

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 11. Ćwiczenia zaawansowane

Autor: Maciej Gdula
ISBN: 83-7361-029-4
Format: B5, stron: 128



Program CorelDRAW jest znany użytkownikom komputerów już od ponad 10 lat. Co roku firma Corel publikuje jego kolejną wersję rozbudowaną o nowe możliwości. Chociaż po program ten sięgają często amatorzy, także i wśród profesjonalistów cieszy się on dużym powodzeniem.

Jeżeli poznałeś już podstawy Corela, czas na następny krok. Ułatwi Ci go ta książka, która krok po kroku zaprezentuje zaawansowane techniki pracy z tą aplikacją. Zebrane w książce ćwiczenia koncentrują się wokół przygotowywania w Corelu publikacji przeznaczonych do drukowania – zarówno na domowej drukarce, jak i na maszynie offsetowej. Książka „Corel 11. Ćwiczenia zaawansowane” jest więc idealnym podręcznikiem dla osób zajmujących się DTP i poligrafia.

Omówiono:

- Tekst akapitowy i tekst ozdobny
- Stosowanie stylów
- Pracę z mapami bitowymi
- Eksportowanie dokumentów i formaty plików
- Wydruki na drukarce
- Tworzenie plików PDF
- Tworzenie separacji barwnych.



Spis treści

| | |
|---------------------------------------------------------------|-----------|
| Wstęp..... | 5 |
| Rozdział 1. Tekst..... | 7 |
| Tekst akapitowy i tekst ozdobny | 7 |
| Formatowanie tekstu..... | 12 |
| Symbole i znaki specjalne | 22 |
| Style tekstu..... | 23 |
| Rozdział 2. Style..... | 27 |
| Paleta Grafika i tekst..... | 28 |
| Modyfikowanie istniejących stylów | 31 |
| Tworzenie nowych stylów..... | 36 |
| Szybkie tworzenie nowego stylu | 42 |
| Szablony | 43 |
| Rozdział 3. Praca z mapami bitowymi..... | 47 |
| Importowanie map bitowych do dokumentu | 47 |
| Modyfikowanie map bitowych znajdujących się w dokumencie..... | 53 |
| Dodatkowe operacje na mapach bitowych | 63 |
| Rozdział 4. Eksportowanie dokumentów..... | 65 |
| Podstawowe wiadomości o eksportowaniu dokumentów | 65 |
| Formaty plików..... | 67 |
| Eksport do formatów wektorowych..... | 68 |
| Eksport do formatów bitmapowych..... | 76 |
| Eksport do formatu PDF | 83 |
| Rozdział 5. Drukowanie | 85 |
| Wydruk na drukarce systemowej | 85 |
| Przygotowanie pliku dla drukarni | 92 |
| Separacje barwne | 93 |
| Przygotowanie pliku PDF dla drukarni | 97 |

| | |
|--------------------------------------------------------------------|------------|
| Rozdział 6. Przydatne informacje | 101 |
| Konfigurowanie układu dokumentu | 101 |
| Praca z obiektami umieszczonymi w dokumencie | 105 |
| Symbole i biblioteka | 110 |
| CorelDRAW i internet..... | 113 |
| Dodatek A Dostosowywanie programu do własnych potrzeb | 125 |
| Obszar roboczy | 126 |
| Dokument | 127 |
| Globalne..... | 128 |

Praca z mapami bitowymi

CorelDRAW 11 jest programem służącym do tworzenia i obróbki grafiki wektorowej, ale umożliwia także korzystanie z map bitowych. Do opracowywanego dokumentu można zaimportować mapy bitowe w różnych formatach, kadrować je, przypisywać im efekty zaczerpnięte z programu Corel PHOTO-PAINT i wykonywać na nich wiele innych operacji. W trakcie lektury niniejszego rozdziału poznasz podstawowe możliwości programu CorelDRAW 11 w zakresie manipulacji i obróbki map bitowych.

Importowanie map bitowych do dokumentu

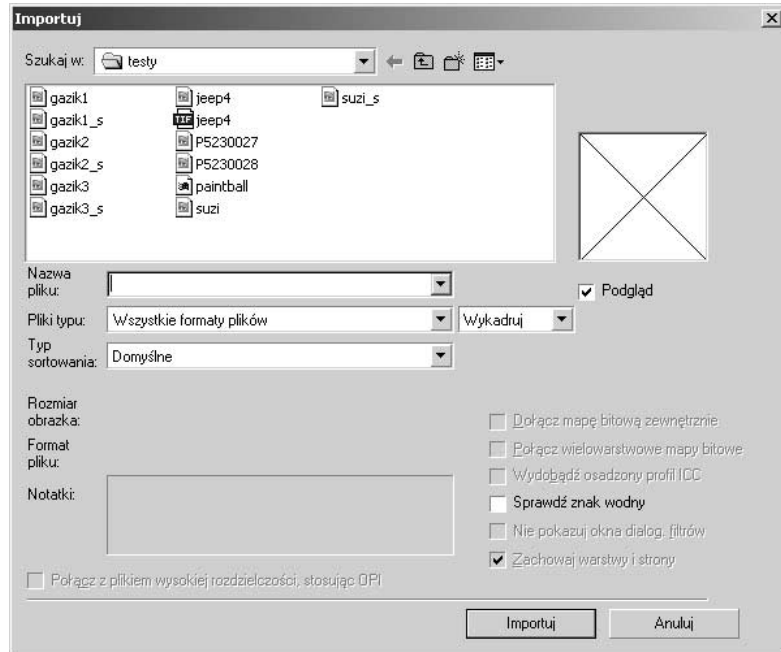
Istnieje kilka sposobów zaimportowania mapy bitowej do opracowywanej publikacji. CorelDRAW 11 umożliwia importowanie plików bitmapowych w wielu formatach, a także pozwala na ich wstępną obróbkę w trakcie procesu importu. Zaczniemy jednak od najprostszego przypadku.

Ćwiczenie 3.1.

Zaimportuj mapę bitową do dokumentu.

1. Wybierz z menu polecenie *Plik/Importuj*. Zostanie wyświetlone okno dialogowe *Importuj* (rysunek 3.1).

Rysunek 3.1.
Okno dialogowe
Importuj



2. Z listy *Pliki typu* wybierz format mapy bitowej, w jakim zapisany jest plik, który chcesz zaimportować. Możesz także pozostawić domyślnie wybraną opcję *Wszystkie pliki*. CoreDRAW wyświetli wówczas w oknie dialogowym wszystkie pliki w formatach, których użycie jest możliwe w programie. Jeśli chcesz wyświetlić podgląd zaznaczonego w oknie dialogowym pliku, włącz opcję *Podgląd*.
3. Znajdź odpowiedni plik, zaznacz go i kliknij przycisk *Importuj*. Cursor myszy zmieni kształt (rysunek 3.2).

Rysunek 3.2.
Kształt kursora myszy
po wskazaniu mapy
bitowej przeznaczonej
do zaimportowania



4. Umieść kursor w miejscu, w którym ma znaleźć się lewy górny róg importowanej mapy bitowej i kliknij. Mapa bitowa zostanie osadzona w dokumencie (rysunek 3.3).

Jeśli rozmiar mapy bitowej i (lub) rozdzielczość mapy bitowej są zbyt wysokie, może ona nie zmieścić się na stronie dokumentu. W takim przypadku można wykorzystać możliwość określenia rozmiaru importowanego obrazka bitmapowego. Można zrobić to dwoma sposobami — za pośrednictwem okna dialogowego lub interaktywnie.

Rysunek 3.3.

Mapa bitowa
zaimportowana
do dokumentu

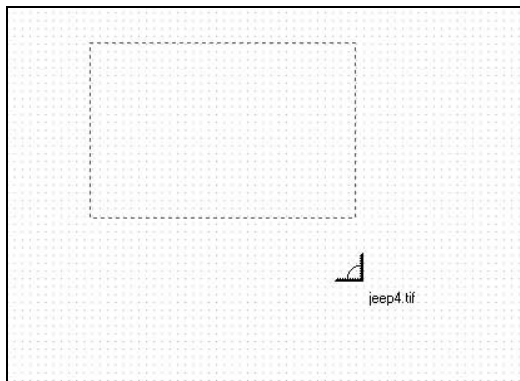
**Ćwiczenie 3.2.**

Określ rozmiar mapy bitowej importowanej do dokumentu w sposób interaktywny.

1. Wybierz z menu polecenie *Plik/Importuj*.
2. Wskaż w oknie dialogowym odpowiednią mapę bitową i kliknij przycisk *Importuj*.
3. Umieść kursor myszy w miejscu, gdzie ma znaleźć się lewy górny róg obrazka i wciśnij lewy klawisz myszy (nie zwalnijaj go).
4. Narysuj ramkę o wielkości takiej, jaką ma mieć zaimportowany obrazek (rysunek 3.4).

Rysunek 3.4.

Określanie rozmiaru
importowanej
mapy bitowej



5. Zwolnij klawisz. Mapa bitowa zostanie osadzona w dokumencie i przeskalowana do wielkości ramki, którą narysowałeś.

Zauważyłeś zapewne w oknie dialogowym *Importuj* listę rozwijaną znajdującą się obok pola *Nazwa pliku*. Wybierając z niej odpowiednią opcję, możesz zmienić nie tylko rozmiar importowanej mapy bitowej, ale także jej rozdzielczość. Możesz także ją wykadrować.

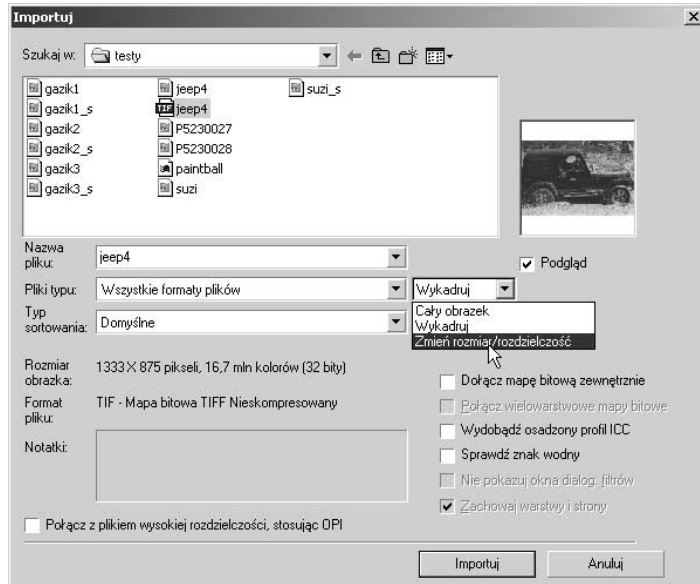
Ćwiczenie 3.3.

Za pośrednictwem okna dialogowego zmień rozmiar mapy bitowej importowanej do dokumentu.

1. Wybierz z menu polecenie *Plik/Importuj*.
2. W oknie dialogowym *Importuj* wybierz opcję *Zmień rozmiar/rozdzielczość* z listy położonej obok pola *Nazwa pliku* (rysunek 3.5).

Rysunek 3.5.

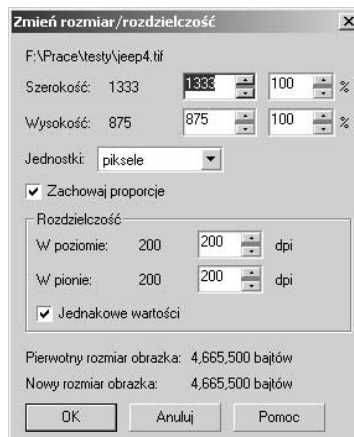
Wybór odpowiedniej opcji z menu



3. Wskaż odpowiedni plik i kliknij przycisk *Importuj*. Wyświetlone zostanie okno dialogowe *Zmień rozmiar/rozdzielczość* (rysunek 3.6).

Rysunek 3.6.

Okno dialogowe *Zmień rozmiar/rozdzielczość*



4. Wpisz nową wartość szerokości lub wysokości w pola tekstowe *Szerokość* i (lub) *Wysokość*. Jeśli chcesz, aby mapa bitowa została przeskalowana proporcjonalnie, pozostaw włączoną opcję *Zachowaj proporcje*. Jeśli opcja *Zachowaj proporcje* jest włączona, jeden wymiar zostanie automatycznie dopasowany do tego, który określisz. Z listy *Jednostki* możesz wybrać jednostkę miary, którą chcesz się posługiwać przy skalowaniu mapy bitowej.
5. Jeśli chcesz zmienić również rozdzielczość mapy bitowej, wpisz nowe wartości w polach *W pionie* i *W poziomie* w sekcji *Rozdzielczość*. Jeśli chcesz, aby rozdzielczość mapy bitowej w pionie i poziomie była jednakowa¹, pozostaw włączoną opcję *Jednakowe wartości* (opcja ta jest domyślnie włączona).
6. Kliknij przycisk *OK*. Mapa bitowa zostanie osadzona w dokumencie.

Ćwiczenie 3.4.

Wykadruj mapę bitową podczas importowania jej do dokumentu.

1. Wybierz z menu polecenie *Plik/Importuj*.
2. W oknie dialogowym *Importuj* wybierz opcję *Wykadruj* z listy położonej obok pola *Nazwa pliku*.
3. Wskaż plik, który chcesz zaimportować do dokumentu i kliknij przycisk *Importuj*. Zostanie wyświetlone okno dialogowe *Wykadruj obrazek* (rysunek 3.7).

Rysunek 3.7.

*Okno dialogowe
Wykadruj obrazek*



¹ Jednakowe wartości rozdzielczości w pionie i poziomie są ważne w przypadku drukowania pracy. Podczas pracy z ploterem wielkoformatowym wielokrotnie napotykałem na problemy z drukiem wynikające z różnych wartości rozdzielczości poziomej i pionowej map bitowych znajdujących się w pracy. Również w wielu drukarniach i naświetlarniach klienci są proszeni o zwrócenie na to uwagi w pracach, które oddają do druku.

4. Za pomocą uchwytów położonych na krawędziach ramki otaczającej obrazek zmień wielkość ramki. Ramka wskazuje obszar, który zostanie zachowany po wykadrowaniu obrazka. Jeśli chcesz zmienić położenie ramki, umieść kursor myszy w jej wnętrzu (kursor przyjmie kształt półotwartej dłoni), wciśnij lewy klawisz myszy i przesunij ramkę w nowe położenie.
 5. Kliknij przycisk *OK*. Wykadrowany obrazek zostanie osadzony w dokumencie.
-

Dotychczas importowaliśmy mapę bitową tak, że była ona osadzana w dokumencie. Tak zaimportowana mapa bitowa jest zapisywana wraz z dokumentem, co wydatnie wpływa na jego rozmiar. Jeśli więc mapa bitowa jest wyjątkowo duża (co nie jest rzadkością przy przygotowywaniu publikacji przeznaczonych do druku, szczególnie wielkoformatowego), plik *.cdr* osiąga ogromne rozmiary, co oczywiście wiąże się również ze znacznym spowolnieniem działania programu i wydłużeniem czasu zapisywania pliku na dysku (CorelDRAW podczas zapisywania kompresuje dokument, co w przypadku wykorzystania w dokumencie map bitowych również znacząco wpływa na czas zapisywania). Rozwiązaniem tego problemu może być *dołączenie* mapy bitowej do pliku. Zaimportowana w ten sposób mapa bitowa nie jest osadzana w dokumencie. W dokumencie znajduje się jedynie łącze do niej, a podczas zapisu zachowywane są informacje o ewentualnych modyfikacjach dokonanych w obrazku. Sam obrazek pozostaje na dysku, skąd Corel go pobiera podczas otwierania dokumentu. Oczywiście, przekazanie pracy innej osobie wiąże się w tym przypadku z koniecznością dołączenia również pliku mapy bitowej lub osadzenia mapy w dokumencie na podstawie informacji przechowywanych w łączu, o czym przeczytasz w dalszej części tego rozdziału.

Ćwiczenie 3.5.

Umieść w dokumencie łącze do mapy bitowej.

1. Wybierz z menu polecenie *Plik/Importuj*.
 2. W oknie dialogowym *Importuj* włącz opcję *Dołącz mapę bitową zewnętrznie*, wskaż odpowiedni plik i kliknij przycisk *Importuj*. Możesz również wykadrować mapę bitową lub zmienić jej rozmiar, tak jak zrobiłeś to w ćwiczeniach 3.3 i 3.4.
 3. Kliknij przycisk *Importuj*. Mapa bitowa zostanie dołączona do dokumentu.
-

Potrąfisz już umieścić mapę bitową w dokumencie. Teraz zajmiemy się sposobami jej modyfikowania.

Modyfikowanie map bitowych znajdujących się w dokumencie

Mapa bitowa osadzona w dokumencie traktowana jest przez program Corel jak każdy inny obiekt — można ją przesuwać, obracać, skalować. Tak jak w przypadku obiektów wektorowych, operacje te są wykonywane za pomocą uchwytów transformacji. Na mapie bitowej można również wykonywać kilka innych operacji, niedostępnych dla obiektów wektorowych. Czytając niniejszy podrozdział, poznasz część tych operacji.

Ćwiczenie 3.6.

Przeskaluj mapę bitową.

1. Zaznacz mapę bitową za pomocą narzędzia *Wskaźnik*. Wokół mapy bitowej wyświetlone zostaną uchwyty transformacji (rysunek 3.8).

Rysunek 3.8.

Uchwyty transformacji wokół mapy bitowej



2. Jeśli chcesz przeskalować mapę w jednej osi, przeciągnij jeden z uchwytów znajdujących się na krawędziach mapy bitowej. Jeśli chcesz przeskalować mapę bitową proporcjonalnie, przeciągnij jeden z uchwytów narożnych.

Ćwiczenie 3.7.

Przypisz mapie bitowej efekt cienia.

1. Zaznacz mapę bitową narzędziem *Wskaźnik*.
2. Wybierz z przybornika narzędzie *Interakcyjny cień* (rysunek 3.9).

Rysunek 3.9.

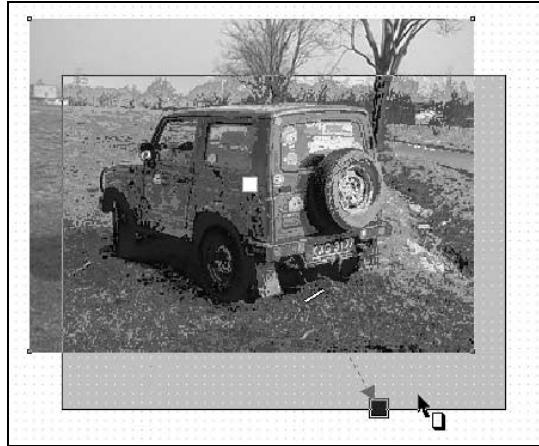
*Ikona narzędzia
Interakcyjny cień
w przyborniku*



- Umieść kursor narzędzia w miejscu, od którego cień ma być rzucony, wciśnij lewy klawisz myszy i przeciągnij w kierunku, w którym ma układać się cień (rysunek 3.10).

Rysunek 3.10.

*Tworzenie efektu
cienia dla mapy
bitowej*



- Zwolnij klawisz myszy. Mapie bitowej zostanie przypisany efekt cienia (rysunek 3.11).

Rysunek 3.11.

*Mapa bitowa
z efektem cienia*



W podobny sposób możesz przypisać mapie bitowej efekt przezroczystości. Zagadnienia te zostały już omówione w książce *CoreIDRAW 11. Ćwiczenia praktyczne* wydanej przez Wydawnictwo Helion.

Umieszczone w dokumencie mapy bitowe można kadrować różnymi sposobami.

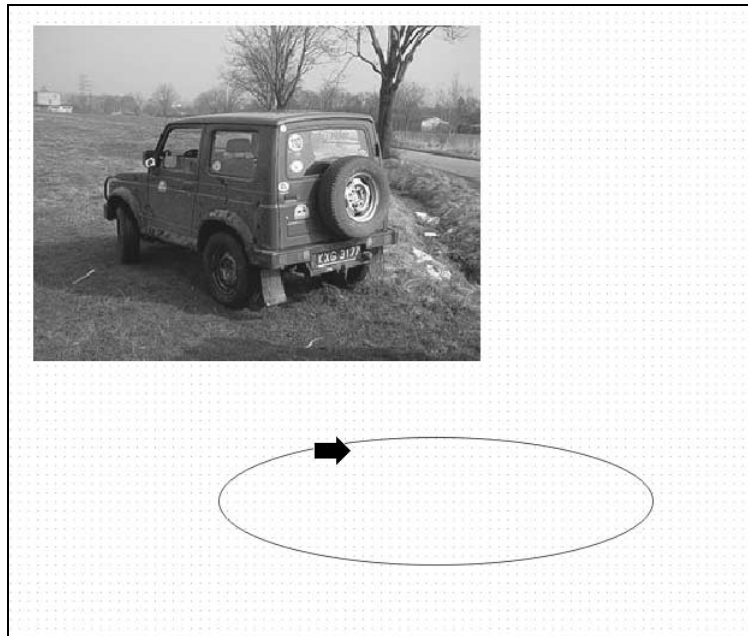
Ćwiczenie 3.8.

Wykadruj mapę bitową za pomocą narzędzia *Szybkie kadrowanie*.

1. Zaimportuj do dokumentu mapę bitową.
2. Umieść w dokumencie dowolny zamknięty kształt wektorowy, np. elipsę.
3. Zaznacz mapę bitową i wybierz z menu polecenie *Efekty/Szybkie kadrowanie/Umieść w kadrze*.
4. Wskaż kursorem myszy kształt wektorowy, który utworzyłeś w punkcie 2. (rysunek 3.12).

Rysunek 3.12.

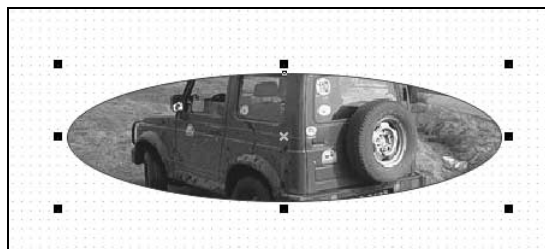
Kadrowanie mapy bitowej do określonego kształtu



Mapa bitowa zostanie umieszczona wewnątrz kształtu (rysunek 3.13).

Rysunek 3.13.

Mapa bitowa umieszczona wewnątrz elipsy



Do modyfikowania tak wykadrowanej mapy bitowej służą pozostałe polecenia z podmenu *Efekty/Szybkie kadrowanie*:

- ❖ polecenie *Wydobądź zawartość* powoduje usunięcie efektu kadrowania i przywrócenie początkowej postaci mapy bitowej;
- ❖ polecenie *Edytuj zawartość* pozwala na edycję mapy bitowej — jej przesunięcie względem obiektu kadrującego, przeskalowanie lub obrót;
- ❖ polecenie *Zakończ edycję na tym poziomie* powoduje zakończenie edycji mapy bitowej i ponowne umieszczenie jej w obiekcie kadrującym.

Ćwiczenie 3.9.

Wykadruj mapę bitową, posługując się narzędziem *Kształt*.

1. Zaznacz mapę bitową i wybierz z przybornika narzędzie *Kształt* (rysunek 3.14).

Rysunek 3.14.

Ikona narzędzia
Kształt w przyborniku



2. Kliknij kursorem narzędzia mapę bitową.
3. Zaznacz dowolny z wierzchołków wyświetlonych w narożnikach mapy bitowej i przeciągnij go w dowolnym kierunku, aby zmienić kształt mapy bitowej. Zauważ, że jeśli przeciągniesz wierzchołek poza obrys mapy bitowej, do mapy zostaną dodane białe fragmenty.
4. Jeśli chcesz dodać do obrysu mapy bitowej kolejny wierzchołek, kliknij w wybranym miejscu obrysu i wciśnij klawisz + na klawiaturze numerycznej. Posługując się paskiem opcji dla narzędzia *Kształt*, możesz wybrać rodzaj wierzchołka podobnie jak w przypadku edycji krzywych, która została opisana w książce *CoreIDRAW 11. Ćwiczenia praktyczne*.
5. Nadaj obrysowi mapy bitowej nowy kształt (rysunek 3.15).

Rysunek 3.15.

Wykadrowana
mapa bitowa



Jak zapewne wiesz, kolory w mapach bitowych mogą być zapisywane w różnych trybach — *RGB*, *CMYK*, skala szarości i inne. CorelDRAW 11 udostępnia mechanizmy umożliwiające konwersję mapy bitowej pomiędzy różnymi trybami definiowania kolorów.

Model *RGB*, którego nazwa pochodzi od barw składowych — czerwonej (*Red*), zielonej (*Green*) i niebieskiej (*Blue*) — to model addytywny, czyli taki, który opiera się na dodawaniu kolorów. Kolorem „zerowym” jest tu czarny (określany wartościami *RGB* 0, 0, 0). Suma maksymalnych nasycień barw składowych daje kolor biały (255, 255, 255). Kolory, dla których nasycenia barw składowych są jednakowe, to odcienie szarości. Odpowiednio ustalając wartości natężeń barw składowych, możemy uzyskać ponad 16 milionów kolorów. Model *RGB* jest wykorzystywany w publikacjach przeznaczonych do prezentowania na monitorach i innych urządzeniach wyświetlających obraz.

Model *CMYK* to model kolorów wykorzystywanych w procesie druku. Jego nazwa pochodzi również od barw podstawowych — niebieskozielonej (*Cyan*), purpurowej (*Magenta*), żółtej (*Yellow*) i czarnej (*Black*). Model *CMYK* jest modelem subtraktywnym, co oznacza, że opiera się na odejmowaniu barw od koloru białego. Kolor biały, jako kolor papieru w druku, jest tu kolorem wyjściowym. Teoretycznie model ten powinien istnieć bez koloru czarnego, ponieważ jest matematyczną odwrotnością modelu *RGB*. Jednakże w praktyce okazuje się, że zmieszanie farb drukarskich *CMYK* daje w wyniku kolor brudnobrązowy, a nie czarny. Z tego powodu dodano do zestawu barw podstawowych czerń. Model *CMYK* powinien być wykorzystywany w pracach przeznaczonych do kolorowego druku offsetowego lub cyfrowego.

Inne modele barw dostępne w Corelu to:

- ❖ *Czarno-biały (1bit)* — obrazek w tym trybie składa się z odpowiednio rozmieszczonych punktów w kolorach czarnym i białym;
- ❖ *Skala szarości (8 bitów)* — obrazek tworzony jest z wykorzystaniem 256 odcieni szarości;
- ❖ *Duotone (8 bitów)* — tryb noszący polską nazwę *Bichromia*. Bichromia to druk z wykorzystaniem dwóch kolorów farb drukarskich. CorelDRAW umożliwia również przekształcenie obrazka do innych „odmian” bichromii — wykorzystujących jedną, trzy lub cztery farby drukarskie;
- ❖ *Z paletą (8 bitów)* — kolory obrazka zapisywane są w paletcie. Każdy z kolorów definiowany jest liczbą ośmiobitową, co oznacza, że w paletcie może znajdować się maksymalnie 256 kolorów;
- ❖ *Kolor Lab (24 bity)* — model barw używany głównie w mechanizmach konwersji pomiędzy innymi modelami oraz w kolorymetrii.

Ćwiczenie 3.10.

Zmień tryb kolorów mapy bitowej.

1. Zaznacz mapę bitową
2. Rozwiń podmenu *Mapy bitowe/Tryb* i wybierz odpowiedni model kolorów z podmenu. Zauważ, że model aktualnie wykorzystywany w bitmapie jest w menu nieaktywny.

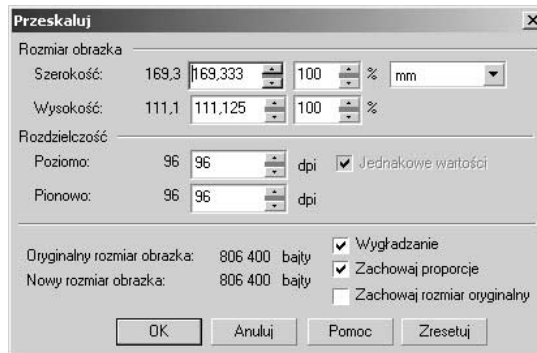
Ćwiczenie 3.11.

Zmień rozdzielczość mapy bitowej.

1. Zaznacz mapę bitową.
2. Wybierz z menu polecenie *Mapy bitowe/Zmień rozmiar/rozdzielczość*. Wyświetlone zostanie okno dialogowe *Przeskaluj* (rysunek 3.16).

Rysunek 3.16.

Okno dialogowe
Przeskaluj



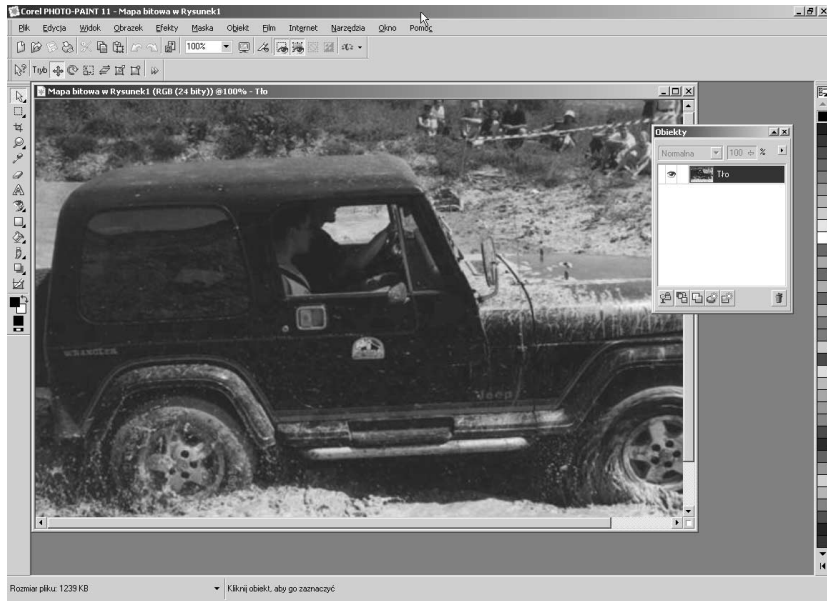
3. Wpisz nową wartość rozdzielczości w polach *Poziomo* i *Pionowo* w sekcji *Rozdzielczość*. Zauważ, że opcja *Jednakowe wartości* jest zaznaczona domyślnie.
4. Kliknij przycisk *OK*. Rozdzielczość mapy bitowej zostanie zmieniona.

Ćwiczenie 3.12.

Zmodyfikuj mapę bitową, korzystając z programu Corel PHOTO-PAINT.

1. Zaznacz mapę bitową.
2. Wybierz z menu polecenie *Mapy bitowe/Edytuj mapę bitową*. Zaznaczona mapa bitowa zostanie otwarta w programie Corel PHOTO-PAINT (rysunek 3.17).
3. Zmodyfikuj mapę bitową.

Rysunek 3.17.
Mapa bitowa
 w programie Corel
 PHOTO-PAINT



4. Wybierz z menu programu Corel PHOTO-PAINT polecenie *Plik/Zakończ*. Zmiany, których dokonałeś, zostaną odwzorowane w mapie bitowej umieszczonej w dokumencie programu CorelDRAW.

Ćwiczenie 3.13.

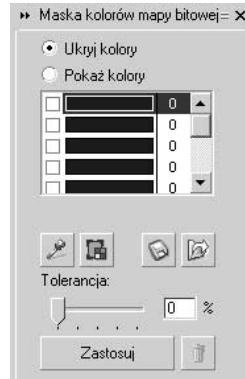
Przypisz mapie bitowej maskę kolorów.

Maska kolorów to efekt pozwalający na selektywne ukrycie lub wyświetlenie określonych kolorów na obrazku. Dzięki temu można na przykład usunąć z obrazka tło lub uczynić pewne obszary obrazka przezroczystymi.

1. Zaznacz mapę bitową.
2. Wybierz z menu polecenie *Mapy bitowe/Maska kolorów mapy bitowej*. Wyświetlona zostanie paleta *Maska kolorów mapy bitowej* (rysunek 3.18).
3. Kliknij ikonę z symbolem kroplomierza. Wskaż kursorem kolor w mapie bitowej, który ma być przezroczysty i kliknij go lewym klawiszem myszy. Kolor zostanie umieszczony na liście kolorów znajdującej się w górnej części palety.
4. Za pomocą suwaka *Tolerancja* określ zakres odcieni wybranego koloru, które mają być przezroczyste.
5. Jeśli chcesz, aby maska zakrywała wszystko oprócz zaznaczonego koloru, włącz opcję *Pokaż kolory* zamiast domyślnie wybranej *Ukryj kolory*.

Rysunek 3.18.

Paleta Maska kolorów mapy bitowej



6. Kliknij przycisk *Zastosuj*, aby przypisać mapie bitowej efekt maskowania (rysunek 3.19).

Rysunek 3.19.

Mapa bitowa z przypisanym efektem maskowania (usunięto błoto spod kół samochodu)



7. Jeśli chcesz dodać do maski kolejny kolor, kliknij drugą pozycję na liście kolorów i wskaż nowy kolor. W podobny sposób możesz dodać do maski następne kolory. Aby wyłączyć któryś z kolorów z maski, usuń wyświetlany przy nim symbol zaznaczenia.

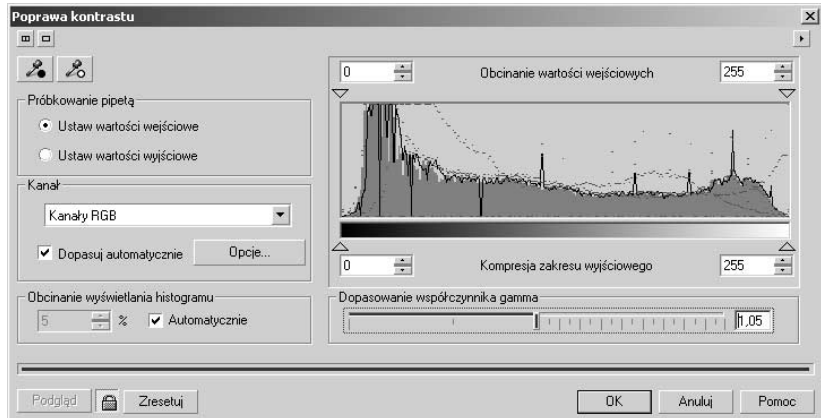
Za pomocą poleceń z menu *Efekty/Dopasuj* można skorygować kolorystykę mapy bitowej umieszczonej w dokumencie — kontrast, jasność, nasycenie kolorów i inne parametry.

Ćwiczenie 3.14.

Zmień kontrast mapy bitowej.

1. Zaznacz mapę bitową.
2. Wybierz z menu polecenie *Efekty/Dopasuj/Poprawa kontrastu*. Wyświetlone zostanie okno dialogowe *Poprawa kontrastu* (rysunek 3.20).

Rysunek 3.20.
Okno dialogowe
Poprawa kontrastu



3. Zmień kontrast obrazka za pomocą wyszczególnionych niżej elementów okna dialogowego.
 - ❖ Za pomocą suwaka *Obcinanie wartości wejściowych* możesz rozszerzyć zakres tonalny obrazka. Przesuwając lewy suwak, zwiększasz zakres kolorów ciemnych, a przesuwając prawy suwak — zakres kolorów jasnych.
 - ❖ Suwak *Kompresja zakresu wyjściowego* służy do ograniczenia zakresu tonalnego obrazka.
 - ❖ Wybierając odpowiednią opcję z sekcji *Próbkowanie pipetą*, możesz określić zakres tonalny obrazka, wskazując kolory, które wyznaczą jego granice.
 - ❖ Zaznaczenie opcji *Dopasuj automatycznie* spowoduje automatyczny dobór kontrastu w obrazku.
 - ❖ Jeśli chcesz zmienić kontrast dla jednego kanału barwnego, wybierz odpowiedni kanał z listy *Kanał*.
 - ❖ Kliknięcie ikony z kłódką znajdującej się obok przycisku *Podgląd* powoduje, że wszystkie zmiany dokonane w oknie dialogowym są automatycznie odwzorowywane na mapie bitowej.
4. Kliknij przycisk *OK*, aby zatwierdzić modyfikacje, lub *Anuluj*, aby zamknąć okno dialogowe bez wprowadzania zmian.

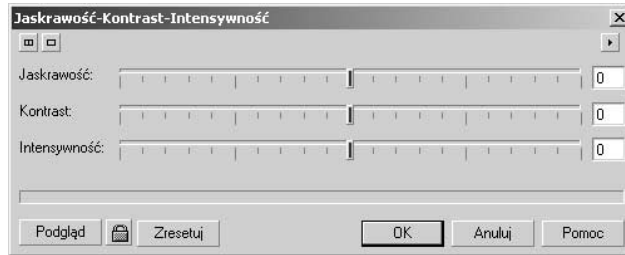
Ćwiczenie 3.15.

Zmodyfikuj jasność, kontrast i nasycenie obrazka.

1. Zaznacz mapę bitową.
2. Wybierz z menu polecenie *Efekty/Dopasuj/Jaskrawość-Kontrast-Intensywność*. Wyświetlone zostanie okno dialogowe *Jaskrawość-Kontrast-Intensywność* (rysunek 3.21).

Rysunek 3.21.

Okno dialogowe
Jaskrawość,
Kontrast,
Intensywność



3. Zmodyfikuj obrazek, wykorzystując suwaki w oknie dialogowym:
 - ❖ Suwak *Jaskrawość* umożliwia regulację jasności mapy bitowej.
 - ❖ Suwak *Kontrast* służy do regulacji kontrastu kolorów.
 - ❖ Suwak *Intensywność* służy do regulacji nasycenia kolorów w mapie bitowej.
 - ❖ Kliknięcie ikony z kłódką znajdującej się obok przycisku *Podgląd* powoduje, że wszystkie zmiany dokonane w oknie dialogowym są automatycznie odwzorowywane na mapie bitowej.
4. Kliknij przycisk *OK*, aby zatwierdzić modyfikacje, lub *Anuluj*, aby zamknąć okno dialogowe bez wprowadzania zmian.

Ćwiczenie 3.16.

Zmień mapę bitową w jej negatyw.

1. Zaznacz mapę bitową.
2. Wybierz z menu polecenie *Efekty/Transformacje/Dopelnienie* (rysunek 3.22).

Rysunek 3.22.

Negatyw mapy
bitowej



Dodatkowe operacje na mapach bitowych

Oprócz modyfikowania map bitowych, Corel umożliwia wykonanie na nich kilku innych operacji. Nie zmieniają one w żaden sposób wyglądu mapy bitowej, ale w wielu przypadkach ich wykonanie jest niezbędne, szczególnie podczas przygotowywania w Corelu materiałów do druku.

Ćwiczenie 3.17.

Osadź w dokumencie mapę bitową dołączoną zewnętrznie.

Przypominasz sobie zapewne, że jednym ze sposobów umieszczenia w dokumencie mapy bitowej jest jej dołączenie zewnętrzne. W takim przypadku w dokumencie znajduje się jedynie odnośnik do pliku mapy bitowej oraz informacje o przypisanych jej modyfikacjach i efektach, co pozwala zredukować rozmiar pliku, a co za tym idzie — również czas jego przetwarzania. Jeśli jednak zamierzasz przekazać tak stworzony dokument Corela innemu użytkownikowi lub przesłać go do druku, musisz osadzić w nim wszystkie dołączone zewnętrznie mapy bitowe.

1. Zaznacz mapę bitową dołączoną zewnętrznie do dokumentu.
 2. Wybierz z menu polecenie *Mapy bitowe/Realizuj*. Mapa bitowa zostanie osadzona w dokumencie.
-

Czasem po wielu modyfikacjach mapy bitowej jej parametry mogą odbiegać od wyjściowych. Najczęstszymi problemami pojawiającymi się podczas drukowania prac zawierających mapy bitowe są problemy z rozdzielczością i modelem kolorów. W menu *Mapy bitowe* znajduje się polecenie *Przekształć w mapę bitową*. Z założenia służy ono do przekształcania obiektów wektorowych w mapy bitowe, ale praktyka wykazuje, że przydaje się ono również podczas „zamykania” procesu edycji mapy bitowej umieszczonej w dokumencie.

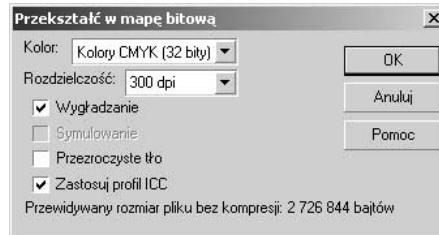
Ćwiczenie 3.18.

Przypisz mapie bitowej ostateczne parametry.

1. Zaznacz mapę bitową. Musi być ona osadzona w dokumencie, a nie dołączona zewnętrznie.
2. Wybierz z menu polecenie *Mapy bitowe/Przekształć w mapę bitową*. Wyświetlone zostanie okno dialogowe *Przekształć w mapę bitową* (rysunek 3.23).

Rysunek 3.23.

*Okno dialogowe
Przekształć
w mapę bitową*



- 3.** Wybierz z listy *Kolor* docelowy model kolorów dla mapy bitowej.
 - 4.** Z listy *Rozdzielczość* wybierz docelową rozdzielczość dla mapy bitowej.
 - 5.** Kliknij przycisk *OK*.
-