

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 RAVE. Ćwiczenia praktyczne

Autor: [Bolesław Ogórek](#)

ISBN: 83-7197-646-1

Format: B5, stron: 120

Zawiera dyskietkę



Przekonaj się, czy Corel R.A.V.E. może zastąpić program Macromedia Flash!

- Szybki kurs obsługi ciekawego programu do tworzenia animacji.
- Poznaj zasady animacji pojedynczych obiektów.
- Naucz się dodawać do nich efekty dźwiękowe.
- Jak proste może być projektowanie elementów rollover – odpowiedzi szukaj w ćwiczeniach.
- Tworzenie animacji składających się z kilku obiektów.

Jeśli przyzwyczaiłeś się do interfejsu produktów konkurencji – nic prostszego – dostosuj Corela R.A.V.E. do własnych potrzeb.



Spis treści

Wstęp.....	5
Rozdział 1. Corel R.A.V.E.	8
Rozdział 2. Wirtualny warsztat.....	18
Przesuwanie pasków	18
Zmiany wyglądu pasków	20
Dodawanie ikon do pasków.....	21
Rysowanie prostokątów	23
Umieszczanie napisów.....	25
Pasek właściwości	26
Pasek menu	28
Palety rozwijane.....	30
Dokery	32
Linia czasu	35
Rozdział 3. Chwila relaksu	39
Rozdział 4. Proste animacje.....	42
Gwiazda	42
Animowany napis	51
Rozdział 5. Przyciski rollover	58
Rozdział 6. Efekty dźwiękowe.....	70
Rozdział 7. Wstawianie plików *.swf do dokumentu *.html.....	73
Rozdział 8. Kliparty.....	79
Rozdział 9. Projekt złożony	83

Rozdział 10. Wypełnienia	92
Rysowanie obszaru zamkniętego.....	92
Wypełnienia jednolite.....	93
Wypełnienie obszaru zamkniętego jednolitym kolorem	93
Wypełnienia gradientowe	94
Wypełnianie obszaru zamkniętego stopniowo zmieniającymi się kolorami.....	94
Wypełnienia bitmapowe	97
Wypełnianie bitmapą obszaru zamkniętego	97
Wypełnienia tekstowe	98
Wypełnianie obszaru zamkniętego teksturą	99
Rozdział 11. Narzędzia tekstowe.....	101
Umieszczanie tekstu na obrazie.....	101
Wpisywanie tekstu z klawiatury.....	101
Formatowanie tekstu	102
Kolor tekstu	105
Przesuwanie tekstu	105
Obracanie tekstu	105
Edycja tekstu.....	106
Tekst z wypełnieniem.....	107
Zmiana wypełnienia tekstu.....	107
Rozdział 12. Efekty specjalne.....	109
Efekty trójwymiarowe	109
Nałożenie obrazka na cylinder	110
Modyfikacja okna filtru.....	111
Efekty artystyczne	113
Zamazywanie obrazka	115
Fotografia wykonana aparatem ze źle ustawioną ostrością.....	116
Przekształcanie kolorów	117
Rozdział 13. Zakończenie.....	119

Rozdział 3.

Chwila relaksu

Masz już za sobą najniewdzięczniejszą część nauki obsługi programu. Umiejętność posługiwania się interfejsem jest niezbędna, zdobywanie jej daje jednak mało satysfakcji, gdyż na tym etapie nie możesz wykonać całego projektu.

Zanim przejdziesz do wypróbowania własnych sił, przejrzyj witryny, które stworzyli inni webmasterzy. Może coś cię zachwyci, natchnie nowym pomysłem.

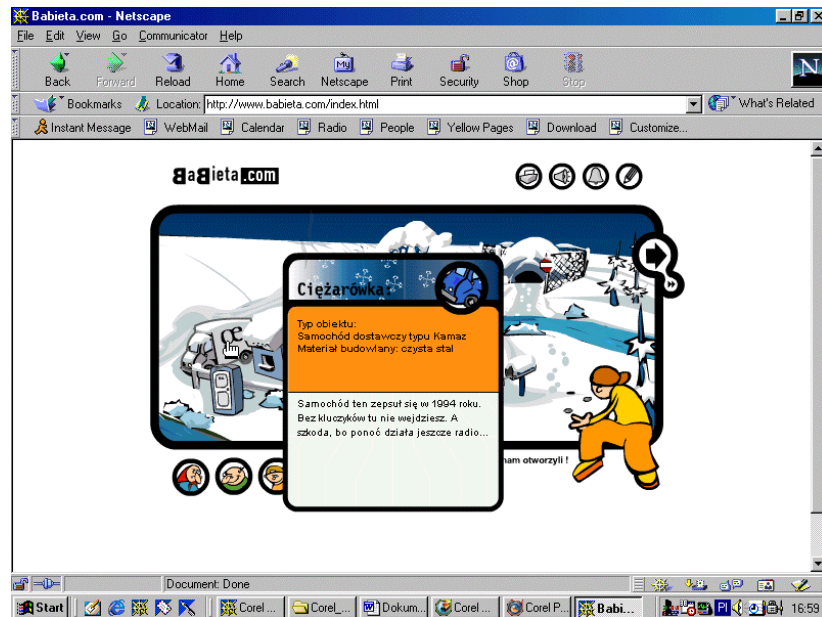
Żeby wędrówka po sieci dała zamierzony efekt, proponuję odwiedzenie kilku wybranych miejsc.

Rysunek 3.1.
Komiks
WhirlGirl
<http://www.whirlgirl.com/>

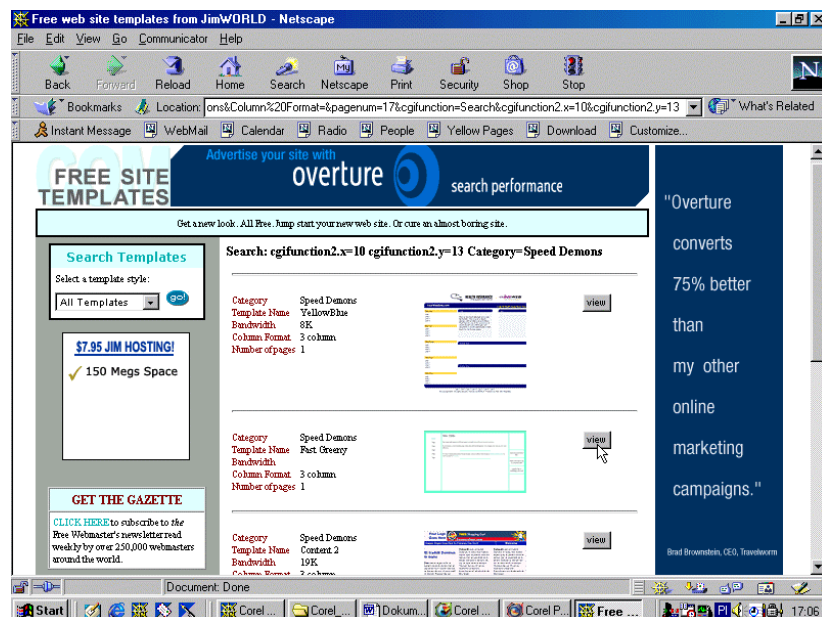


Rysunek 3.2.

Rodzima produkcja.
Komiks Babieta.
<http://www.babieta.com/>

**Rysunek 3.3.**

Istna kopalnia
szablonów stron.
<http://www.freewebtemplates.com/>



Rysunek 3.4.

Można zapoznać się
z podręcznikiem
obsługi
konkurencyjnego
produktu
[http://www.
macromedia.com/](http://www.macromedia.com/)

