

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

CZYTEL尼亚

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

Rozdział 1. Wprowadzenie.....	5
Co jest potrzebne do korzystania z książki?	5
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
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
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
Eksportowanie do Microsoft Office	29
Optymalizacja rozmiarów plików	31
Rozdział 5. Narzędzia.....	33
Elementy ekranu	33
Paski.....	35
Różne postacie paska właściwości	38
Rozdział 6. Konfigurowanie programu.....	41
Rozdział 7. Pędzel w dłoń.....	47
Narzędzia do malowania	47
Zmiana parametrów pędzla	54
Kopiowanie kolorów	54

Oglądanie obrazu w powiększeniu	56
Elektroniczna gumka	58
Malowanie obrazkami	62
Klonowanie	64
Rozdział 8. Wypełnienia.....	67
Wypełnienia jednolite	68
Wypełnienia gradientowe	70
Wypełnienia bitmapowe	73
Wypełnienia teksturowe	74
Rozdział 9. Narzędzia tekstowe	77
Rozdział 10. Maski.....	85
Maskowanie na podstawie kolorów	90
Redukcja efektu czerwonych oczu	94
Przesuwanie maski	96
Przekształcanie tekstu w maskę	98
Zapisywanie maski	99
Rozdział 11. Efekty specjalne.....	101
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
Rozdział 12. Filmy i animacje.....	121
Tworzenie nowego filmu	121
Zapisywanie animacji w formacie AVI	123
Zapisywanie animacji w formacie GIF	123
Jednokolorowe tło filmu	124
Zmiana prędkości odtwarzania	125
Rozdział 13. Komputer pracuje za nas	127
Lokalizacja skryptów	127
ABC skryptów	128
Tworzenie skryptu	128
Okno Microsoft Visual Basic	133

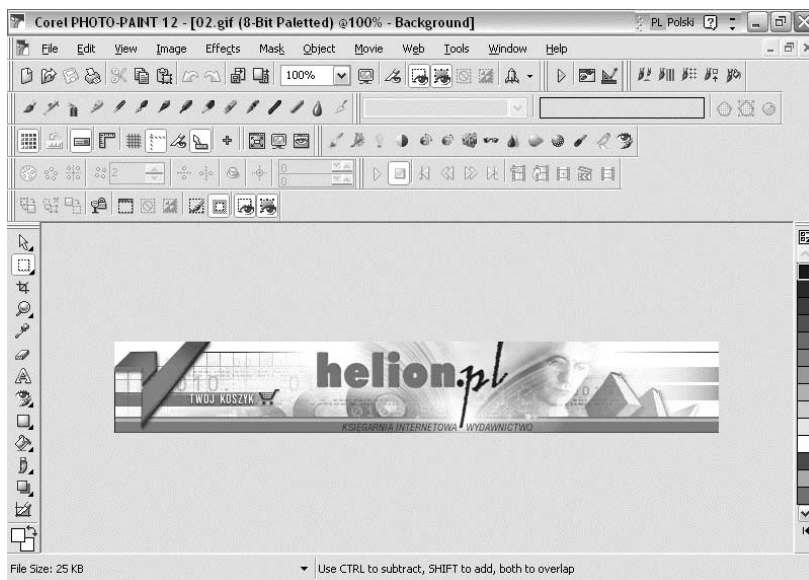
Rozdział 6.

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

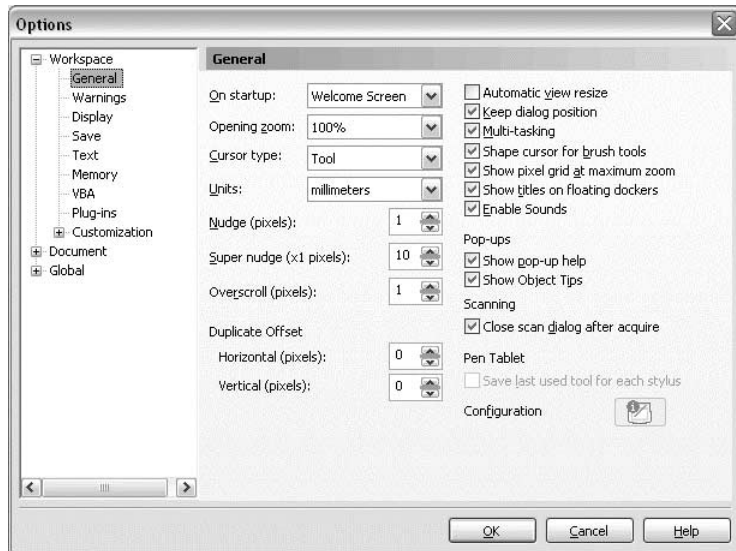
Ćwiczenie 6.1.

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.

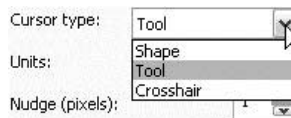
Podstawowe
opcje konfiguracji
obszaru roboczego



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.

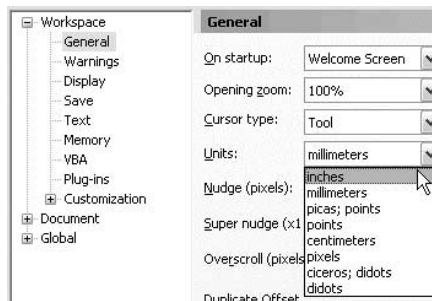
Zmiana jednostki miary

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 otwartego 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

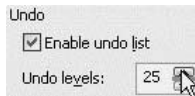
Ćwiczenie 6.5.

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*.
-