

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

Corel PHOTO-PAINT 11. Ćwiczenia



Autor: Bolesław Ogórek
ISBN: 83-7197-936-3
Format: B5, stron: 128

Program Corel Photo-Paint to jeden z najważniejszych składników pakietu Corel Graphics Suite 11, służący do obróbki grafiki bitmapowej. Wykorzystasz go do przygotowywania ilustracji na potrzeby stron internetowych, atrakcyjnych obrazów, a także do przetwarzania i retuszowania zdjęć wykonanych aparatem cyfrowym. Photo-Paint to aplikacja o ogromnych możliwościach, a do jej dodatkowych zalet należy integracja z pozostałymi aplikacjami pakietu (w tym z popularnym Corel Draw!) oraz przystępna cena.

Dzięki książce „Corel Photo-Paint 11. Ćwiczenia” nauczysz się m.in.:

- wczytywać pliki z skanera
- retuszować obrazki pochodzące ze skanera lub aparatu cyfrowego
- wykonywać fotomontaże
- modyfikować obrazki za pomocą licznych efektów specjalnych
- tworzyć pliki graficzne pod kątem zastosowań w Internecie



Spis treści

Rozdział 1. Wprowadzenie	5
Co jest potrzebne do korzystania z książki?	6
Rozdział 2. Przeznaczenie programu	7
Wykonywanie ilustracji i animacji	8
Edycja obrazów i efekty specjalne	8
Skanowanie	9
Zmiana rozdzielczości obrazu	10
Konwersja między trybami kolorów	10
Rozdział 3. Wirtualny warsztat	13
Uruchamianie programu	14
Zmiana ekranu powitalnego	17
Wczytywanie i importowanie plików	18
Zapisywanie i eksportowanie	20
Teczka podręczna	23
Rozdział 4. Formaty plików	27
Pliki bitmapowe a pliki wektorowe	27
Zapisywanie grafiki wektorowej w formacie bitmapowym	28
Zapisywanie grafiki bitmapowej w formacie wektorowym	28
Optymalizacja rozmiarów plików	29
Rozdział 5. Narzędzia	31
Elementy ekranu	31
Paski	33
Różne postacie paska właściwości	36
Rozdział 6. Konfigurowanie programu	37
Rozdział 7. Pędzel w dłoń	43
Narzędzia do malowania	43
Zmiana parametrów pędzla	50
Kopiowanie kolorów	50
Oglądanie obrazu w powiększeniu	52
Elektroniczna gumka	53
Malowanie obrazkami	56
Klonowanie	59

Rozdział 8. Wypełnienia	61
Wypełnienia jednolite	62
Wypełnienia gradientowe	64
Wypełnienia bitmapowe	67
Wypełnienia teksturowe	68
Rozdział 9. Narzędzia tekstowe	71
Rozdział 10. Maski	79
Maskowanie na podstawie kolorów	84
Redukcja efektu czerwonych oczu	88
Przesuwanie maski	90
Przekształcanie tekstu w maskę	92
Zapisywanie maski	93
Rozdział 11. Efekty specjalne	95
Efekty trójwymiarowe	95
Efekty artystyczne	99
Zamazywanie obrazka	101
Zdjęcia wykonywane aparatem fotograficznym	102
Przekształcanie kolorów	103
Kontury	105
Efekty twórcze	105
Narzędzia projektowane przez użytkownika	107
Zniekształcanie obrazka	109
Dodawanie i usuwanie szumu	110
Wyostrzanie	111
Tekstury	113
Rozdział 12. Filmy i animacje	115
Tworzenie nowego filmu	115
Zapisywanie animacji w formacie AVI	117
Zapisywanie animacji w formacie GIF	117
Jednokolorowe tło filmu	118
Zmiana prędkości odtwarzania	119
Rozdział 13. Komputer pracuje za nas	121
Lokalizacja skryptów	121
ABC skryptów	122
Tworzenie skryptu	122
Okno Microsoft Visual Basic	128

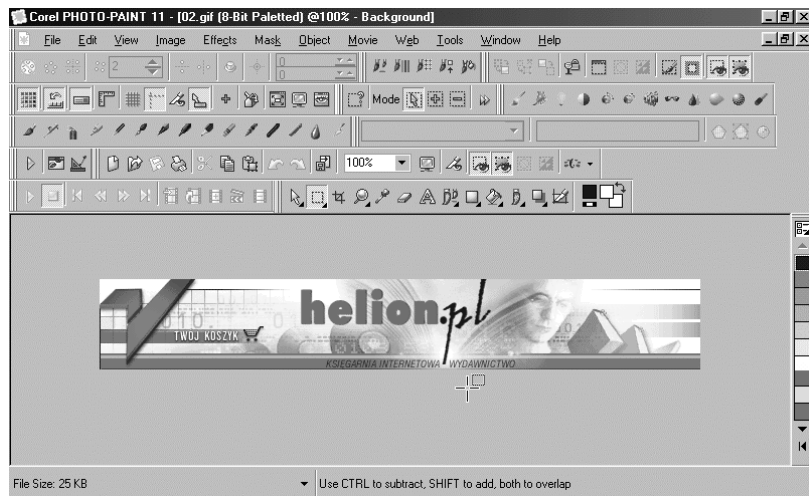
Rozdział 6.

Konfigurowanie programu

Program Corel PHOTO-PAINT zaraz po zainstalowaniu jest gotowy do pracy. Na ekranie widoczne są narzędzia najczęściej używane przez większość użytkowników. Oczywiście to nie wszystko, co oferuje program; gdyby jednak na ekranie zostały wyświetlone wszystkie paski, miejsca na pracę nie pozostałoby wiele (rysunek 6.1). Należy zatem dostosować program do własnych potrzeb.

Rysunek 6.1.

Ekran programu z wyświetlonymi wszystkimi paskami



Dostęp do okna konfiguracyjnego można uzyskać po wybraniu poleceń *Tools/Options*.

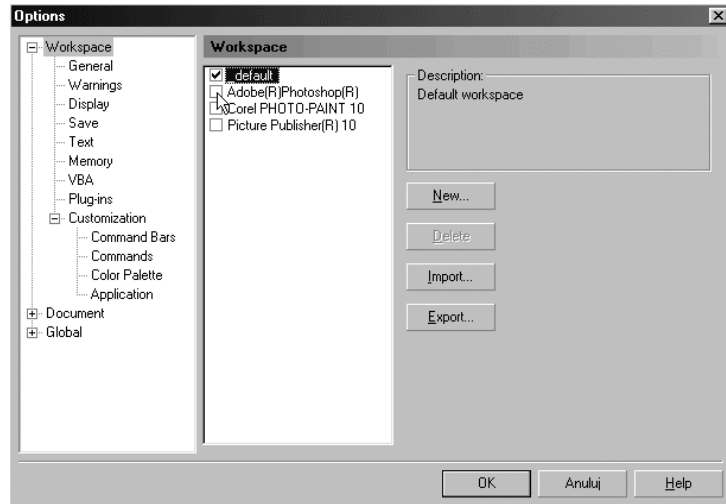
Upodobnienie okna do okna programu Adobe Photoshop

Ćwiczenie 6.1.

Aby zmienić wygląd ekranu i upodobnić go do okna programu Adobe Photoshop:

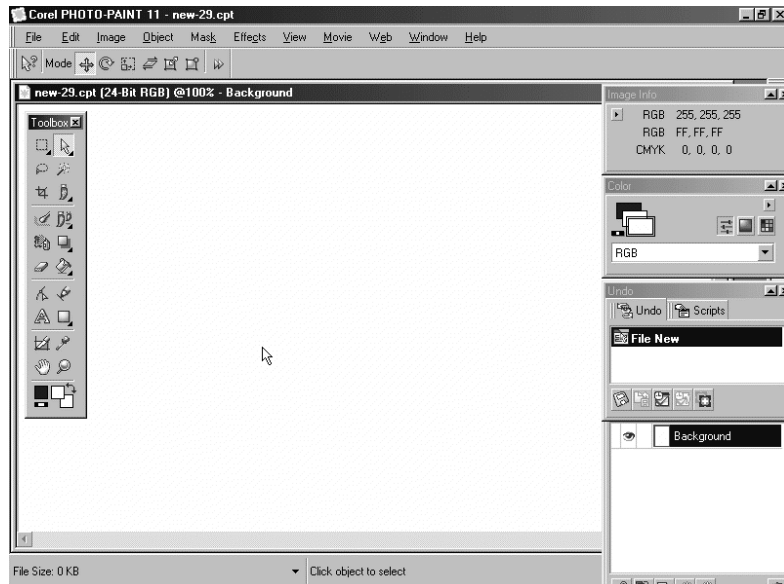
1. Uruchom program Corel PHOTO-PAINT.
2. Wybierz polecenia *Tools/Options*.
3. W oknie *Options* kliknij *Workspace*.
4. W ramce *Workspace* zaznacz opcję *Adobe Photoshop* (rysunek 6.2).

Rysunek 6.2.
Zmiana wyglądu
okna programu



5. Kliknij przycisk *OK*.
6. Wygląd ekranu zmienił się, na podobny do wykorzystanego w programie *Photoshop*.

Rysunek 6.3.
Corel PHOTO-PAINT
z oknem w stylu
Adobe Photoshop



Aby przywrócić programowi poprzednią postać ekranu, wybierz polecenia *Edit/Preferences/Options*. W ramce *Workspace* wybierz opcję *_default*.

Zmiana kształtu kursora

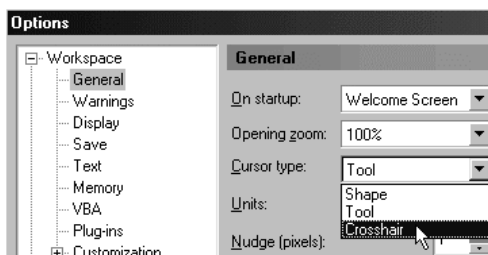
Ćwiczenie 6.2.

Aby zmienić kształt kursora na włosowaty:

1. Uruchom program Corel PHOTO-PAINT.
2. Wybierz polecenia *Tools/Options*.
3. W oknie *Options* kliknij *Workspace*, a następnie *General*.
4. Z listy *Cursor type* wybierz *Crosshair* (rysunek 6.4).

Rysunek 6.4.

Zmiana kształtu kursora



5. Kliknij przycisk *OK*.

Zmiana jednostki miary

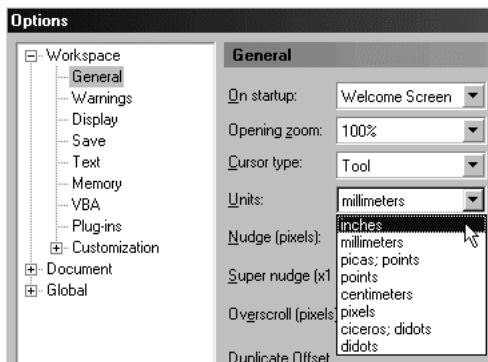
Ćwiczenie 6.3.

Aby zmienić jednostki miary na cale:

1. Uruchom program Corel PHOTO-PAINT.
2. Wybierz polecenia *Tools/Options*.
3. W oknie *Options* kliknij *Workspace*, a następnie *General*.
4. Z listy *Units* wybierz *inches* (rysunek 6.5). Wszystkie wymiary będą podawane w calach.

Rysunek 6.5.

Zmiana jednostki miary



5. Kliknij przycisk *OK*.

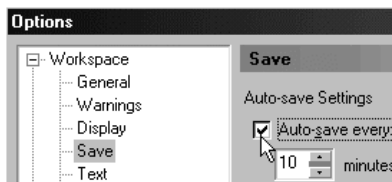
Automatyczne zapisywanie pracy

Ćwiczenie 6.4.

Aby program automatycznie zapisywał wyniki pracy:

1. Uruchom program Corel PHOTO-PAINT.
2. Wybierz *Tools/Options*.
3. W oknie *Options* kliknij *Workspace*, a następnie *Save*.
4. Zaznacz opcję *Auto-save every* (rysunek 6.6). Domyślnie zapis jest wykonywany co 10 minut. Pozostaw tę wartość bez zmian.

Rysunek 6.6.
Automatyczne zapisywanie pracy



5. Kliknij przycisk *OK*.

Po uaktywnieniu opcji automatycznego zapisywania pracy co określony przedział czasu komputer będzie tworzył kopię otworzonego pliku. W przypadku zawieszenia programu lub systemu i konieczności zresetowania komputera plik zostanie odtworzony na jej podstawie. Dzięki temu stracisz maksymalnie dziesięć minut pracy.

Zmiana liczby pamiętanych operacji

Ćwiczenie 6.5.

Aby zmienić liczbę zapamiętanych operacji:

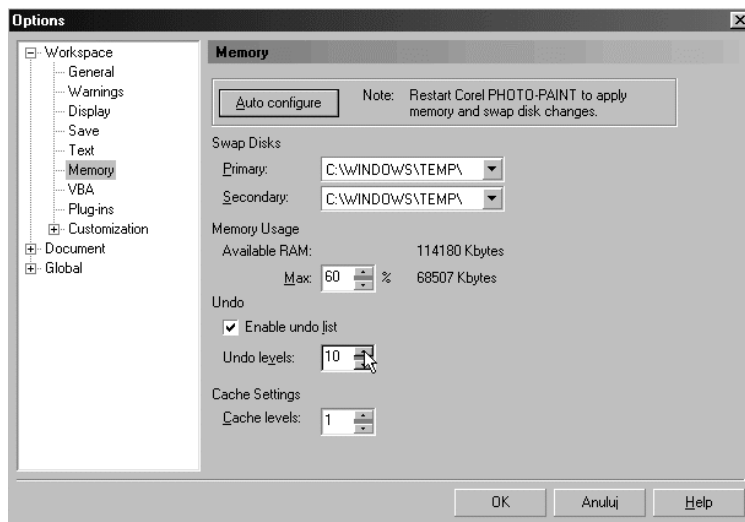
1. Uruchom program Corel PHOTO-PAINT.
2. Wybierz *Tools/Options*.
3. W oknie *Options* kliknij *Workspace*, a następnie *Memory*.
4. W polu *Undo levels* (rysunek 6.7) wpisz wartość 25. Zwiększy to wykorzystanie zasobów komputera, ale będzie można anulować do 25 ostatnio wykonanych czynności.
5. Kliknij przycisk *OK*.

Wyświetlenie linijek

Ćwiczenie 6.6.

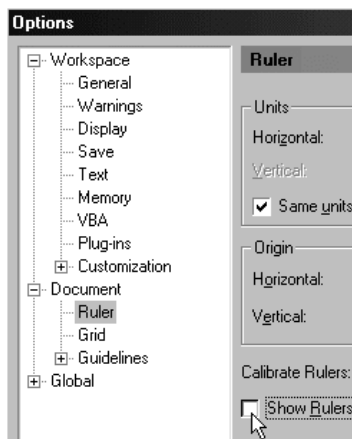
Aby włączyć wyświetlanie linijek:

Rysunek 6.7.
*Zmiana liczby
pamiętanych czynności*



1. Uruchom program Corel PHOTO-PAINT.
2. Wybierz *Tools/Options*.
3. W oknie *Options* kliknij *Document*, a następnie *Ruler*.
4. Zaznacz opcję *Show Rulers* (rysunek 6.8).

Rysunek 6.8.
*Włączenie
wyświetlania linijek*



5. Kliknij przycisk *OK*.