

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 DRAW 10.

Praktyczne projekty

Autor: Marek Kostera-Kosterzewski

ISBN: 83-7197-563-5

Format: B5, stron: 188



Pojawił się kolejny numer przy nazwie programu CorelDRAW. Twórcy tego „kombajnu graficznego” po raz kolejny (to już dziesięć lat!) udoskonaliли swoje dzieło. CorelDRAW 10 stał się jeszcze bardziej intuicyjny, dzięki czemu z pewnością zyska kolejnych użytkowników i umocni swoją pozycję na rynku programów służących do tworzenia grafiki wektorowej.

Zadaniem niniejszej książki jest przedstawienie możliwości programu CorelDRAW w sposób najbardziej efektywny, czyli poprzez ćwiczenia. Nie znajdziesz w niej opisów typu „tu i tu jest to i to, a Ty martw się, co z tym dalej zrobić”. Wykonując kolejne ćwiczenia, poznasz różnorodne techniki rysunkowe. Jeśli jesteś początkującym użytkownikiem CorelDRAW, to jest to najlepsza metoda nauki obsługi programu. Bardziej zaawansowani użytkownicy skupią się zapewne na poznawaniu nowych możliwości CorelDRAW 10. Nazwy funkcji i przycisków podawane są w języku angielskim z polskim tłumaczeniem. Wszystkie rysunki w książce zostały stworzone w celach szkoleniowych. Użytkownicy mogą w dalszym etapie nauki i użytkowania programu CorelDRAW tworzyć bardziej kreatywne dzieła, pretendujące do miana sztuki z zakresu grafiki komputerowej.



Spis treści

Wstęp	5
Pierwszy kontakt	7
Pakiet CorelDRAW 10	7
CorelDRAW — słów kilka o wektorach	7
Interfejs — czyli co do czego służy	7
Dostosowanie interfejsu programu do własnych potrzeb	9
Projekt 1. Tworzymy logo firmy	11
Rysowanie obiektów, linii prostych i krzywych	11
Projekt 2. Trasowanie	21
Dokery w programie CorelDRAW 10	21
Warstwy	22
Object Manager — zarządzanie warstwami	22
Projekt 3. Wizytówka	27
Prowadnice, czyli rysujemy dokładniej	27
Projekt 4. Folder	33
Cięcie, spawanie i część wspólna w CorelDraw10	36
Konwersja obiektów na krzywe	39
Interaktywny cień	40
Soczewki	43
Projekt 5. Okładka foldera reklamowego	49
Projekt 6. Zaproszenie	65
Modele CMYK, RGB — trochę teorii	66
Projekt 7. Okładka płyty CD	73
Tekst w CorelDRAW 10 — informacje dodatkowe	79
Projekt 8. Biuletyn	81
O kolorach Pantone Spot System słów kilka	83
Projekt 9. Przyciski	91
Przycisk 1	92
Przycisk 2	94
Przycisk 3	96



Przycisk 4.....	97
Przycisk 5.....	99
Projekt 10. Internet.....	103
Projekt 11. Animowany GIF	109
Projekt 12. Ilustracje.....	113
Ilustracja 1.....	114
Ilustracja 2.....	120
Teoria perspektywy.....	122
Projekt 13. Efekty specjalne.....	129
Metalowa śruba.....	129
Tabliczka na drzwi.....	131
Koło zębate	134
Ściana budynku.....	136
Zwinięty rulon papieru.....	137
Kula z wtopioną literą.....	139
Świeca i efekt ognia.....	141
Śnieg i lód	145
Balon	148
Obrazek w ramkach	150
Jak narysować liść?.....	153
Rysujemy oko	154
Projekt 14. Efekty tekstu	157
Tekst ognisty.....	157
Tekst kamienny.....	159
Tekst wodny.....	159
Neon.....	161
Złoto	162
Lustro	164
Malowanie na ścianie.....	165
Projekt 15. Puszka H₂O	169
Projekt 16. Drukowanie.....	177
Dodatek A. Przydatne skróty klawiaturowe.....	183
Dodatek B. Zawartość dyskietki	185

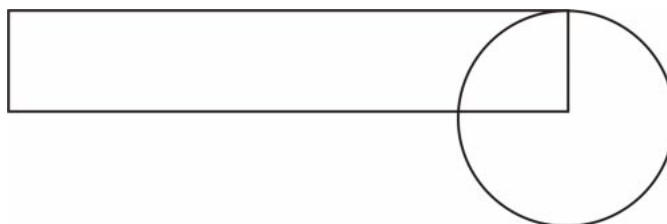
Projekt 10.


Internet

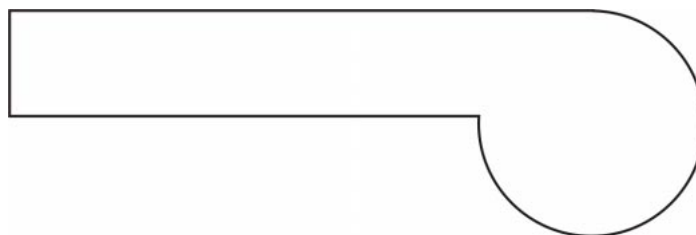
W tym projekcie utworzymy rolover. Czym jest rolover? Otóż jest to animowany obiekt reagujący na poczynania użytkownika strony internetowej, czyli jest to element interaktywny. Najczęściej spotyka się roloverowe przyciski w trzech stanach. Pierwszy (*Normal*) to taki, który widzimy od razu po uruchomieniu strony internetowej. Drugi (*Over*) występuje wtedy, gdy kursor myszy pojawi się nad przyciskiem. Wtedy przycisk zmienia wygląd (jak — to zależy od inwencji twórczej projektanta strony). Trzeci stan (*Down*) pojawia się, gdy nastąpi kliknięcie przycisku. Rollover może być wykonany zarówno w programie do grafiki bitmapowej (*rastrowej*), jak i wektorowej. Przewagą wektorowego przycisku jest to, że można go skalować (powiększać i pomniejszać) w nieskończoność bez utraty jakości.



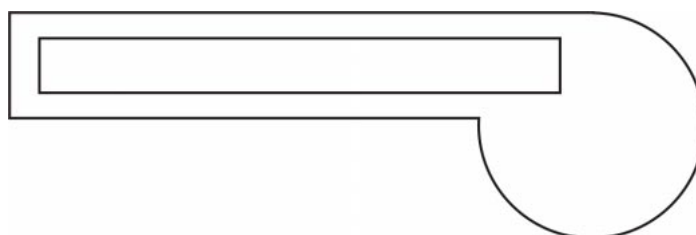
1. Wybierz narzędzie *Rectangle Tool*  i narysuj prostokąt.
2. Wybierz narzędzie *Ellipse Tool*  i narysuj okrąg. Podczas rysowania przytrzymaj wciśnięty klawisz *Ctrl*, aby narysować idealny okrąg. Umieść okrąg przy prostokącie tak jak na rysunku.



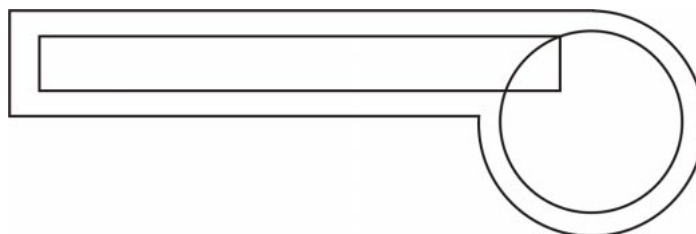
3. Zaznacz obydwa obiekty, rysując prostokątną selekcję wokół nich narzędziem *Pick Tool* . Następnie na pasku *Property Bar* kliknij ikonę *Quick Weld* (szybkie spawanie). Obiekty zostaną połączone w jeden.



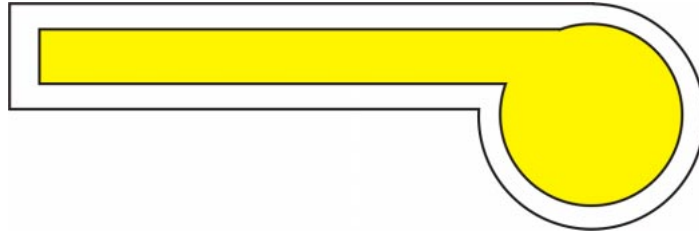
4. Narysuj kolejny prostokąt tak, aby zmieścił się wewnątrz kształtu wcześniej utworzonego.




5. Kolejną czynnością będzie narysowanie jeszcze jednego okręgu. I tak jak w poprzednim punkcie, okrąg musi być mniejszy.




6. Zaznacz obydwie dorysowane obiekty i zespawaj je w jeden kształt poleceniem *Quick Weld*. Po połączeniu kliknij lewym przyciskiem myszy ikonę koloru na paletce kolorów.




7. Zaznacz większy obiekt narzędziem *Pick Tool*  i wypełnij obiekt innym dowolnym kolorem.







8. Wybierz narzędzie *Text Tool* , kliknij i gdy pojawi się kursor, wpisz jakiś tekst. Tekst nie powinien zająć więcej niż 3/4 szerokości prostokątnego paska w przycisku.





Mamy gotowy stan NORMAL rollovera.

9. Zaznacz cały przycisk, rysując selekcję narzędziem *Pick Tool* .
10. Z menu tekstowego wybierz polecenie *Effects/Rollover/Create Rollover* (*utwórz rollover*). Pojawi się dodatkowy pasek — Internet. Jeśli masz miejsce, możesz go umieścić wśród innych pasków narzędziowych.
11. Z menu tekstowego wybierz polecenie *Effects/Rollover/Edit Rollover* (*edytuj rollover*). Przyjrzyj się dolnej części okna programu. Zamiast zakładek ze stronami, w dokumencie pojawiły się zakładki stanu, w jakim obecnie znajduje się rollover. Przełącz się na zakładkę *OVER*.

12. Wybierz narzędzie *Shape Tool*  i kliknij kursorem w obrębie tekstu. Pojawią się dodatkowe uchwyty w postaci strzałek. Złap za uchwyt znajdujący się na końcu napisu i pociągnij w prawo. Tekst zostanie rozciągnięty poprzez powiększenie odstępu między literami.
13. Wybierz narzędzie *Artistic Media Tool* . Na pasku *Property Bar* w polu *Spraylist File List* wybierz styl rozpylanych obrazków znajdujący się pod nazwą *Funguys* lub jakiś własny. Narysuj krótką linię, aby pojawił się tylko jeden obiekt. Jeśli jest zbyt mały lub za duży, zaznacz go narzędziem *Pick Tool*  i odpowiednio przeskaluj.
14. Zaznacz napis na przycisku narzędziem *Pick Tool*  i wciśnij skrót klawiaturowy *Ctrl+C* lub wybierz polecenie z menu tekstowego *Edit/Copy* (*Edycja/Kopiuj*). Napis zostanie skopiowany do schowka. Za chwilę będzie nam potrzebny.



15. Przełącz się na zakładkę *DOWN*, klikając ją u dołu ekranu.
16. Zaznacz narzędziem *Pick Tool*  napis (jest taki jak w trybie *NORMAL*) i wciśnij prawy przycisk myszy. Z menu podręcznego wybierz polecenie *Delete* (*usuń*).
17. Wciśnij skrót klawiaturowy *Ctrl+V* lub wybierz polecenie *Edit/Paste* (*Edycja/Wklej*). Napis wcześniej umieszczony w schowku (w pamięci podręcznej) zostanie wklejony na przycisk. Wypełnij napis kolorem czerwonym, klikając jego ikonę lewym przyciskiem myszy.
18. Wybierz narzędzie *Star Shapes Tool* . Rozwiń na pasku *Property Bar* opcję *Perfect Shapes* i z okna kształtów wybierz obiekt do narysowania. Umieść na przycisku kilka kolorowych gwiazd.



19. Wszystkie stany rollovera są już gotowe. Kliknij zakładkę *Finish Editing Rollover* (*zakończ edycję rollovera*). Zakładka znajduje się u dołu ekranu przy zakładkach stanów przycisku.
20. Ostatnim etapem pracy jest zapisanie przycisku na dysku. Zaznacz przycisk i z menu tekstowego wybierz *File/Publish To The Web/Flash Embedded in HTML...* Pojawi się okno eksportu. W polu *File Name* wpisz, pod jaką nazwą ma zaistnieć

przycisk. Upewnij się, że w polu *Files of Type* ustawiony jest zapis pliku w formacie SWF. Kliknij przycisk *Export*. Trafisz do kolejnego okna opcji — *Flash Export*. W zakładce *General* w polu *Bounding Box Size* zaznacz opcję *Objects*. Jeśli nie chcesz, aby przycisk był pobierany z Twojej strony, zaznacz opcję *File Protection from import*. Przed kliknięciem *OK* możesz jeszcze sprawdzić, jak przycisk będzie wyglądał w przeglądarce internetowej. Kliknij przycisk *Preview*.



Przycisk możesz już umieścić na stronie. W ramach ćwiczeń spróbuj wykonać rolloverowe obiekty z przycisków wykonanych w poprzednim projekcie.