paska właściwości tekstu oraz paska narzędziowego *Text*. W trakcie używania narzędzia *Text* można także korzystać ze skrótów klawiaturowych: *Ctrl+L* dla wyrównania do lewego marginesu, *Ctrl+R* dla wyrównania do prawego marginesu, *Ctrl+E* dla wyśrodkowania, *Ctrl+J* dla justowania pełnego oraz *Ctrl+H* dla justowania wymuszonego.

Wyrównanie tekstu akapitowego odbywa się zawsze względem marginesów. Z drugiej jednak strony, tekst ozdobny wyrównywany jest zawsze w odniesieniu do punktu, w którym obiekt tekstowy został utworzony: wyrównanie do lewej powoduje, że tekst jest wprowadzany na prawo od tego punktu, tekst wyrównany do prawej wprowadzany jest na lewo, zaś wyśrodkowanie tekstu powoduje, iż będzie on rozłożony równomiernie po obu stronach punktu początkowego.

Jedną z funkcji programu CorelDRAW 12 jest możliwość justowania tekstu ozdobnego — wszystkim wierszom i akapitom nadawana jest szerokość najdłuższego wiersza w całym obiekcie; wiersze krótsze są wydłużane poprzez powiększenie odstępów między wyrazami. Wydłużenie najdłuższego wiersza powoduje, że pozostałe wiersze także zostają wydłużone.

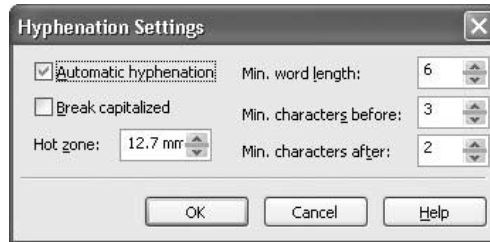
Wielkość zmiany odstępów między wyrazami, która następuje na skutek pełnego lub wymuszonego justowania, możemy określić za pomocą okna dialogowego *Spacing Settings*, wywołwanego kliknięciem przycisku *Settings* na karcie *Paragraph* okna dialogowego *Format Text*. Kontrolki dostępne w oknie *Spacing Settings* pozwalają określić wielkość maksymalnego i minimalnego odstępu pomiędzy wyrazami oraz wielkość maksymalnej odległości między znakami justowanego tekstu (odległość minimalna jest domyślnie równa odległości określonej parametrami czcionki).

Przenoszenie wyrazów

Przenoszenie wyrazu polega na złamaniu go, w wyniku czego jego pierwszy człon pozostaje w wierszu bieżącym, na końcu którego umieszczany jest łącznik, zaś reszta wyrazu przenoszona jest na początek wiersza następnego. Użycie funkcji przenoszenia wyrazów w justowanym bloku tekstowym może zminimalizować skutki powiększenia odstępów między wyrazami, dzięki czemu tekst staje się bardziej zwarty.

Aby włączyć funkcję przenoszenia wyrazów, klikamy przycisk *Hyphenation Settings* na karcie *Paragraph*, wywołując tym sposobem okno dialogowe *Hyphenation Settings* (rysunek 12.5).

Rysunek 12.5.
Okno dialogowe
Hyphenation Settings



W większości przypadków wystarczają ustawienia domyślne, ale można je dowolnie zmieniać i dopasowywać do własnych wymagań.



Dzielenie wyrazów można stosować wyłącznie w obiektach tekstu akapitowego. Tekst ozdobny nie jest automatycznie przenoszony do następnego wiersza, a zatem użycie funkcji dzielenia wyrazów nie miałyby sensu.

Odstępy

Ustawienia, które możemy modyfikować za pomocą kontrolki w sekcji *Spacing* karty *Paragraph*, odnoszą się do całości zaznaczonego akapitu. Dzięki nim możemy powiększyć domyślne odstępy między wszystkimi znakami akapitu. Wartości wyrażane są w postaci procentowej i odnoszą się do domyślnej wielkości odstępów między znakami danej czcionki. Oprócz tego definiować możemy także odstępy między wyrazami, co spowoduje zmianę szerokości znaku spacji.

Ustawienie *Language Spacing* definiuje odstępy pomiędzy grupami znaków łacińskich, azjatyckich i środkowowschodnich. Zasady rządzące wielkością odstępów mogą być bowiem różne, zależnie od języka. W takiej sytuacji możliwość ich regulacji staje się nieodzowna dla zapewnienia tekstowi czytelności.

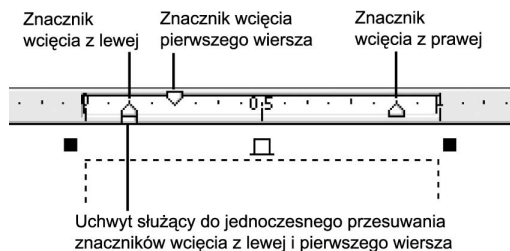
Wielkość interlinii oraz odstępów między akapitami może być wyrażana jako wartość procentowa, obliczana na podstawie wysokości znaku (w większości przypadków zaleca się, by wysokość znaku i interlinia były równe), jako wartość bezwzględna, definiowana w punktach, lub jako wartość procentowa, wyliczana na podstawie rozmiaru bieżącej czcionki (rozmiar czcionki mierzony jest między najniższym położonym punktem wydłużenia dolnego i najwyższym położonym punktem wydłużenia górnego). Odstęp między akapitami to dystans dzielący linię bazową ostatniego wiersza jednego akapitu od linii bazowej pierwszego wiersza akapitu następnego.

Odległość między akapitami określana jest na podstawie największej wartości parametrów *Before Paragraph*, *After Paragraph* oraz *Line Spacing* dla następujących po sobie akapitów. Inne ustawienia odstępów nie mają znaczenia.

Wcięcia i marginesy

Wielkość wcięć akapitów, prawego i lewego marginesu, a także głębokość wcięcia pierwszego wiersza możemy definiować w podobny sposób, jak w edytorach tekstu. Parametry te można definiować precyzyjnie, korzystając z okna dialogowego *Format Text*, lub też w przybliżeniu, posługując się trójkątnymi znacznikami na linijce (rysunek 12.6).

Rysunek 12.6.
Znaczniki wcięć



Aby określić wielkości wcięć za pomocą linijki, musimy ustawić trzy trójkątne znaczniki w odpowiednich pozycjach; pozycjonować je można tylko w zakresie wyznaczonym szerokością ramki tekstowej. Jeśli chcemy jednocześnie przesunąć znaczniki lewego marginesu oraz wcięcia pierwszego wiersza, nie zmieniając przy tym relatywnej głębokości drugiego parametru, musimy użyć prostokątnego uchwyty widocznego pod znacznikiem lewego wcięcia. Podczas przeciągania wyświetlany jest na linijce wskaźnik nowego położenia znacznika wcięcia z lewej.



Wymiary wcięć są określane w oknie dialogowym *Format Text* przy użyciu jednostki miary wybranej dla linijki poziomej. Dlatego też, jeżeli chcemy wybrać inną jednostkę, musimy zmienić ustawienia linijki.

Kierunek tekstu

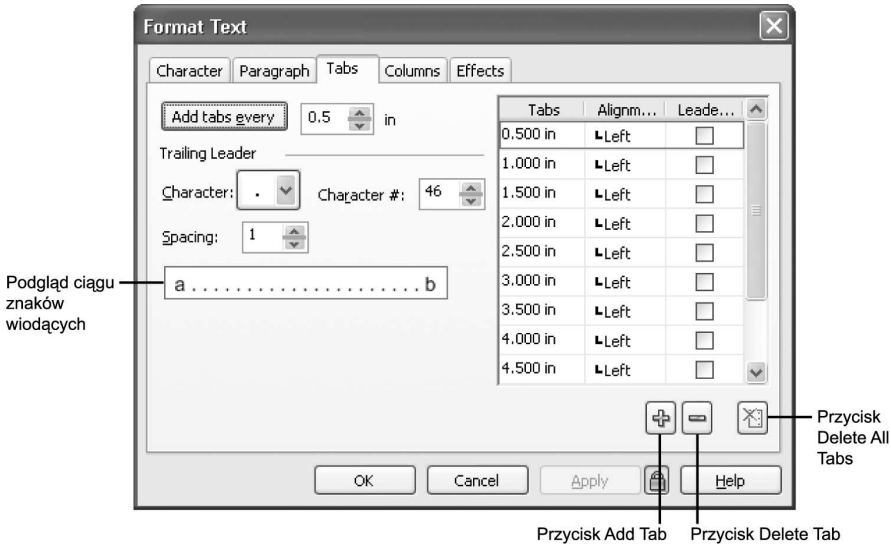
Tekst pisany czcionką z grupy azjatyckich może być zorientowany pionowo, natomiast tekst środkowowschodni można wpisywać od prawej do lewej. Opcje te są jednak dostępne tylko wówczas, gdy parametr *Language* na karcie *Character* ustawiony jest na *Asian* lub *Middle Eastern* i wybrany jest właściwy krój czcionki. Tylko tekst ozdobny można wpisywać pionowo. Kierunek tekstu od prawej do lewej mogą natomiast wybierać tylko użytkownicy środkowowschodnich wersji systemu operacyjnego.

Formatowanie tabulatorów

Ustawienia tabulatorów w tekście akapitowym można edytować bezpośrednio na linijce albo na karcie *Tabs* okna dialogowego *Format Text* (rysunek 12.7). CorelDRAW pozwala stosować tabulatory lewostronne, prawostronne, środkowe oraz dziesiętne, podobnie jak większość edytorów tekstu.

Dodawanie, przemieszczanie i usuwanie tabulatorów za pomocą okna dialogowego

Tabulatory można umieszczać w akapicie, klikając przycisk *Add Tab* — oznaczony symbolem plusa (+). Przycisk ten znajdziemy w oknie dialogowym *Format Text*. W ten sposób stworzymy nowy tabulator, który ustawiany jest w odległości pół cala w prawo od bieżącego. Aby zdefiniować pozycję i typ nowego tabulatora lub zmodyfikować właściwości tabulatora istniejącego, można posłużyć się listą *Tabs*. Jeśli chcemy usunąć tabulator, zaznaczamy go na liście i klikamy przycisk *Delete Tab* — przycisk oznaczony symbolem minusa (-).



Rysunek 12.7. Karta Tabs okna dialogowego Format Text

Po utworzeniu nowego akapitu, a przed zmianą ustawień domyślnych punkty tabulacji rozmieszczone są co pół cala, bez względu na to, jaka jednostka miary została wybrana dla linijki poziomej. Aby usunąć wszystkie punkty tabulacji, powinniśmy kliknąć przycisk *Remove All* — ten, który oznaczony jest czerwonym znakiem X. Aby utworzyć w wyselekcjonowanym akapicie serię punktów tabulacji rozmieszczonych w regularnych odstępach, należy określić wielkość tych odstępów, wpisując ją w okienku *Add Tabs Every*, a następnie kliknąć znajdujący się obok przycisk — wygenerowane w ten sposób tabulatory są tabulatorami lewostronnymi, ale w razie potrzeby ich typ można zmienić. Operacja ta nie powoduje usunięcia istniejących tabulatorów.

Formatowanie znaków wiodących

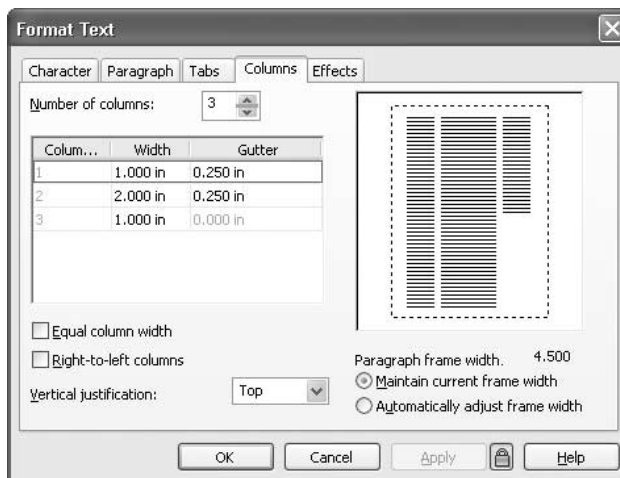
Decydowanie o tym, czy tekst tabularyczny ma wykorzystywać *znaki wiodące*, wstawiane pomiędzy kolejnymi pozycjami tabulacji, umożliwi nam kolumna *Leadered* w oknie listy tabulatorów. Znaki wiodące stosuje się często w wykazach tabularycznych, takich jak spisy treści czy menu restauracyjne, gdzie pozycje spisu czy też jadłospisu umieszczone są w lewej kolumnie, natomiast numery stron lub ceny — w prawej.

Znaki wiodące to zazwyczaj kropki, choć w tym celu można wykorzystać dowolny inny znak, który da się wskazać za pomocą klawiatury. Aby więc zmienić domyślny znak wiodący, należy wybrać go z rozwijanego menu *Character* albo wpisać numer znaku w polu *Character #* (użyte mogą być tylko znaki ANSI), od spacji (numer 32) począwszy, a na tyldzie (numer 126) skończywszy. O wielkości odstępów między znakami wiodącymi decyduje ustawienie *Spacing*. Wielkość ta wyrażana jest liczbą spacji wstawionych pomiędzy kolejne znaki wiodące. Podgląd efektu końcowego zapewnia okienko znajdujące się poniżej kontrolki *Spacing*.

Formatowanie kolumn

Tekst akapitowy w ramach można umieszczać w kolumnach, których parametry definiujemy na karcie *Columns* okna dialogowego *Format Text* — tekstu ozdobnego ani pojedynczych ustępów tekstu akapitowego nie można formatować w ten sposób. Możliwe jest to tylko w odniesieniu do całej zawartości ramek. Kartę *Columns* prezentuje rysunek 12.8.

Rysunek 12.8.
Karta *Columns*
okna dialogowego
Format Text



Aby podzielić tekst na kolumny, należy najpierw określić ich liczbę, wpisując ją w polu *Number Of Columns*, a następnie należy określić szerokość każdej z kolumn. Parametr ten definiujemy w kolumnie *Width*. Odległość między kolumnami wyznacza parametr *Gutter*. Jeśli zaznaczymy pole wyboru opcji *Equal Column Width*, wówczas zmodyfikowanie szerokości jednej z kolumn lub jednego z odstępów między kolumnami spowoduje nadanie takich samych wymiarów pozostałym kolumnom bądź odstępom. Uaktywnienie opcji *Maintain Current Frame Width* zapobiega zmianie ogólnej szerokości ramki tekstowej; zmiana taka mogłaby nastąpić w wyniku zmiany szerokości którejś z kolumn lub odstępów pomiędzy nimi. Podgląd układu kolumn widoczny jest w oknie umieszczonym po prawej stronie karty.

Tekst w kolumnach (nawet jeśli jest to tylko jedna szpalta) można justować w pionie, do górnej bądź dolnej krawędzi kolumny, lub też do punktu środkowego. Można także wymusić rozciągnięcie tekstu na całą długość szpalty. Użytkownicy środkowoschodnich wersji systemu operacyjnego mogą także skorzystać z możliwości wypełniania kolumn w kierunku od prawej do lewej.

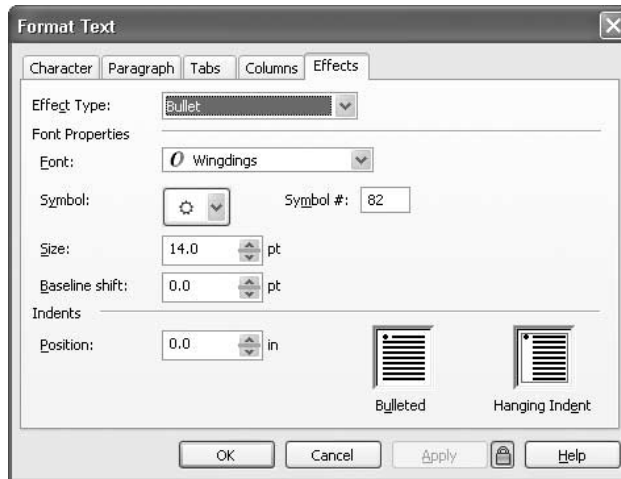


Znacznie pełniejszą kontrolę nad wyglądem kolumn można uzyskać, umieszczając tekst w osobnych ramach zawierających po jednej kolumnie.

Efekty akapitowe

W przypadku tekstu akapitowego można zastosować efekty specjalne dwojakiego typu: wypunktowanie oraz inicjały wpuszczone. Do definiowania parametrów tych efektów służy karta *Effects* okna dialogowego *Format Text* (rysunek 12.9).

Rysunek 12.9.
Karta *Effects*
okna dialogowego
Format Text



Symbole wypunktowania mają zazwyczaj postać kropki lub strzałki o określonym kształcie i umieszczane są na początku kolejnych akapitów. Są one stosowane do tworzenia list wypunktowanych. *Inicjał wpuszczony* to pierwszy, pojedynczy znak akapitu, znacznie powiększony w porównaniu z dalszymi znakami i opuszczony w dół na głębokość dwóch lub trzech wierszy. Wierszom tym nadawane jest odpowiednie wcięcie, które zapewnia miejsce dla inicjału. Zestaw opcji, jakie znajdziemy na karcie *Effects*, zależy od tego, czy z menu rozwijanego *Effect Type* wybierzemy opcję *Bullet* (wypunktowanie) czy też opcję *Drop Cap* (inicjał wpuszczony).

Po wybraniu opcji *Bullet* możemy wskazać czcionkę (*Font*), jej rozmiar (*Size*) oraz znak, którego zamierzamy użyć w roli znaku wypunktowania (*Symbol*). Możemy także określić przesunięcie tego znaku w pionie względem linii bazowej tekstu (*Baseline Shift*). Wcięcie znaku wypunktowania, czyli jego odległość od lewej krawędzi kolumny lub ramki tekstowej, można określić dzięki kontrolce *Position*. Oprócz tego, możemy zdecydować, czy symbole wypunktowania mają być wpuszczone do tekstu (*Bulleted*), czy też mają być zawieszane (*Hanging Indent*).



Program CorelDRAW nie udostępnia funkcji automatycznego numerowania. Jeśli chcesz utworzyć listę numerowaną, musisz samodzielnie wpisywać numery kolejnych punktów.

Jeśli zdecydujemy się wybrać efekt *Drop Cap*, jedynym parametrem, jaki będziemy mogli zdefiniować, będzie głębokość opuszczenia, która wynosi zazwyczaj dwa, trzy lub cztery wiersze. Podobnie jak symbole wypunktowania, również inicjały wpuszczone mogą być wsuwane w tekst akapitu (*Dropped*) lub zawieszane (*Hanging Indent*), co oznacza wysunięcie ich poza lewy margines akapitu. Rysunek 12.10 przedstawia przykład inicjału wpuszczonego w tekst.

Rysunek 12.10.
*Inicjał wpuszczony
 w tekst*

*L*orem ipsum dolor sit
amet, consectetur
adipiscing elit, sed diam
nonummy nibh euismod



Aby uzyskać możliwość precyzyjniejszego definiowania wyglądu inicjału wpuszczonego, możemy utworzyć go jako obiekt rysunkowy, a nie jako znak tekstowy, i wymusić opływanie tekstu wokół niego.

Zmiana wielkości liter

Aby dokonać zmiany wielkości liter wpisanego tekstu, powinniśmy użyć okna dialogowego *Change Case*. Dostęp do niego możemy uzyskać na trzy sposoby: wybierając, po uprzednim wyselekcjonowaniu znaków, polecenie *Text/Change Case*, naciskając klawisze *Shift+F3*, albo też klikając narzędziem *Text* wewnątrz tekstu prawym klawiszem myszy i wybierając jedną z opcji dostępnych w podmenu *Change Case*. Zmiana wielkości liter powoduje zastąpienie pierwotnych znaków ich odpowiednikami o wybranej wielkości oraz odrzucenie dotychczasowych ustawień.

Praca z użyciem tekstu ozdobnego

Wiele operacji dotyczących tekstu ozdobnego przebiega w taki sam sposób, jak w przypadku tekstu akapitowego, jednak równie wiele wykonujemy zupełnie inaczej. W większości przypadków praca z tekstem ozdobnym jest bardziej intuicyjna i zapewnia większą *kreatywność* — stąd określenie typu tekstu. Tekst akapitowy wtłoczony jest w bardziej sztywne ramy.

Skalowanie i przemieszczanie tekstu ozdobnego

Obiekty tekstu ozdobnego mogą być przekształcane podobnie jak obiekty innego typu — można je więc skalować, obracać oraz pochylać, przeciągając odpowiednie uchwyty za pomocą narzędzia *Pick*. Wpływać można również na kształt liter tworzących tekst ozdobny — np. zmieniając szerokość całego tekstu, powodujemy, że zmianie ulega kształt poszczególnych znaków. Jest to więc znaczna różnica w porównaniu z przekształcaniem tekstu akapitowego.

Łączenie i rozbijanie tekstu ozdobnego

Obiekty tekstu ozdobnego można łączyć, tworząc większe obiekty — wystarczy je zaznaczyć za pomocą narzędzia *Pick* i wybrać polecenie *Arrange/Combine* albo użyć skrótu klawiaturowego *Ctrl+L*. Każdy obiekt tekstowy utworzy osobny akapit obiektu powstającego.

Obiekty tekstowe są łączone w kolejności zaznaczania — jeśli wyselekcjonujemy je jednocześnie, obrysowując ramką selekcji, wówczas zostaną one zaznaczone według sekwencji ułożenia na warstwach, od wierzchu ku spodowi. Obiekty nie zawierające spacji łączone są w jeden wiersz. Jeżeli którykolwiek z zaznaczonych obiektów nie jest obiektem tekstowym, wtedy wszystkie obiekty tekstowe zostaną przekonwertowane na krzywe i połączone z tym obiektem.

**Wskazówka**

Jeśli obiekty tekstowe zostaną połączone w innej kolejności, niż tego oczekiwaliśmy, możemy odwrócić sekwencję ich ułożenia, wybierając polecenie *Arrange/Order/Reverse Order*.

Tekst ozdobny można również „rozbić”. Aby rozbić tekst tego typu, należy użyć polecenia *Arrange/Break Artistic Text* lub skrótu klawiaturowego *Ctrl+K*. Wielowierszowy tekst ozdobny zostaje rozbity na wiersze, które tworzą wówczas osobne obiekty tekstowe. Rozbicie jednowierszowego obiektu tekstu ozdobnego skutkuje powstaniem kilku nowych obiektów, które zostaną utworzone z poszczególnych wyrazów. Natomiast rozbijając jednowyrazowy obiekt tekstowy, uzyskamy kilka nowych obiektów, które powstaną z rozdzielonych liter.

Konwersja tekstu ozdobnego na krzywe

Wiele efektów można nakładać bezpośrednio na tekst ozdobny, ale istnieją również takie, których nie można zastosować w ten sposób wobec edytowanego tekstu. Aby obejść to ograniczenie, należy najpierw przekształcić tekst na krzywe. W celu dokonania konwersji powinniśmy użyć polecenia *Arrange/Convert To Curves* lub skrótu klawiaturowego *Ctrl+Q*. Wraz z przekształceniem tekstu na krzywe tracimy możliwość jego edycji za pomocą narzędzia *Text*. Przekonwertowany tekst można edytować wyłącznie za pomocą narzędzia *Shape*, podobnie jak inne obiekty zbudowane z krzywych.

Tekst ozdobny i narzędzie Shape

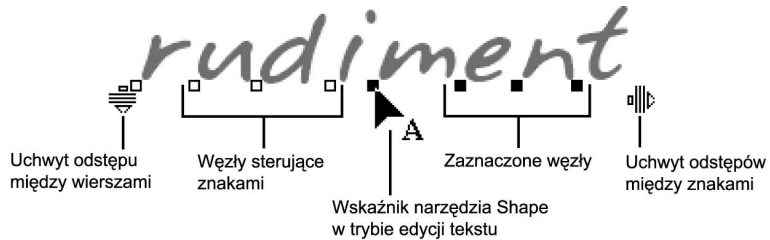
Narzędzie *Shape* możemy wykorzystać w celu dokonania różnych modyfikacji, łącznie ze zmianą kolejności liter wewnątrz obiektu tekstu ozdobnego czy też pionowych i poziomych odstępów pomiędzy nimi. Za pomocą tego narzędzia możemy także zaznaczać poszczególne, niesąsiadujące znaki, dzięki czemu możliwe staje się edytowanie ich właściwości niezależnie od pozostałej części tekstu zawartego w obiekcie.

Zaznaczanie i przesuwanie znaków za pomocą narzędzia Shape

Aby wyselekcjonować wybrane znaki tekstu ozdobnego, należy najpierw zaznaczyć cały obiekt narzędziem *Shape (F10)* — obok wskaźnika narzędzia pojawi się wówczas literka *A*. Po zaznaczeniu obiektu, w lewym dolnym narożniku każdego znaku ujrzymy mały uchwyt sterujący (rysunek 12.11).

Do wyselekcjonowania dowolnego znaku wystarczy kliknięcie jego uchwyty sterującego. Aby wyselekcjonować kilka niesąsiadujących ze sobą znaków, podczas klikania uchwyty sterujących należy przytrzymać wciśnięty klawisz *Shift*. Inna metoda jednoczesnego

Rysunek 12.11.
Zmiana właściwości tekstu ozdobnego za pomocą narzędzia *Shape*



zaznaczania kilku znaków polega na otoczeniu uchwytów sterujących prostokątną ramką selekcji. Po zaznaczeniu uchwytów sterujących możemy wprowadzić zmiany formatowania tekstu, wypełnienia, konturów i położenia znaków.

Aby przesunąć jeden lub kilka znaków zaznaczonych przy użyciu narzędzia *Shape*, klikamy i przeciągamy uchwyt jednego z nich — przesunięte zostaną jednocześnie wszystkie znaki. Jeżeli przeciągnięcie znaków powinno nastąpić tylko w płaszczyźnie poziomej, wówczas na początku tego procesu należy wcisnąć klawisz *Ctrl*.

Przemieszczenie znaków powoduje zmianę wielkości ich przesunięcia w poziomie i w pionie, a nowe wartości pojawiają się w oknie dialogowym *Format Text* (*Ctrl+T*). Przesuwanie liter tekstu ozdobnego stosujemy podczas ręcznej regulacji odstępów między nimi, co ma na celu wprowadzenie poprawek światła (szczególnie w przypadku projektów znaków firmowych czy nagłówków), a także w celu uzyskania efektu przypadkowego rozrzucenia liter.

Regulacja odstępów za pomocą narzędzia *Shape*

Po wyselekcjonowaniu obiektu tekstu ozdobnego za pomocą narzędzia *Shape*, w obu dolnych narożnikach obiektu, lewym i prawym, pojawiają się dodatkowe uchwyty (rysunek 12.11). Uchwyty te pozwalają zmieniać odstępów między znakami oraz wierszami tekstu w całym bloku.

Aby powiększyć lub zmniejszyć odstępów międzywierszowe (a także odstępów przed akapitem), korzystając z narzędzia *Shape*, przeciągamy w dół lub w górę uchwyt znajdujący się w lewym dolnym narożniku obiektu. Zamierzając zwiększyć lub zmniejszyć odstępów między znakami i wyrazami tekstu, powinniśmy posłużyć się uchwytem umieszczonym w prawym dolnym narożniku obiektu, przeciągając go za pomocą narzędzia *Shape* w prawo bądź w lewo.

Wszystkie zmiany odstępów wprowadzone za pomocą narzędzia *Shape* można przeglądać i edytować w oknie dialogowym *Format Text*.

Praca z tekstem akapitowym

Tekst akapitowy jest znacznie trudniejszy w użyciu niż ozdobny, ale zapewnia znacznie większą kontrolę nad przepływem długich potoków tekstowych, niż można byłoby to osiągnąć, bazując na tekście ozdobnym. Choć funkcje obsługi tekstu akapitowego,

jakimi dysponuje CorelDRAW, nie są tak rozbudowane jak w profesjonalnych aplikacjach przeznaczonych do łamania i składu, to jednak w zupełności wystarczają do utworzenia krótkiego dokumentu czy biuletynu.

Korzystanie z ramek tekstowych

Tekst akapitowy umieszczamy w *ramkach*, które zazwyczaj mają formę prostokątów. Każdy akapit wypełnia całą szerokość ramki, a tekst jest automatycznie łamany i przenoszony do kolejnych wierszy, co odróżnia tekst akapitowy od ozdobnego. Ramki mogą być łączone, co umożliwi przepływ tekstu z jednej ramki do następnej. Ponadto ramki połączone w łańcuch można rozmieszczać na kolejnych stronach dokumentu, co z kolei ułatwia tworzenie krótkich prac, takich jak gazetki czy biuletyny.

Tworzenie ramek tekstu akapitowego

Aby przygotować ramkę dla tekstu akapitowego, włączamy narzędzie *Text* i rysujemy nim prostokąt w miejscu, w którym ma powstać ramka. Wprowadzanie tekstu do ramki możemy rozpocząć natychmiast po jej utworzeniu. Wyznaczoną ramkę można następnie przeskalować lub przesunąć.

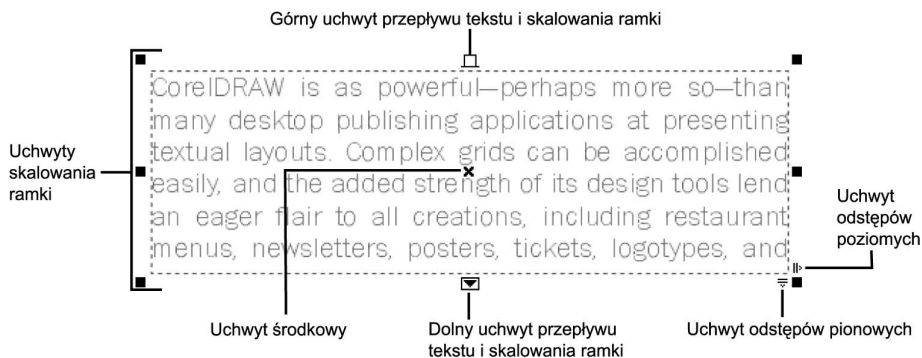


Jeśli wyłączymy narzędzie *Text*, nie wprowadziwszy tekstu do ramki, w jej wnętrzu pojawi się napis *Click here with Text Tool to add Paragraph text*. Po wprowadzeniu tekstu komunikat ten znika.

Anatomia ramki tekstowej

Krawędź ramki tekstowej widoczna jest na ekranie jako linia przerywana — choć linię tę widać przez cały czas, *nie* jest ona drukowana. Po włączeniu za pomocą klawisza *F9* trybu podglądu na pełnym ekranie (*Full Screen Preview*) linie konturowe ramek są ukrywane. Można je jednak ukryć na stałe, otwierając podmenu *View/Show* i wyłączając opcję *Text Frames*.

Po wyselekcjonowaniu ramki narzędziem *Text* lub *Pick*, wokół niej pojawiają się uchwyty (rysunek 12.12). Służą one do skalowania ramek, łączenia ich oraz regulowania odstępów między znakami i wierszami.



Rysunek 12.12. Uchwyty widoczne wokół ramki służą do jej skalowania, łączenia z innymi ramkami oraz do regulowania odstępów

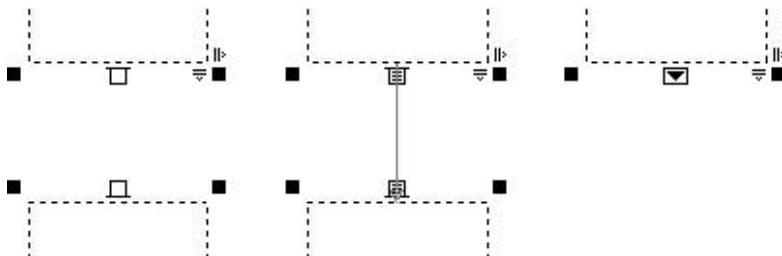
Skalowanie ramek tekstu akapitowego

Sześć czarnych uchwytów (rysunek 12.12), rozmieszczonych wzdłuż bocznych krawędzi ramki, pozwala zmieniać jej wymiary — modyfikacje te nie wpływają jednak na wielkość tekstu w ramce, a jedynie powodują zmianę jego przepływu, mającą na celu dopasowanie zawartości ramki do jej nowych wymiarów. Uchwyty przepływu tekstu, górny i dolny, mogą pełnić rolę uchwytów skalowania, pod warunkiem jednak, że zostaną *przecignięte* bez *kliknięcia*. Kliknięcie jednego z tych uchwytów uruchamia bowiem procedurę łączenia ramek — w razie przypadkowego kliknięcia należy anulować operację łączenia poprzez naciśnięcie klawisza *Esc*.

Łączenie ramek tekstu akapitowego

Uchwyty widoczne u góry i u dołu ramki tekstowej mają postać pustych kwadratów, co oznacza normalny tryb przepływu. Po połączeniu dwóch ramek uchwyty te przybierają formę znaczników łączenia, a między ramkami pojawia się niebieska strzałka wskazująca kierunek przepływu tekstu. Jeśli tekst wprowadzony do ramki nie mieści się w niej w całości, wewnątrz uchwytu znajdującego się poniżej jej dolnej krawędzi pojawia się trójkąt. Jest to znacznik nadmiaru tekstu, sygnalizujący niemożność wyświetlenia go w całości, co wymaga powiększenia ramki albo połączenia jej z następną. Wszystkie formy uchwytów przepływu tekstu pokazane są na rysunku 12.13. Na ilustracji widzimy: po lewej uchwyty w postaci, jaką przyjmują natychmiast po utworzeniu ramki tekstowej, pośrodku zaprezentowane są uchwyty dwóch połączonych ramek, a po prawej uchwyty ze znacznikiem nadmiaru tekstu.

Rysunek 12.13.
Uchwyty
przepływu tekstu



Aby dodać ramkę na końcu łańcucha tekstu, klikamy dolny uchwyt ostatniej ramki, co powoduje zmianę wskaźnika myszy we wskaźnik łączenia, obok którego widoczna jest strzałka. Teraz wystarczy kliknąć ramkę, którą zamierzamy dołączyć do łańcucha; wskaźnik zamieni się w dużą czarną strzałkę. Innym rozwiązaniem jest kliknięcie górnego uchwytu dołączanej ramki; kliknięcie to powoduje wyświetlenie wskaźnika łączenia, którym należy kliknąć ramkę poprzedzającą. Niebieska strzałka, która się wówczas pojawi, będzie wskazywała kierunek przepływu tekstu w ramkach. Ramki, które zamierzamy połączyć, wcale nie muszą znajdować się na tej samej stronie dokumentu, a operację łączenia można przerwać w każdej chwili, naciskając klawisz *Esc*.



Więcej szczegółowych informacji na temat łączenia ramek znajdziesz w rozdziale 13.

Określanie odstępów w tekście akapitowym

Dwa uchwyty widoczne w prawym dolnym narożniku ramki tekstowej umożliwiają regulowanie odstępów między znakami i wyrazami, a także między wierszami oraz akapitami. Aby powiększyć odstęp między znakami i wyrazami tworzącymi tekst w ramce, chwytny i przeciągamy w prawo uchwyt regulacji poziomej; aby powiększyć interlinię oraz odstęp między akapitami, należy przeciągnąć w dół uchwyt regulacji pionowej. Wprowadzone zmiany wielkości odstępów między akapitami można przeglądać w oknie dialogowym *Format Text* (*Ctrl+T*).

Przekształcanie tekstu akapitowego na krzywe

CorelDRAW umożliwia zamianę tekstu akapitowego na krzywe. Przekształcony w ten sposób tekst można dowolnie modyfikować, kształtować i stylizować. Konwersja tekstu na krzywe uniemożliwia ponadto wprowadzanie zmian w treści dokumentu. Jest to także doskonały sposób przygotowywania ilustracji tekstowych, które są wykorzystywane w sytuacji, gdy system odbiorczy nie dysponuje czcionkami niezbędnymi do wyświetlenia treści dokumentu.

Aby dokonać konwersji obiektu tekstu akapitowego na krzywe, należy go zaznaczyć i wybrać polecenie *Arrange/Convert ToCurves*. To samo polecenie można wybrać z menu podręcznego, pojawiającego się po kliknięciu obiektu prawym klawiszem myszy. Trzecia możliwość polega na naciśnięciu klawiszy *Ctrl+Q*.

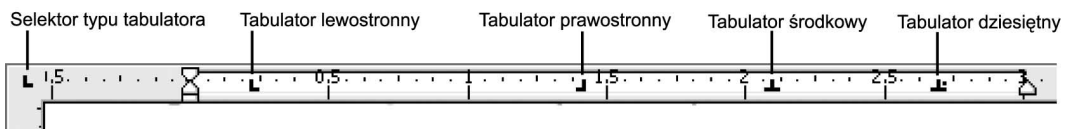
Ustawianie tabulatorów przy użyciu linijki

Tabulatory można tworzyć, edytować i usuwać zarówno z poziomu okna dialogowego *Format Text*, które omawialiśmy wcześniej, jak i z poziomu linijki, którą zajmujemy się teraz. Aby dokonać edycji tabulatorów na linijce, musimy włączyć jej wyświetlanie (poleceniem *View/Rulers*), a następnie kliknąć ją, wstawiając lub wskazując tabulator do edycji. Znaki tabulacji pojawiają się na ekranie dopiero wówczas, gdy naciśniemy przycisk *Non-printing Characters* na pasku właściwości tekstu.



Zanim przystąpimy do tworzenia nowych tabulatorów, powinniśmy usunąć istniejące — w tym celu trzeba kliknąć przycisk *Delete All* na karcie *Tabs* okna dialogowego *Format Text*.

Do utworzenia nowych tabulatorów musimy użyć narzędzia *Text*. Za jego pomocą zaznaczamy akapity, a następnie klikamy na linijce poziomej, tworząc tabulatory w wybranych punktach. Typ każdego nowo powstającego tabulatora możemy zmienić, klikając selektor typów, który znajduje się po lewej stronie linijki; typy tabulatorów są przełączane po każdym kliknięciu w następującej sekwencji: lewostronny, prawostronny, środkowy i dziesiętny (rysunek 12.14).



Rysunek 12.14. Edycja układu tabulatorów za pomocą linijki

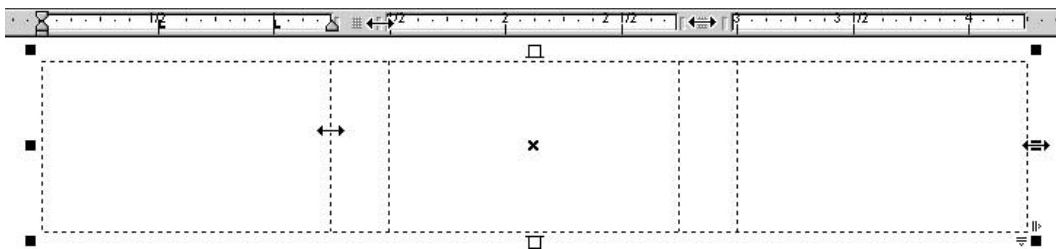
Do przesunięcia tabulatora wystarczy zwykle przeciągnięcie go w nowe miejsce. Aby usunąć tabulator, należy przeciągnąć go z linijki na tworzony rysunek. Natomiast jeśli chcemy zmienić typ tabulatora, powinniśmy go usunąć, a na jego miejscu utworzyć nowy, właściwego typu. Zmiany typu możemy dokonać również za pomocą menu podręcznego, pojawiającego się po kliknięciu tabulatora prawym klawiszem myszy, a także z poziomu okna dialogowego *Format Text*. Tabulatorów nie można stosować w tekście ozdobnym.

Praca z kolumnami

Układ kolumnowy tekstu stosujemy w dokumentach typu gazetowego. Tworzenie kolumn polega na dzieleniu zaznaczonych ramek tekstu akapitowego na pionowe kolumny, oddzielone *odstępami*. Wielokolumnowy układ tekstu został omówiony we wcześniejszej części rozdziału. Tutaj zajmiemy się manipulowaniem kolumnami za pomocą myszy.

Aby utworzyć kolumny, zaznaczamy ramkę, w której chcemy je umieścić, po czym otwieramy okno dialogowe *Format Text* (*Ctrl+T*) i na karcie *Columns* wpisujemy liczbę kolumn. Liczba ta powinna być ustalana w taki sposób, by kolumny nie były ani za wąskie, ani zbyt szerokie. Oto zasada, którą warto zapamiętać i przestrzegać: wiersz tekstu nie powinien być szerszy niż 6 cali, czyli około 16 wyrazów, ale nie powinien też zawierać mniej niż 4 wyrazy.

Szerokość kolumn możemy zmienić, przeciągając ich prowadnice lub znaczniki krawędzi, uchwyty odstępów, a także uchwyty skalowania poziomego (rysunek 12.15). Jeśli w chwili przeciągania prowadnicy lub znacznika krawędzi kolumny opcja *Equal Column Width* w oknie dialogowym *Format Text* jest aktywna, zmianie ulegnie szerokość wszystkich odstępów pomiędzy kolumnami; uchwyty odstępów są dostępne tylko wtedy, gdy opcja ta jest nieaktywna.



Rysunek 12.15. Regulacja szerokości kolumn i marginesów za pomocą myszy



Układ kolumnowy można stosować tylko w ramach tekstu akapitowego. Nie można dzielić na kolumny pojedynczych akapitów ani bloków tekstu ozdobnego.

Osadzanie obiektów w tekście

W blokach tekstu, zarówno akapitowego, jak i ozdobnego, można osadzać obiekty graficzne i bitmapy. Daje to możliwość uzupełniania tekstu specjalnymi symbolami, logotypami, punktoremami czy separatorami, a także pozwala na umieszczanie w tekście graficznych elementów instruktażowych, na przykład wzorów wskaźników myszy.

Obiekty takie można umieścić się w tekście na dwa sposoby:

- **za pośrednictwem schowka.** Wstawiany obiekt należy skopiować lub wyciąć (*Ctrl+C* lub *Ctrl+X*), kliknąć narzędziem *Tekst* w miejscu wstawiania i wkleić skopiowany obiekt (*Ctrl+V*);
- **metodą „przeciągnij i upuść”.** W tym przypadku należy wyselekcjonować obiekt, a następnie, wciskając prawy klawisz myszy, przeciągnąć go w miejsce tekstu, w którym ma się pojawić — podczas przeciągania widoczna jest pionowa kreska wskazująca bieżącą pozycję obiektu. Po zwolnieniu przycisku myszy należy z menu podręcznego wybrać polecenie skopiowania obiektu (*Copy Into Text*) lub przeniesienia go (*Move Into Text*).

Osadzone obiekty traktowane są jako „znaki specjalne” — można je zaznaczać wyłącznie przy użyciu narzędzi *Text* i *Shape*. Aby zmienić wielkość obiektu po jego osadzeniu, należy zaznaczyć go za pomocą narzędzia *Text* lub *Shape*, po czym zdefiniować nowe wymiary w taki sposób, jakby obiekt był zwykłym znakiem.

W celu usunięcia osadzonego obiektu zaznaczamy go za pomocą narzędzia *Text* i naciskamy klawisz *Delete*.

Tekst i style

Style można stosować i tworzyć zarówno dla tekstu akapitowego, jak i ozdobnego. Umożliwiają one przechowywanie wzorcowych ustawień tekstowych pojedynczych obiektów, przy użyciu których można następnie formatować inne obiekty tekstowe. Jeśli dokonamy edycji właściwości określonego stylu, wówczas wszystkie fragmenty tekstu sformatowane za jego pomocą zostaną natychmiast przeformatowane.

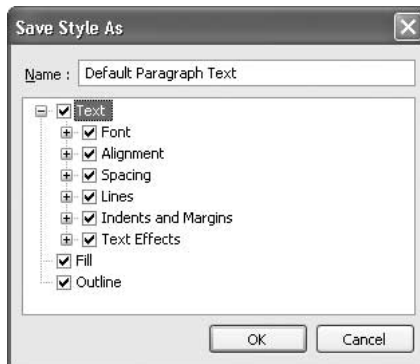
Wyróżniamy trzy rodzaje stylów: tekstu akapitowego, tekstu ozdobnego oraz obiektu. Style tekstu akapitowego mogą obejmować szerszy zakres parametrów niż style tekstu ozdobnego, lecz tekst, niezależnie od typu, można sformatować przy użyciu dowolnego stylu tekstowego. W stylach obiektowych można zaś zapisywać ustawienia wypełnień i konturów.

Tworzenie i edycja stylów

Aby utworzyć nowy styl bazujący na zaznaczonym fragmencie tekstu, należy kliknąć ten fragment prawym klawiszem myszy, a następnie wybrać polecenie *Styles/Save Style Properties*. W ten sposób otwarte zostanie okno dialogowe *Save Style As* (rysunek 12.16).

W oknie *Save Style As* możemy wybierać te właściwości, które mają być zapisane w stworzonym stylu. Na przykład, jeśli zaznaczymy pole *Text*, ale usuniemy znaczniki pól *Fill* oraz *Outline*, to zastosowanie zapisanego stylu wobec obiektu tekstowego spowoduje modyfikację jedynie właściwości czcionki, a właściwości konturów i wypełnień pozostaną nietknięte.

Rysunek 12.16.
Okno dialogowe
Save Style As



Niektóre opcje stylu tekstowego wybieramy z uwzględnieniem grup językowych: *Latin*, *Asian* i *Middle Eastern*. Jeśli zaznaczymy pole wyboru jednej grupy, pomijając pozostałe, to ustawienia stylu będzie można zastosować tylko wówczas, gdy zaznaczony tekst będzie napisany czcionką z danej grupy językowej.

Stylowi należy nadać nową, opisową nazwę. Po kliknięciu przycisku *OK* ikona nowego stylu pojawi się w oknie dokera *Graphic And Text*, które możemy otworzyć, naciskając klawisze *Ctrl+F5* lub wybierając polecenie *Window/Dockers/Graphic And Text Styles*. Należy pamiętać o tym, by nowo utworzony styl nałożyć także na fragment tekstu, na bazie którego powstał.

Przypisywanie stylów tekstowych

Aby przypisać styl do tekstu, należy dwukrotnie kliknąć ikonę stylu w oknie dokera *Graphic And Text* lub, po kliknięciu jej prawym klawiszem myszy, wybrać z podręcznego menu polecenie *Apply Style*. Inne rozwiązanie polega na kliknięciu obiektu tekstowego prawym klawiszem myszy i wybraniu polecenia *Styles/Apply*; styl można wybrać z listy, która wówczas zostanie wyświetlona.

Edycja stylów tekstowych

Gdy zechcemy poddać edycji styl tekstowy, powinniśmy kliknąć jego ikonę prawym klawiszem myszy i wybrać polecenie *Properties*. Czynności te spowodują otwarcie okna dialogowego *Options*, a w nim karty *Styles* z gałęzi *Document*. Na niej należy odszukać nazwę stylu. Wstawiając lub usuwając znaczniki w odpowiednich polach wyboru, włączamy i wyłączamy różne właściwości stylu. Możemy także edytować ustawienia stylu, klikając przyciski *Edit*.

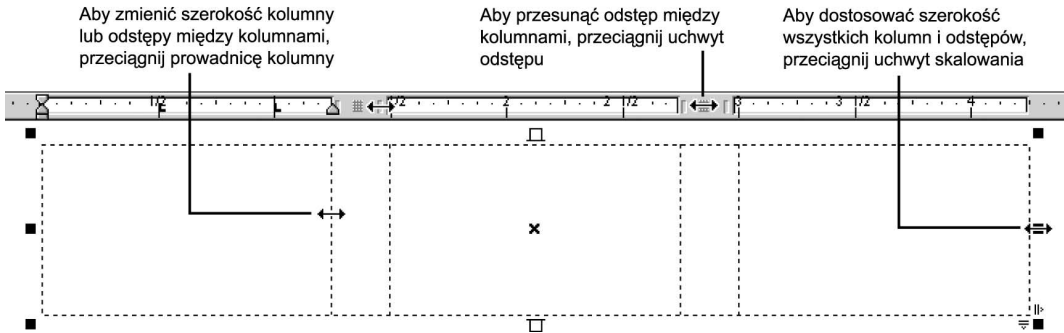
Aby usunąć styl z dokera, wystarczy kliknąć jego ikonę prawym klawiszem myszy i wybrać polecenie *Delete*. Domyślnych stylów programu nie można usuwać.



Jeśli po dokonaniu modyfikacji obiektu tekstowego zechcemy przywrócić mu dotychczasowy styl, powinniśmy ponownie sformatować obiekt za pomocą stylu lub kliknąć go prawym klawiszem myszy i wybrać polecenie *Styles/Revert To Style* z menu podręcznego.

Oblewanie obiektów tekstem

Tekst w CorelDRAW można poprowadzić w taki sposób, by otaczał obiekty rysunkowe. Dzięki funkcji zawijania tekst akapitowy może przepływać *wzdłuż* krawędzi obiektów, a nie tylko ponad i pod nimi (rysunek 12.17).



Rysunek 12.17. Przykłady sposobów opływania obiektu przez tekst

Program udostępnia kilka różnych typów opływania:

- **opływanie konturowe *Contour***. Tekst jest dopasowywany wiersz po wierszu do konturu opływanej obiektu;
- **opływanie kwadratowe *Square***. Tekst jest wyrównywany do krawędzi prostokąta otaczającego opływany obiekt (ramki ograniczającej).

W obydwu przypadkach tekst może być prowadzony w dół wzdłuż lewej (*Text Flows Left*) lub prawej (*Text Flows Right*) krawędzi obiektu lub przenoszony z lewej strony obiektu na jego prawą stronę (*Straddle Text*). Dodatkowo w przypadku opływania kwadratowego możliwe jest omijanie obiektu z pozostawieniem wolnej przestrzeni po obu jego stronach (*Above/Below*).

Aby zastosować opcję opływania wokół obiektu wzdłuż jego konturu, należy kliknąć obiekt prawym klawiszem myszy i wybrać polecenie *Wrap Paragraph Text* z menu podręcznego. Jeśli chcesz wybrać inny sposób opływania, wskaż go na karcie *General* dokera *Object Properties* (doker ten otwieramy, naciskając klawisze *Alt+Enter*) albo na pasku właściwości (w przypadku większości obiektów). Należy też określić odległość pomiędzy linią konturową lub ramką obiektu i marginesem tekstu akapitowego, dopasowywanym do kształtu opływanej elementu.

Zarządzanie czcionkami

Czcionki są bardzo ważnym elementem niemal każdego projektu powstającego w CorelDRAW. Ostatnie wersje programu dla systemu Windows zapewniają pełną obsługę czcionek w standardach *TrueType (TTF)* oraz *PostScript Type 1 (PS lub T1)*, a w przypadku systemów Windows 2000 oraz Windows XP również w nowym, zaawansowanym standardzie *OpenType*.

Najważniejsza zasada dotycząca korzystania z czcionek brzmi następująco: nie należy używać ich w nadmiarze — liczbę *krojów* w jednym projekcie należy ograniczać do dwóch (najwyżej trzech), choć każdy krój może występować w kilku odmianach. Krój to rodzina spokrewnionych czcionek — na przykład krój o nazwie *Times New Roman* obejmuje zazwyczaj cztery czcionki: *Regular*, *Italic*, *Bold* oraz *Bold Italic*.

Ważnym jest także to, by nie instalować w systemie zbyt wielu krojów. Instalacja zbyt dużej ich liczby powoduje niepotrzebne obciążenie pamięci komputera, co z kolei pociąga za sobą spowolnienie jego pracy, a w skrajnych przypadkach może nawet powodować zawieszanie się systemu.



To, że CorelDRAW dostarczany jest z kolekcją około 800 krojów, nie znaczy jeszcze, że trzeba je instalować wszystkie jednocześnie. Spróbuj na początek zainstalować na przykład 100 krojów i w razie potrzeby wymieniaj je na inne.

CorelDRAW w wersji dla systemu Windows wyposażony jest w bardzo wydajne narzędzie do zarządzania czcionkami w postaci programu *Bitstream Font Navigator*. Narzędzie to jest elementem standardowej instalacji. Pozwala ono przeglądać czcionki bez potrzeby ich instalowania. *Font Navigator* potrafi ponadto dokonywać porównań czcionek podczas ich ładowania, w trakcie otwierania dokumentu. Program ten można uruchomić, klikając jego ikonę w folderze *CorelDRAW Graphics Suite 12*, zawartym w systemowym menu *Start*.

Po zainstalowaniu lub usunięciu czcionek ich lista w CorelDRAW jest natychmiast uaktualniana. Nowe czcionki są widoczne na wykazie już podczas następnego przeglądania. Czcionki usunięte, choć nadal figurują na liście, są oznaczane prefiksem informującym o niemożności ich odnalezienia (*Not Found*).

Praca z tekstem w innych językach

Nowa wersja CorelDRAW zapewnia łatwiejszą obsługę tekstu utworzonego w różnych stronach kodowych. *Strona kodowa* to termin informatyczny określający alfabet danego języka. Istnieje jednak specjalna strona kodowa, nosząca nazwę *Unicode*, która zawiera reprezentację znaków wszystkich możliwych stron kodowych. CorelDRAW zapewnia obsługę zarówno tekstu Unicode, jak i indywidualnych stron kodowych.

Kiedy podczas importowania tekstu klikniesz przycisk *Options* w oknie dialogowym *Import*, zostanie wyświetlony zestaw dodatkowych funkcji importowania. Wśród funkcji tych znajduje się także opcja *Code Page*, która przekazuje do programu dokładną informację o stronie kodowania importowanego pliku. Jeżeli wiesz, że plik tekstowy, do którego chcesz się odwołać, został utworzony w amerykańskim systemie operacyjnym lub dowolnym systemie zachodnioeuropejskim, powinieneś zaimportować go z ustawieniem 1252 (*ANSI — Latin I*). Jeżeli natomiast tekst pochodzi z Japonii, powinieneś użyć ustawienia 932 (*ANSI/OEM — Japanese Shift-JIS*). Z kolei jeżeli masz do czynienia z kodowaniem Unicode, powinieneś użyć ustawień z przedziału od 65000 (*UTF-7*) do 65001 (*UTF-8*), w zależności od tego, jak rozszyfrowana została strona Unicode. W większości przypadków będzie to ustawienie *UTF-8*.

CorelDRAW umożliwia zmianę kodowania po zaimportowaniu tekstu. W tym celu należy wybrać polecenie *Text/Encode...* i z listy znajdującej się w lewej części okna dialogowego *Text Encoding* wybrać nowe kodowanie. W okienku podglądu znajdującym się po prawej stronie można sprawdzić poprawność wyglądu tekstu. Aby mieć dostęp do różnych typów kodowania, system operacyjny musi być skonfigurowany pod kątem obsługi stosownych czcionek. Przed przystąpieniem do zamiany strony kodowania dobrze jest również znać źródło pochodzenia tekstu oraz język, w którym tekst został napisany.

Wpisując tekst w innym języku, należy najpierw zdefiniować właściwą klawiaturę w systemie Windows oraz ustawić obsługę odpowiedniego języka w programie CorelDRAW. Jeżeli w oknie dialogowym *Options* włączona jest opcja *Auto Keyboard Switching*, program sam dokona zmiany ustawień języka po zmianie ustawień klawiatury, i na odwrót. Jeżeli opcja ta jest wyłączona, należy ręcznie zmienić ustawienia języka, wybierając polecenie *Text/Writing Tools/Language*. Żeby uzyskać na ekranie spodziewany rezultat, należy mieć zainstalowane w systemie czcionki właściwe dla danego języka.

W przypadku, kiedy system Windows skonfigurowany jest pod kątem obsługi wielu języków, języki, które nie zawierają alfabetów dla aktualnie wybranego języka, widoczne są na liście czcionek, ale są niedostępne. Pasek właściwości przyjmuje w takim wypadku postać paska *Text Multilingual*. Zauważyć można wówczas dwa dodatkowe przyciski w prawym rogu paska służące do ustawiania pisania w poziomie lub w pionie. Ustawienia te, przydatne jedynie dla tekstów ideograficznych, pisanych na przykład w języku chińskim, japońskim lub koreańskim, powodują zmianę orientacji tekstu.

Dla użytkowników posiadających zainstalowany azjatycki system operacyjny, w oknie dialogowym *Format Text* dostępna staje się dodatkowa karta *Rules*. Znajdujące się tam opcje *Leading*, *Following* oraz *Overflow* umożliwiają definiowanie właściwości tekstu akapitowego. Opcja *Leading* zapobiega występowaniu znaków na końcu linii, opcja *Following* zapobiega występowaniu znaków na początku linii, natomiast opcja *Overflow* zezwala na wysuwanie znaków poza prawy margines akapitu. Zasady te dotyczą jedynie tekstów pisanych w skrypcie azjatyckim, na przykład dla języka chińskiego, japońskiego, koreańskiego lub indyjskiego.

Wstawianie znaków

Doker *Insert Character* został znacznie zmodyfikowany w nowej wersji programu. Aby wywołać okno dokera, należy wybrać polecenie *Text/Insert Character* lub wcisnąć kombinację klawiszy *Ctrl+12*. Okno dokera przedstawione jest na rysunku 12.18.

Aby wstawić znak, należy najpierw wybrać krój czcionki, w którym znak występuje, a następnie zdefiniować stronę kodowania zawierającą wymagany symbol. Jeżeli edycji poddawany jest tekst ozdobny lub akapitowy, wystarczy przeciągnąć i upuścić symbol na zaznaczony obiekt tekstowy. Czynność ta spowoduje wstawienie znaku w miejscu bieżącej pozycji wskaźnika myszy i automatycznie sformatuje go do wielkości tekstu we wskazanym punkcie. Innym sposobem jest podwójne kliknięcie symbolu znajdującego się na liście symboli. Przeciągnięcie i upuszczenie symbolu w innym miejscu niż zaznaczony obiekt tekstowy powoduje wstawienie do dokumentu obiektu graficznego zbudowanego z krzywych, którego rozmiar określa wartość podana w polu *Character Size*.

Rysunek 12.18.
Doker Insert Character służy do wstawiania symboli i znaków specjalnych



Jeżeli znamy kod danego znaku, musimy wpisać go do pola *Key Stroke*. Lista znaków zostanie automatycznie przewinięta i wyświetli znak dla wprowadzonego kodu.



Aby obejrzeć wszystkie znaki dla danego kroju czcionki, z uwzględnieniem znaków z różnych stron kodowych, należy wybrać stronę kodowania *65001 (UTF-8)*. W przypadku rozbudowanego kroju czcionki lista może liczyć nawet 40 tysięcy znaków.