

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

ABC grafiki komputerowej. Wydanie II

Autorzy: Roland Zimek, Łukasz Oberlan

ISBN: 83-246-0178-3

Format: B5, stron: 248



Całkiem niedawno pojęcie „grafika komputerowa” wywoływało uśmiechy politowania na twarzach ludzi uznawanych za autorytety w dziedzinie informatyki. Dzisiaj ci ludzie zapewne wstydzą się tego, co wówczas mówili. Z grafiką komputerową spotykamy się niemal na każdym kroku – korzystamy z jej efektów nawet o tym nie wiedząc. Okładki książek i czasopism, czołówki programów telewizyjnych, etykiety na butelkach i kartki pocztowe – to wszystko powstaje właśnie dzięki grafice komputerowej. Wzrost jej popularności najlepiej oddaje stale zwiększająca się ilość aplikacji graficznych dostępnych na rynku.

Książka „ABC grafiki komputerowej. Wydanie II” zawiera wszystkie podstawowe informacje o grafice komputerowej, które powinien poznać się nie tylko początkujący grafik komputerowy, ale każdy, kto do pracy lub rozrywki wykorzystuje komputer. Jak poprawić źle zeskanowane lub błędnie skomponowane zdjęcia? Jak nadać slajdom prezentacji bardziej profesjonalny wygląd? W jakim programie stworzyć oryginalne zaproszenia na przyjęcie? Po lekturze tej książki nie będziesz już zadawał sobie takich pytań. Poznasz cechy odróżniające grafikę wektorową od bitmapowej i nauczysz się tworzyć i modyfikować obrazki obu typów wykorzystując aplikacje CorelDRAW i Adobe Photoshop.

- Podstawowe wiadomości o grafice komputerowej
- Instalacja i uruchamianie programu CorelDRAW 12
- Rysunek wektorowy
- Tworzenie i modyfikowanie obiektów wektorowych
- Efekty wektorowe
- Grafika bitmapowa
- Narzędzia rysunkowe Photoshopa
- Palety i okna dialogowe
- Korzystanie z warstw, ścieżek, kanałów i masek podczas edycji obrazów
- Korekcja i retusz obrazów za pomocą narzędzi i filtrów

Wiadomości zawarte w tej książce przydadzą Ci się nawet, jeśli nie zamierzasz zostać grafikiem komputerowym.



Spis treści

Część I	Edycja grafiki wektorowej	7
Rozdział 1.	Wstęp	9
	Co nowego w programie?	9
	Wymagania systemowe	10
	Różnice pomiędzy rysunkiem rastrowym a wektorowym	10
Rozdział 2.	Pierwsze kroki	13
	Instalacja programu CorelDRAW 12	13
	Uruchamianie programu	16
	Wygląd ekranu	18
	Przydatne informacje	21
Rozdział 3.	Podstawy rysunku wektorowego	25
	Rysowanie prostych obiektów	25
	Prostokąty, elipsy, wielokąty i spirale	25
	Kształty podstawowe	28
	Nadawanie kolorów obiektom	29
	Transformacje obiektów	31
	Tworzenie kopii obiektu	33
	Obiekty z 3 punktów	35
	Uproszczone rysowanie	36
	Kolejność obiektów	37
	Wybieranie obiektów	37
	Grupy obiektów	39
	Blokowanie obiektów	41
	Wyrównywanie i rozkładanie obiektów	42
Rozdział 4.	Praca z tekstem	47
	Wpisywanie i formatowanie tekstu	47
	Okienko Format Text	49
Rozdział 5.	Nadawanie wypełnień i konturów	57
	Zmiana ustawień domyślnych	57
	Wypełnienie jednolite	58
	Wypełnienie tonalne	60
	Wypełnienie deseniem	62
	Wypełnienie teksturą	63
	Wypełnienie postscriptowe	64
	Okno dokowane	65
	Kontury obiektów	65


Rozdział 6. Precyzyjne rysowanie	69
Linijki	70
Siatka	71
Prowadnice	75
Dynamiczne prowadnice	77
Przyciąganie do obiektów	78
Rozdział 7. Edycja krzywych	83
Krzywe Béziera	83
Zmiana kształtu krzywych	85
Zmiana kształtu obiektów	88
Rysowanie linii	89
Rysunek odręczny	89
Krzywe Béziera	90
Środki artystyczne	91
Pisak	92
Łamana	92
Krzywa z 3 punktów	93
Interakcyjny łącznik	93
Rozdział 8. Modyfikacje obiektów	97
Narzędzia kształtu	97
Nóż	97
Gumka	98
Pędzel rozmazujący	98
Pędzel chropowaty	99
Łączenie obiektów	100
Kształtowanie	100
Spawanie	101
Przycinanie	102
Część wspólna	104
Uprość	105
Przód bez tyłu	106
Tył bez przodu	106
Rozdział 9. Praca z bitmapami	109
Część II Edycja grafiki rastrowej	115
Rozdział 10. Wstęp	117
Rozdział 11. Narzędzia	119
Narzędzia do tworzenia selekcji	121
Narzędzia zaznaczenia	121
Narzędzie Move (Przesunięcie)	123
Narzędzie Lasso	124
Narzędzie Magic Wand (Różdżka)	125
Narzędzie Crop (Kadrowanie)	126
Narzędzia odcinania	128
Narzędzia malarskie i edycyjne	128
Narzędzie Brush (Pędzel)	130
Narzędzie Pencil (Ołówek)	133
Narzędzie Clone Stamp (Stempel)	134
Narzędzie Pattern Stamp (Stempel wzorkiem)	135
Narzędzia Healing Brush (Pędzel korygujący) oraz Patch (Łatka)	137

Narzędzia Spot Healing Brush (Pędzel korygujący punktowo) oraz Red Eye (Czerwone oko)	137
Narzędzie History Brush (Pędzel historii)	138
Narzędzie Art History Brush (Pędzel stylowy)	139
Narzędzia typu Eraser (Gumka)	139
Narzędzie Gradient	141
Narzędzie Paint Bucket (Wiadro z farbą)	143
Narzędzia Blur (Rozmycie), Sharpen (Wyostrzenie) oraz Smudge (Smużenie)	144
Narzędzia Dodge (Rozjaśnianie), Burn (Ściemnianie) oraz Sponge (Gąbka)	145
Narzędzia Notes (Adnotacje), Hand (Rączka) oraz Zoom (Lupka)	146
Rozdział 12. Palety	147
Paleta Navigator (Nawigator)	150
Paleta Info	151
Paleta Color (Kolor)	152
Paleta Swatches (Próbki)	153
Paleta Styles (Style)	155
Paleta History (Historia)	157
Zdjęcia	157
Stany historii	159
Paleta Actions (Zadania)	160
Paleta Layers (Warstwy)	163
Podstawowe operacje na warstwach	164
Krycie	170
Tryb mieszania warstw	171
Blokowanie parametrów warstwy	172
Zestawy warstw	172
Łączenie warstw	173
Warstwy dopasowania (korekcyjne)	173
Efekty warstw	176
Maski warstw	178
Pozostałe operacje wykonywane na warstwach	178
Paleta Channels (Kanały)	179
Paleta Paths (Ścieżki)	181
Rozdział 13. Tryb szybkiej maski — selekcje dla niecierpliwych	183
Kilka słów na temat masek	183
Praca w trybie szybkiej maski	184
Uruchamianie trybu szybkiej maski	185
Ustawianie opcji malowania	186
Tworzenie maski	186
Poprawianie maski	188
Konwersja maski na zaznaczenie	189
Zastosowanie	191
Rozdział 14. Ścieżki i kształty, czyli obraz wektorowy w Photoshopie	195
Elementy składowe ścieżki	197
Segmenty i węzły	197
Styczne kierunkowe i uchwyty pomocnicze	197
Węzły gładkie	197
Węzły narożne	198
Rodzaje ścieżek	198
Podścieżki	199
Narzędzia do tworzenia i edycji ścieżek	199
Zastosowanie narzędzi	200

Narzędzia do zaznaczania ścieżek	206
Narzędzia do tworzenia kształtów	207
Ścieżki odcinania warstwy	207
Konwersja ścieżki na zaznaczenie	211
Inne operacje wykonywane na ścieżkach	212
Obrysowywanie ścieżek	212
Wypełnianie ścieżek	213
Eksport do programu Adobe Illustrator	213
Rozdział 15. Podstawy korekcji obrazów	215
Przygotowanie do edycji — kadrowanie i zmiana wymiarów obrazka	215
Zmiana wymiarów na potrzeby druku	215
Korekcja tonalna	218
Polecenie Levels (Poziomy)	218
Polecenie Curves (Krzywe)	219
Retusz	222
Korekcja za pomocą filtrów	224
Stosowanie filtrów	224
Biblioteka filtrów	225
Dodatki	229
Dodatek A Konfiguracja tabletu graficznego	231
Technologia	231
Mysz	232
Piórko	232
Tablet	232
Zastosowanie	233
Konfiguracja sterownika	233
Konfiguracja tabletu w Photoshopie	236
Skorowidz	241

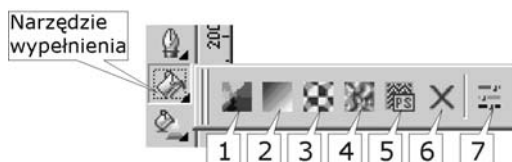
Rozdział 5.

Nadawanie wypełnień i konturów


Gdy narysujesz nowy obiekt, zostaną mu nadane domyślne kolory wypełnienia, konturu itp. (standardowo jest to kolor czarny dla konturu i przezroczysty dla wypełnienia). Oczywiście wszystkie te parametry (i wiele innych) możesz dowolnie modyfikować. W rozdziale 3. omówiłem już, jak zmienić kolor wypełnienia. Jednak wypełnienie nie musi być jednokolorowe. CorelDRAW oferuje wiele różnych możliwości wypełnień. Aby do nich dotrzeć, musisz wybrać narzędzie *Wypełnienie*  (rysunek 5.1). Zgrupowane są tam następujące sposoby wypełniania obiektów:

1. okno dialogowe jednolitego koloru wypełnienia,
2. okno dialogowe wypełnienia tonalnego,
3. okno dialogowe wypełnienia deseniem,
4. okno dialogowe wypełnienia teksturą,
5. okno dialogowe wypełnienia postscriptowego,
6. bez wypełnienia (obiekt przezroczysty),
7. okno dokowane.

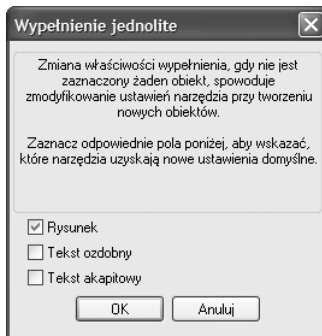
Rysunek 5.1.
Narzędzie wypełnienia



Zmiana ustawień domyślnych

Pamiętaj, aby przed skorzystaniem z narzędzia *Wypełnienie*  wskazać obiekt, gdyż w przeciwnym razie pojawi się okienko umożliwiające zmianę ustawień domyślnych, pokazane na rysunku 5.2.

Rysunek 5.2.
Okienko zmiany
ustawień domyślnych



Ponieważ nie zaznaczyłeś obiektu, program będzie chciał zmienić ustawienia domyślne. Standardowo, gdy rysujesz nowy obiekt, jego kontur jest w kolorze czarnym, a wypełnienie przezroczyste. Możesz oczywiście to zmienić. Jeżeli chcesz, aby zmiany odnosiły się do nowo tworzonych obiektów graficznych, pozostaw zaznaczoną opcję *Rysunek*. Zaznaczenie *Tekst ozdobny* pozwoli Ci na zmianę ustawień domyślnych tekstu ozdobnego, a *Tekst akapitowy* — tekstu akapitowego.

Kliknięcie przycisku *OK* spowoduje, że dokonanie zmian w kolejnym oknie zmieni ustawienia domyślne.

Jeżeli będziesz chciał przywrócić oryginalne ustawienia, kliknij na pustym obszarze kartki, a następnie kliknij kwadrat nad paletą kolorów (ustawisz domyślnie brak wypełnienia). Standardowy czarny kontur przywrócisz, klikając prawym przyciskiem myszy kolor czarny na palecie kolorów. Za każdym razem, gdy pojawi się okienko zmiany ustawień domyślnych, zaakceptuj je.

W podobny sposób możesz zmienić inne ustawienia domyślne, np. krój czy rozmiar tekstu.

Wypełnienie jednolite

Jednolite wypełnienie (rysunek 5.3) pozwala nadać obiektowi tylko jeden kolor, podobnie jak po wybraniu barwy z palety przy prawej krawędzi ekranu.

Rysunek 5.3.
Obiekty z wypełnieniem
jednolitym

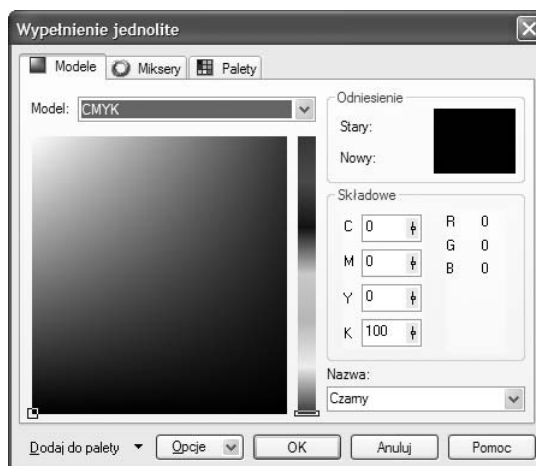


W okienku, które się pojawi na ekranie (rysunek 5.4), możesz wybrać modele kolorów bądź palety. Odpowiednie okno wybierasz spośród trzech zakładek w lewym górnym rogu okienka.

W oknie przeglądarki kolorów możesz wybrać jeden spośród kilku modeli kolorów (CMYK, RGB, HSB, Lab i inne). Wykorzystywana tu jest wizualna reprezentacja całego spektrum kolorów. Zmiana palety koloru odbywa się przez przesunięcie odpowiedniego suwaka z jej prawej strony. Kolor wybierzesz klikając go na palecie koloru (zostanie on zaznaczony małym kwadracikiem).

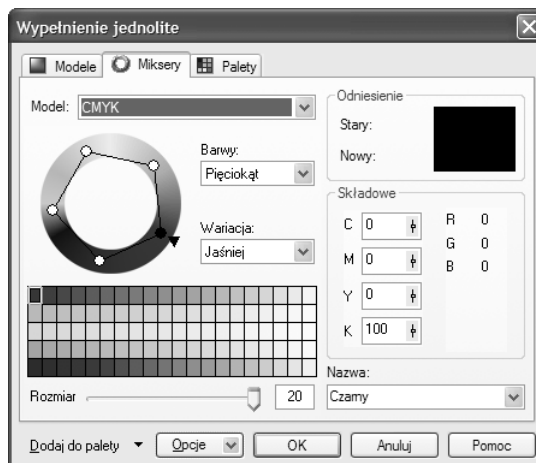
W prawym górnym rogu zobaczysz kolor obiektu, który zmieniasz (*Stary*), oraz kolor, który zostanie mu nadany (*Nowy*). Jeżeli znasz się na reprezentacji barw, możesz spróbować wybrać odpowiedni kolor, wykorzystując suwaki w części *Składowe*. Zaś szybkiego wyboru jednego spośród kilkudziesięciu standardowych kolorów dokonasz dzięki rozwijanej liście *Nazwa*.

Rysunek 5.4.
Zakładka *Modele*
wypełnienia jednolitego



Niezwykle interesujące jest okienko harmonii kolorów (*Miksery*), pokazane na rysunku 5.5. Wybierane w ten sposób kolory są najbardziej przydatne przy pracy z kilkoma obiektami, gdy chcesz, aby ich kolory współgrały ze sobą. Jeśli zastosujesz harmonię kolorów, sprawisz, że będą one do siebie pasowały. Koło harmonii kolorów możesz dowolnie obracać, a kolory, które harmonizują ze sobą, będą wyświetlane poniżej. Wyświetlaną liczbę harmonizujących ze sobą kolorów możesz określić dzięki suwakowi *Rozmiar*.

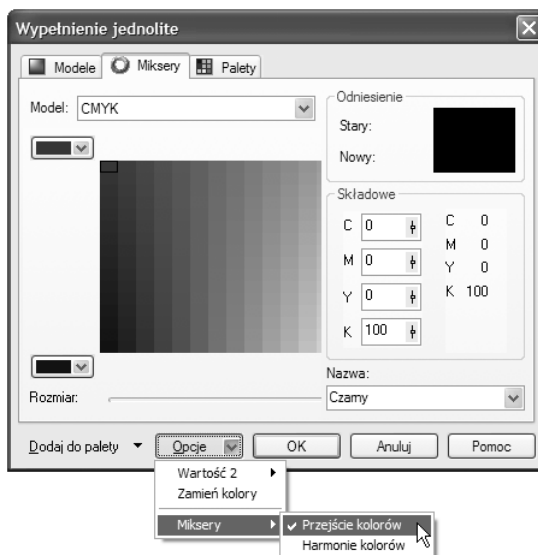
Rysunek 5.5.
Zakładka *Miksery*
wypełnienia jednolitego



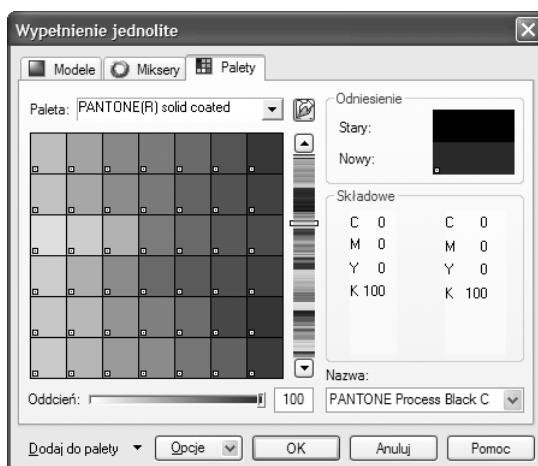
Polecam także wypróbowanie okienka przejścia kolorów (rysunek 5.6), które wybieramy przyciskiem *Opcje*, a następnie, po zaznaczeniu pozycji *Miksery*, wskazujemy *Przejście kolorów*. Pojawi się wtedy kolorowy kwadrat, w którego narożnikach znajdują się pola umożliwiające wybór koloru „wylewającego” się z tego narożnika.

W ostatniej zakładce *Palety* (rysunek 5.7) wybierasz jeden z predefiniowanych modeli kolorowych. Istnieją dwa rodzaje palet, z których można wybierać kolory: standardowe i niestandardowe. Standardowe palety kolorów dostarczane są przez niezależnych producentów i najkorzystniej jest je stosować wraz z odpowiednim katalogiem próbek kolorów. Gdy masz katalog z próbkami kolorów, możesz wybrać sobie odpowiedni model do katalogu. Jest to niezwykle przydatna opcja,

Rysunek 5.6.
Przejście kolorów



Rysunek 5.7.
Zakładka Palety
wypełnienia jednolitego



gdy chcesz sobie zapewnić konkretny kolor na wydruku, gdyż kolory wydrukowane przeważnie różnią się od tych, które widzimy na ekranie. Wiąże się to z innym sposobem powstawania kolorów na drukarce i na ekranie.

Wypełnienie tonalne

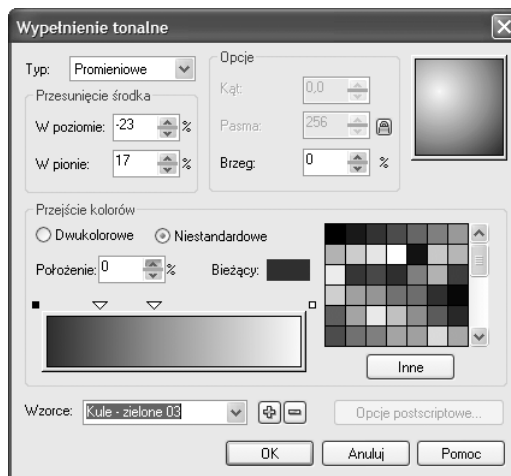
Wypełnienie tonalne (nazywane także gradientowym), widoczne na rysunku 5.8, pozwala ustawić łagodne przejście pomiędzy dwoma lub więcej kolorami. Istnieje wiele odmian wypełnienia tonalnego, pozwalającego uzyskać przejścia kolorów według własnego uznania.

Rysunek 5.8.
Obiekty z wypełnieniem tonalnym



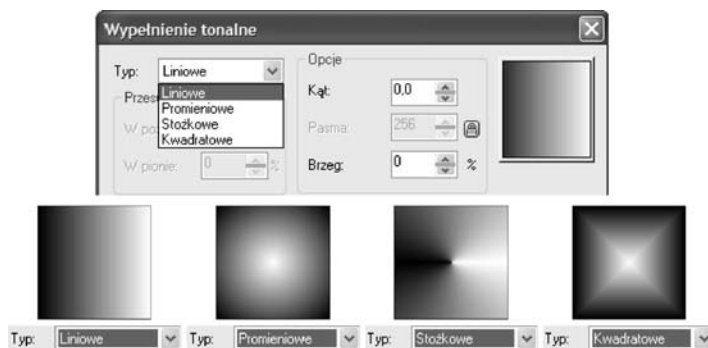
Każde z przejść można dodatkowo modyfikować, dopasowując je do własnych potrzeb przez zmianę właściwych parametrów, dostępnych w oknie tego przejścia (rysunek 5.9).

Rysunek 5.9.
Wypełnienie tonalne



W polu *Typ* (rysunek 5.10.) możesz zmienić typ wypełnienia tonalnego, wybierając wzdłuż ścieżki liniowej (*Liniowe*), promieniowej (*Promieniowe*), stożkowej (*Stożkowe*) lub kwadratowej (*Kwadratowe*).

Rysunek 5.10.
Typy wypełnienia tonalnego



Zmiana kąta gradacji dla wypełnienia liniowego powoduje zmianę ukośnego położenia tonalnego. Kąt ten możesz też zmienić, trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy i poruszając nią w obszarze miniaturki wybranego wypełnienia (prawy górny róg okienka), rysunek 5.11.

Rysunek 5.11.
Kąt wypełnienia tonalnego



Natomiast *Brzeg* określa, jak długo kolor początkowy i końcowy pozostają niezmiennie, zanim zaczną się przenikać. W przypadku pozostałych typów przejść kąt gradacji zmienia się prawym przyciskiem myszy (oprócz ścieżki radialnej, która nie ma kąta gradacji), gdyż lewy służy do zmiany położenia środka.

W polu przejścia kolorów (rysunek 5.12) wybierasz typ wypełnienia: dwukolorowe lub dowolne niestandardowe. W dwukolorowym określasz kolor początkowy, końcowy, środek przejścia kolorów i sposób dobierania kolorów przejściowych (wzdłuż linii prostej lub ścieżki biegnącej przez koło kolorów).

Rysunek 5.12.
Przejście kolorów



Dowolne wypełnienie pozwala wybrać kilka kolorów, które będą się przenikać nawzajem. Miejsce każdego koloru określane jest małym trójkącikiem nad paskiem mieszania kolorów. Możesz chwycić dowolny z trójkącików i przesunąć go w inne miejsce, bądź też zmienić kolor. Kwadraty po bokach określają kolor początkowy i końcowy. Najlepszym jednak sposobem wyboru przejścia niestandardowego jest wybranie go spośród zdefiniowanych wzorców. Przyciski z plusem i minusem pozwalają dodawać i usuwać wzorce.

Wypełnienie deseniem

Wypełnienie deseniem obiektu (rysunek 5.13) umożliwia wypełnienie go obrazkiem dwukolorowym, wielokolorowym lub mapą bitową. Jedynie w przypadku deseni dwukolorowego możesz wybrać własne kolory. W pozostałych przypadkach określasz tylko istniejący deseń.

Rysunek 5.13.
Obiekty wypełnione deseniem



Wszystkich zmian działania tego wypełnienia możemy dokonać w oknie wypełnienia deseniem (rysunek 5.14).

Możesz także załadować istniejący deseń z dysku (na przykład w formacie wektorowym dla deseni wielokolorowego lub GIF, JPG czy innym dla mapy bitowej). Jeżeli chcesz, aby modyfikacje i deformacje obiektu były stosowane także do deseni (rysunek 5.15), musisz zaznaczyć pole *Transformuj wypełnienie z obiektem*.

Desenie wypełniają w całości zaznaczony obiekt w ten sposób, że w miejscu, gdzie kończy się jeden kafelek, zaczyna się następny. Jest to identyczna zasada, jaką stosuje się np. dla tapety w systemie Windows, z tym że możesz dokonać także dowolnych transformacji, takich jak pochylenie czy obrót.

Aby deseń był ładnie widoczny (ładnie wypełniał obiekt), powinieneś dobrać odpowiedni rozmiar kafelka. W części *Rozmiar* tak zmieniasz szerokość i wysokość, aby obiekt był pokryty przynajmniej kilkoma kafelkami.

Rysunek 5.14.
Wypełnienie deseniem



Rysunek 5.15.
Górny kwadrat został wypełniony bez zaznaczenia transformacji wypełnienia wraz z obiektem, odwrotnie niż dolny. Dlatego dolny po zmniejszeniu i obrocie zmodyfikował także rozmiary kafelków

