

## 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 12. Ćwiczenia

Autor: Bolesław Ogórek

ISBN: 83-7361-546-6

Format: B5, stron: 136



Corel PHOTO-PAINT 12 to drugi, obok CorelDRAW, najważniejszy składnik pakietu Corel Graphics Suite 12. Jest przeznaczony do obróbki plików bitmapowych.

Można wykorzystać go zarówno do przygotowywania grafiki pod kątem publikacji elektronicznych – stron WWW i prezentacji multimedialnych, jak i do przygotowania materiałów przeznaczonych do druku. Może również pełnić rolę podstawowego narzędzia cyfrowej ciemni fotograficznej. Jego możliwości są ogromne. Dodatkowym atutem Corel PHOTO-PAINT jest pełna integracja z programem CorelDRAW.

Dzięki wiadomościom zawartym w książce „Corel PHOTO-PAINT 12. Ćwiczenia” poznasz podstawowe zasady korzystania z tej aplikacji.

Dowiesz się:

- Jak korzystać z interfejsu użytkownika i zawartych w nim narzędzi
- Jak otwierać i zapisywać pliki
- Jakie typy plików możesz obrabiać w Corel PHOTO-PAINT 12
- Jak skonfigurować program, aby odpowiadał Twoim przyzwyczajeniom i potrzebom
- Jak pracować z narzędziami rysunkowymi
- W jaki sposób wypełniać zamknięte kształty
- Jak tworzyć maski i zaznaczać fragmenty obrazu
- Jak korzystać z filtrów
- Jak tworzyć w PHOTO-PAINT filmy i animacje
- Jak zautomatyzować pracę, korzystając ze skryptów w VBA



# Spis treści

<b>Rozdział 1. Wprowadzenie</b>	<b>5</b>
Co jest potrzebne do korzystania z książki?	5
<b>Rozdział 2. Przeznaczenie programu</b>	<b>7</b>
Wykonywanie ilustracji i animacji	8
Edycja obrazów i efekty specjalne	8
Skanowanie	9
Zmiana rozdzielczości obrazu	10
Konwersja między trybami kolorów	10
<b>Rozdział 3. Wirtualny warsztat</b>	<b>13</b>
Uruchamianie programu	14
Rozpoczynanie pracy z nowym obrazkiem	15
Wczytywanie obrazka	16
Zmiana ekranu powitalnego	17
Wczytywanie i importowanie plików	18
Zapisywanie i eksportowanie	20
Teczka podręczna	23
<b>Rozdział 4. Formaty plików</b>	<b>27</b>
Pliki bitmapowe a pliki wektorowe	27
Zapisywanie grafiki wektorowej w formacie bitmapowym	28
Zapisywanie grafiki bitmapowej w formacie wektorowym	28
Eksportowanie do Microsoft Office	29
Optymalizacja rozmiarów plików	31
<b>Rozdział 5. Narzędzia</b>	<b>33</b>
Elementy ekranu	33
Paski	35
Różne postacie paska właściwości	38
<b>Rozdział 6. Konfigurowanie programu</b>	<b>41</b>
<b>Rozdział 7. Pędzel w dłoń</b>	<b>47</b>
Narzędzia do malowania	47
Zmiana parametrów pędzla	54
Kopiowanie kolorów	54

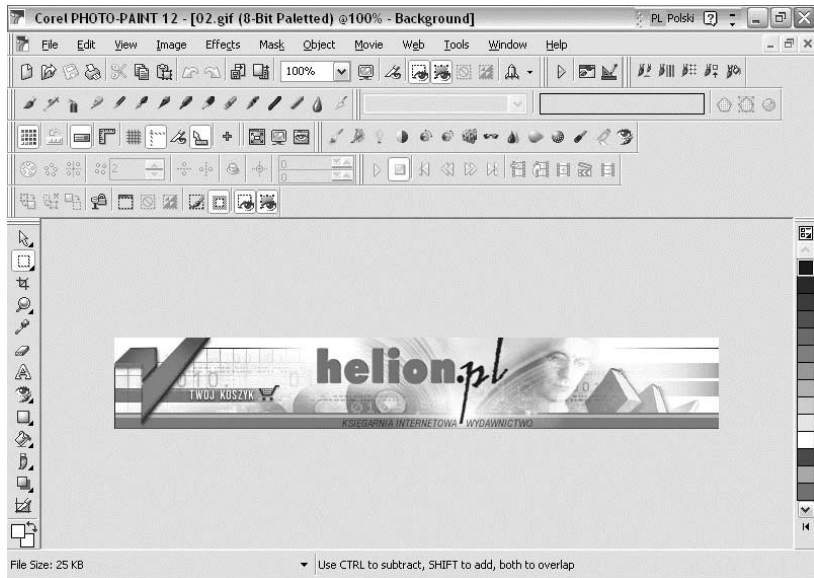
Oglądanie obrazu w powiększeniu .....	56
Elektroniczna gumka .....	58
Malowanie obrazkami .....	62
Klonowanie .....	64
<b>Rozdział 8. Wypełnienia.....</b>	<b>67</b>
Wypełnienia jednolite .....	68
Wypełnienia gradientowe .....	70
Wypełnienia bitmapowe .....	73
Wypełnienia teksturowe .....	74
<b>Rozdział 9. Narzędzia tekstowe .....</b>	<b>77</b>
<b>Rozdział 10. Maski.....</b>	<b>85</b>
Maskowanie na podstawie kolorów .....	90
Redukcja efektu czerwonych oczu .....	94
Przesuwanie maski .....	96
Przekształcanie tekstu w maskę.....	98
Zapisywanie maski .....	99
<b>Rozdział 11. Efekty specjalne.....</b>	<b>101</b>
Efekty trójwymiarowe .....	101
Efekty artystyczne .....	105
Zamazywanie obrazka .....	107
Zdjęcia wykonywane aparatem fotograficznym .....	108
Przekształcanie kolorów .....	109
Kontury .....	110
Efekty twórcze .....	112
Narzędzia projektowane przez użytkownika.....	113
Zniekształcanie obrazka .....	114
Dodawanie i usuwanie szumu .....	116
Wyostrażanie .....	117
Tekstury .....	118
<b>Rozdział 12. Filmy i animacje.....</b>	<b>121</b>
Tworzenie nowego filmu.....	121
Zapisywanie animacji w formacie AVI.....	123
Zapisywanie animacji w formacie GIF .....	123
Jednokolorowe tło filmu.....	124
Zmiana prędkości odtwarzania.....	125
<b>Rozdział 13. Komputer pracuje za nas .....</b>	<b>127</b>
Lokalizacja skryptów .....	127
ABC skryptów .....	128
Tworzenie skryptu .....	128
Okno Microsoft Visual Basic .....	133

## Rozdział 6.

# Konfigurowanie programu

Program Corel PHOTO-PAINT zaraz po zainstalowaniu jest gotowy do pracy. Na ekranie są widoczne 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*.

## Zmiana kształtu kursora

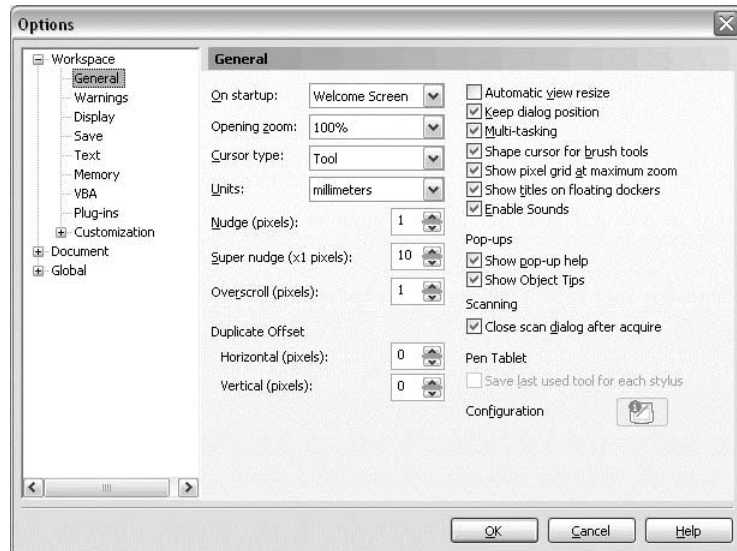
### Ćwiczenie 6.1.

Aby zmienić wygląd kursora programu Corel PHOTO-PAINT:

1. Uruchom program Corel PHOTO-PAINT.
2. Wybierz polecenia *Tools/Options*.
3. W oknie *Options* kliknij *Workspace*, a następnie *General* (rysunek 6.2).

#### Rysunek 6.2.

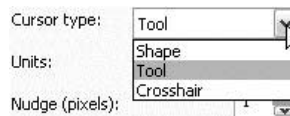
Podstawowe  
opcje konfiguracji  
obszaru roboczego



4. Rozwiń listę *Cursor type* (rysunek 6.3).

#### Rysunek 6.3.

Lista typów kursorów



5. Zaznacz pozycję *Crosshair*.
6. Kliknij przycisk *OK*.
7. Zaobserwuj, jak zmienił się wygląd kursora.
8. Powtórz punkty od 2. do 6., zaznaczając na liście *Cursor type* pozycje *Shape* i *Tool*. Zaobserwuj zmiany wyglądu kursora (rysunek 6.4).

#### Rysunek 6.4.

Kursor po wybraniu opcji:  
*Tool*, *Shape* i *Crosshair*



Po uaktywnieniu opcji *Tool* wygląd kursora jest zależny od wybranego na pasku *Toolbox* narzędzia.

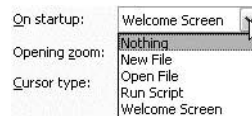
## Zmiana ekranu powitalnego

### Ćwiczenie 6.2.

Aby zmienić wygląd ekranu powitalnego programu Corel PHOTO-PAINT:

1. Uruchom program Corel PHOTO-PAINT.
2. Wybierz polecenia *Tools/Options*.
3. W oknie *Options* kliknij *Workspace*, a następnie *General*.
4. Rozwiń listę *On startup* i zaznacz pozycję *Nothing* (rysunek 6.5).

**Rysunek 6.5.**  
Zmiana ekranu powitalnego



5. Kliknij przycisk *OK*.
6. Zamknij program Corel PHOTO-PAINT.
7. Uruchom program Corel PHOTO-PAINT. Zaobserwuj, jaki wpływ na sposób uruchamiania programu miała wybrana opcja.
8. Powtórz punkty od 2. do 7., zaznaczając na liście *On startup* pozycje *New File*, *Open File*, *Run Script*, *Welcome Screen*. Zaobserwuj zmiany w sposobie uruchamiania się programu.

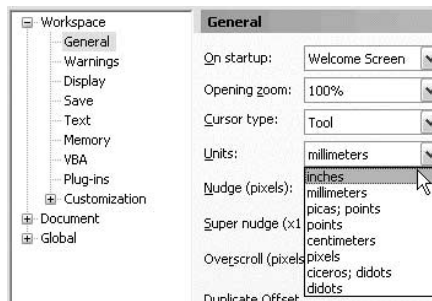
## Zmiana jednostki miary

### 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 6.6). Wszystkie wymiary będą podawane w calach.

**Rysunek 6.6.**  
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 6.7). Domyślnie zapis jest wykonywany co 10 minut. Pozostaw tę wartość bez zmian.

**Rysunek 6.7.**  
*Uaktywnianie automatycznego zapisywania 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.

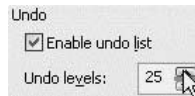
## Zmiana liczby pamiętanych operacji

### 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 6.8) wpisz wartość 25. Zwiększy to wykorzystanie zasobów komputera, ale będzie można anulować do 25 ostatnio wykonanych czynności.

**Rysunek 6.8.**  
*Zmiana liczby pamiętanych czynności*



5. Kliknij przycisk *OK*.

## Wyświetlanie linijek

### Ćwiczenie 6.6.

*Aby włączyć wyświetlanie linijek:*

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 6.9).

#### Rysunek 6.9.

*Włączanie  
wyświetlania linijek*



5. Kliknij przycisk *OK*.