

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 X3. Ćwiczenia praktyczne

Autor: Roland Zimek
ISBN: 83-246-0479-0
Format: A5, stron: 152



Dołącz do grona użytkowników i wielbicieli programu CorelDRAW

- Poznaj interfejs użytkownika
- Zastosuj narzędzia rysunkowe i tekstowe
- Przypisz obiektom wypełnienia, kontury i efekty specjalne

CorelDRAW X3 to najnowsza wersja doskonałej aplikacji służącej do tworzenia grafiki wektorowej, obecnej na rynku od kilkunastu lat. CorelDRAW cieszy się zasłużoną popularnością zarówno wśród amatorów, jak i profesjonalistów. W wersji X3 użytkownicy znajdą ponad 40 nowych funkcji i kilkaset usprawnień. Jednak aby wykorzystać możliwości Corela, należy poznać filozofię jego obsługi, zdecydowanie odmienną od tej, do której przyzwyczaili nas programy takie jak Photoshop czy PaintShopPro służące do obróbki grafiki bitmapowej. Narzędzia wektorowe oferują znacznie większą swobodę tworzenia, ale opierającą się na zupełnie innych zasadach.

Książka „CorelDRAW X3. Ćwiczenia praktyczne” to krótki podręcznik dla tych, którzy chcą poznać możliwości tej aplikacji od podstaw. Dzięki niniejszej książce zrozumiesz zasady tworzenia grafiki wektorowej i nauczysz się optymalnie wykorzystywać narzędzia oferowane przez CorelDRAW X3. Dowiesz się między innymi, jak tworzyć kształty podstawowe, używać wypełnień, przypisywać efekty i wprowadzać tekst.

- Instalacja i uruchomienie programu
- Praca z plikami
- Korzystanie z narzędzi rysunkowych
- Zmiana atrybutów obiektów
- Transformowanie obiektów
- Tworzenie obiektów tekstowych
- Kontury i wypełnienia
- Narzędzia do rysowania precyzyjnego

Naucz się korzystać z najpopularniejszego programu do grafiki wektorowej



Spis treści


Rozdział 1. Wstęp	5
Opis programu CorelDRAW X3	5
Co nowego w programie?	6
Wymagania systemowe	7
Różnice między rysunkiem rastrowym a wektorowym	7
Rozdział 2. Pierwsze kroki	13
Instalacja programu CorelDRAW X3	13
Uruchamianie programu	17
Wygląd ekranu	19
Zapisywanie, otwieranie i drukowanie rysunków	22
Przydatne informacje	28
Okno dokowane Hints	31
Rozdział 3. Podstawy rysunku wektorowego	35
Rysowanie prostych obiektów	35
Nadawanie kolorów obiektom	44
Transformacje obiektów	47
Tworzenie kopii obiektu	50
Kolejność obiektów	53
Wybieranie obiektów	54
Grupy obiektów	56
Blokowanie obiektów	58
Wyrównywanie i rozkładanie obiektów	59
Ćwiczenia podsumowujące	63

Rozdział 4. Praca z tekstem	75
Wprowadzanie i formatowanie tekstu	75
Okno Format Text	78
Wyrównywanie obiektów względem tekstu	87
Wstawianie znaków specjalnych	89
Ćwiczenia podsumowujące	90
Rozdział 5. Używanie wypełnień i konturów	95
Zmiana ustawień domyślnych	96
Wypełnienie jednolite (Uniform Fill)	97
Wypełnienie tonalne (Fountain Fill)	102
Wypełnienie deseniem (Pattern Fill)	105
Wypełnienie teksturą (Texture Fill)	107
Wypełnienie postscriptowe (PostScript Texture)	109
Okno dokowane (Color Docker Window)	110
Kontury obiektów	110
Szybkie wypełnianie części wspólnej	115
Ćwiczenia podsumowujące	117
Rozdział 6. Precyzyjne rysowanie	121
Linijki	122
Siatka	125
Prowadnice	128
Dynamiczne prowadnice	131
Przyciąganie do obiektów	133
Ćwiczenia podsumowujące	137



Używanie 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) można dowolnie modyfikować. W rozdziale 3. pokazałem już, jak można zmienić kolor wypełnienia. Jednak nie musi ono być jednokolorowe. CorelDRAW oferuje wiele różnych możliwości używania wypełnień. Aby do nich dotrzeć, musisz wybrać narzędzie *Fill Tool* . Tam zgrupowane są następujące sposoby wypełniania obiektów (rysunek 5.1):

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. Brak wypełnienia (obiekt przezroczysty).
7. Okno dokowane.

Rysunek 5.1.
Narzędzie
wypełnienia



Zmiana ustawień domyślnych

Musisz pamiętać, aby przed skorzystaniem z narzędzia *Fill Tool*  wskazać obiekt, gdyż w przeciwnym razie pojawi się okno umożliwiające zmianę ustawień domyślnych pokazane na rysunku 5.2.

Rysunek 5.2.
*Okno zmiany
ustawień
domyślnych*



Ć W I C Z E N I E

5.1 Zmiana domyślnych ustawień rysowania

Gdy rysujesz nowy obiekt, standardowo jego kontur przyjmuje kolor czarny, a wypełnienie jest przezroczyste. Aby to zmienić, musisz wykonać następujące kroki:


1. Kliknij pusty obszar strony.
2. Kliknij lewym przyciskiem myszy paletę kolorów z prawej strony ekranu, wybierając barwę czerwoną. Ponieważ nie zaznaczyłeś obiektu, program będzie chciał zmienić ustawienia domyślne.
3. Pojawi się okno zmiany ustawień domyślnych. Pozostaw zaznaczoną opcję *Graphic*. Dzięki temu zmiany będą się odnosiły do nowo tworzonych obiektów graficznych.
4. Zaznacz *Artistic Text*, jeżeli chcesz zmienić także ustawienia domyślne tekstu ozdobnego, lub *Paragraph Text*, jeśli chcesz dokonać zmian w tekście akapitowym.
5. Kliknij przycisk *OK*.

Od tego momentu każdy nowo rysowany obiekt będzie miał czerwone wypełnienie.

Ć W I C Z E N I E

5.2 Przywrócenie oryginalnych ustawień rysowania

Jeżeli chcesz przywrócić oryginalne ustawienia, musisz wykonać następujące kroki:

1. Kliknij pusty obszar strony.
2. Kliknij przekreślony kwadrat  nad paletą kolorów (ustawisz domyślny brak wypełnienia).
3. Gdy pojawi się okno zmiany ustawień domyślnych, zaakceptuj jego ustawienia, klikając *OK*.
4. Kliknij prawym przyciskiem myszy kolor czarny na palecie kolorów. W ten sposób przywrócisz standardowy czarny kontur.
5. Gdy ponownie pojawi się okno zmiany ustawień domyślnych, zaakceptuj jego ustawienia.

W podobny sposób możesz zmienić inne ustawienia domyślne, na przykład krój czy rozmiar czcionki.

Wypełnienie jednolite (Uniform Fill)

Jednolite wypełnienie (rysunek 5.3) pozwala nadać obiektowi tylko jeden kolor, a więc działa tak, jak paleta przy prawej krawędzi ekranu. W oknie, które pojawia się na ekranie, można wybrać modele kolorów bądź palety (rysunek 5.4). Odpowiednie okno wybiera się spośród trzech zakładek.

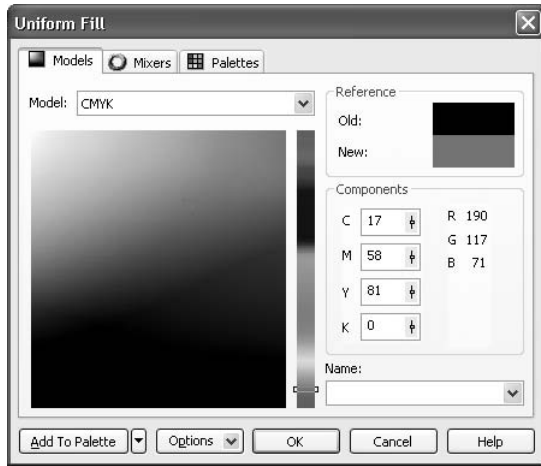
Rysunek 5.3.

Obiekty z wypełnieniem jednolitym



W oknie przeglądarki kolorów można wybrać jeden spośród kilku modeli kolorów (CMYK, RGB, HSB, Lab i inne). Wykorzystywana jest tu wizualna reprezentacja całego spektrum kolorów.

Rysunek 5.4.
Zakładka *Models*
wypełnienia
jednolitego



Ć W I C Z E N I E

5.3 Wybór jednolitego koloru

Aby zastosować wypełnienie jednolite przy wykorzystaniu zakładki *Models*, wykonaj następujące czynności:

1. Przesuń pionowy suwak z prawej strony jej okna; w ten sposób wybierzesz potrzebny kolor.
2. Kliknij paletę koloru, wybierając odcień (zostanie on zaznaczony kwadracikiem). W prawym górnym rogu zobaczysz pierwotny kolor obiektu (*Old*) oraz kolor, który zostanie mu nadany (*New*).
3. Kliknij przycisk *OK*, by zaakceptować wybór.

Jeżeli orientujesz się, jak reprezentowane są barwy w poszczególnych modelach kolorów, możesz wybrać odpowiedni kolor, wykorzystując suwaki w części *Components*. Szybkiego wyboru jednego spośród kilkudziesięciu standardowych kolorów da się zaś dokonać dzięki rozwijanej liście *Name*.

Niezwykle interesujące jest okno harmonii kolorów (*Mixers*). Wybrane przy jego użyciu kolory są najbardziej przydatne podczas pracy z kilkoma obiektami, gdy chcesz, aby ich kolory współgrały ze sobą. Jeśli zastosujesz harmonię kolorów, sprawisz, że będą one do siebie pasowały.

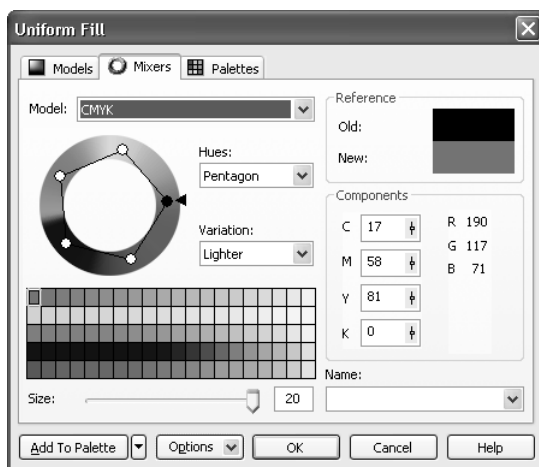
Ć W I C Z E N I E

5.4 Wybór koloru za pomocą zakładki harmonii kolorów

Aby dokonać wyboru kolorów w oknie harmonii kolorów, wykonaj poniższe kroki:

1. Kliknij zakładkę *Mixers* (rysunek 5.5).

Rysunek 5.5.
*Zakładka Mixers
wypełnienia
jednolitego*



2. Chwyć jedno z kółeczek widocznych na kole harmonii kolorów. Przesuwając delikatnie mysz, obróć je. Kolory harmonizujące ze sobą zostaną wyświetlone poniżej.
3. Wybierz liczbę harmonizujących ze sobą kolorów, zmieniając położenie suwaka *Size*.
4. Wybierz potrzebny Ci kolor.
5. Kliknij przycisk *OK*.
6. Wybierz inny obiekt.
7. Przejdź ponownie do okna harmonii kolorów.
8. Pozostawiając położenie koła harmonii kolorów bez zmian, wybierz inny kolor z palety kolorów w dolnej części okna.

Ć W I C Z E N I E

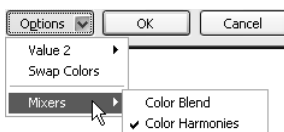
5.5 Mieszanie kolorów

Polecam także wypróbowanie okna mieszania kolorów. W tym celu musisz wykonać poniżej opisane czynności:

1. W oknie *Mixers* kliknij przycisk *Options*.
2. Zaznacz pozycję *Mixers* i wskaż *Color Blend* (rysunek 5.6).

Rysunek 5.6.

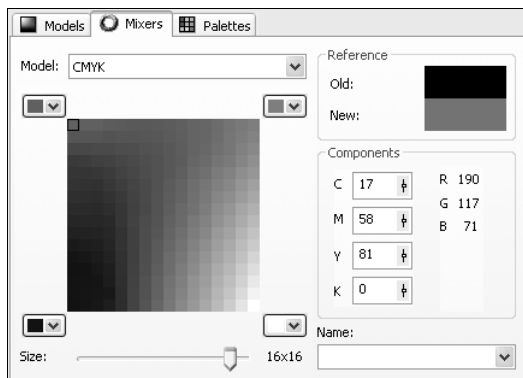
Wybór mieszania kolorów



Zobaczysz kolorowy kwadrat, w którego narożnikach znajdują się pola umożliwiające wybór koloru. Zostaną one później wymieszane ze sobą, dając możliwość wybrania koloru pośredniego. Po kolei klikaj pola znajdujące się w narożnikach dużego kwadratu. Dla każdego z nich wybierz odpowiedni kolor. W dużym kwadracie zobaczysz wtedy kolory pośrednie, powstałe w wyniku wymieszania wybranych ręcznie kolorów (rysunek 5.7).

Rysunek 5.7.

Okno mieszania kolorów

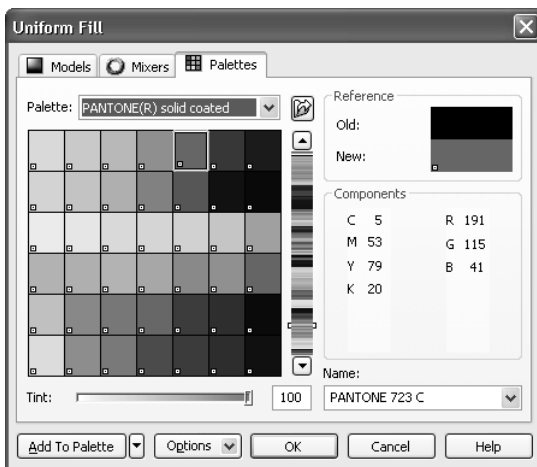


3. Zmień położenie paska *Size* tak, by dobrać odpowiednie wielkości kwadratów z kolorami pośrednimi.
4. Wskaż odpowiedni kolor widniejący w dużym kwadracie. Zostanie on zaznaczony czarną ramką.
5. Kliknij przycisk *OK*.

W ostatniej zakładce wybierany jest jeden z predefiniowanych modeli kolorystycznych. Istnieją dwa rodzaje palet, z których można wybierać kolory — standardowe i niestandardowe. Standardowe palety kolorów są dostarczane przez niezależnych producentów i najlepiej stosować je wraz z odpowiednim drukowanym katalogiem próbek kolorów. Jeśli posiadasz katalog z próbkami, możesz wybrać z niego odpowiedni model. Jest to niezwykle przydatna opcja, gdy chcesz zapewnić pojawienie się konkretnego koloru na wydruku, z uwagi na to, że kolory wydrukowane zwykle różnią się od tych, które widzisz na ekranie. Wiąże się to z innym sposobem powstawania kolorów w drukarce i na ekranie.

Opcje ostatniej zakładki okna dialogowego *Uniform Fill* pokazano na rysunku 5.8.

Rysunek 5.8.
Zakładka *Palettes*
wypełnienia
jednolitego



Ć W I C Z E N I E

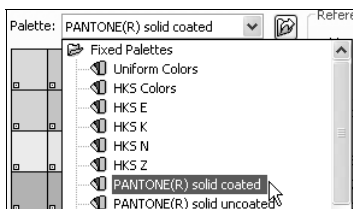
5.6 Palety kolorów

Aby skorzystać z palety kolorów, wykonaj następujące czynności:

1. W oknie wyboru kolorów wskaż zakładkę *Palettes*.
2. Rozwiń listę *Palette* i wybierz z niej taką paletę, jaką masz także w postaci wydrukowanej. Listę palet do wyboru prezentuje rysunek 5.9.

Rysunek 5.9.

Wybór palety
kolorów



3. Przy użyciu suwaka widniejącego z prawej strony wybierz odpowiedni kolor.
4. Wskaż na paletcie kolor i odczytaj jego nazwę w polu *Name* (rysunek 5.10).

Rysunek 5.10.

Nazwa wybranego
koloru



5. Odszukaj teraz w drukowanym katalogu odczytaną nazwę i sprawdź, jak będzie wyglądał wybrany kolor na wydruku (najtańsze drukarki nie wydrukują dokładnie takiego samego koloru; jeżeli zależy Ci na dokładnym odwzorowaniu kolorów, powinieneś skorzystać z profesjonalnych urządzeń).
6. Kliknij przycisk *OK*.

Można także postępować odwrotnie, to znaczy najpierw wybrać kolor na wydrukowanej paletcie, a następnie odszukać jego nazwę w oknie *Palettes*.

Wypełnienie tonalne (Fountain Fill)

Wypełnienie tonalne (nazywane także gradientowym) pozwala ustawić łagodne przejście między dwoma kolorami lub większą ich liczbą, co pokazuje rysunek 5.11.

Rysunek 5.11.

Obiekty
z wypełnieniem
tonalnym

